

## Progettazione di classe e disciplinare

SCUOLA PRIMARIA "SAN G. BOSCO – a.s.2019/2020

plesso COLLODI - Classi

plesso RODARI- Classi **TITOLO: SCOPRIRE, CREARE E SPERIMENTARE!**

## PROGETTAZIONE DI CLASSE

MODULO FORMATIVO N°3 (dal 1 febbraio al 10 giugno 2020)

<p><b>Quadro di riferimento europeo:</b></p> <p><b>COMPETENZE EUROPEE</b></p> <p><b>(raccomandazioni del Consiglio del 22/05/2018)</b></p>	<p><b>Quadro di riferimento italiano:</b></p> <p><b>COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</b></p>
<p><b>1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b></p> <p><i>La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.</i></p> <p><b>2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA</b></p> <p><i>Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese.</i></p>	<p><b>3. COMUNICARE</b></p> <p><i>Comprendere messaggi di genere diverso e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali); rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).</i></p>

### **3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**

La competenza **matematica** è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici e di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

La competenza in **scienze** si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

### **4. COMPETENZA DIGITALE**

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

### **5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE**

La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo

### **6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**

La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

### **6. RISOLVERE PROBLEMI**

Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline

### **8. ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE**

Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

### **1. IMPARARE A IMPARARE**

Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.

### **4. COLLABORARE E PARTECIPARE**

Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

### **5. AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE**

Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.

## PROGETTAZIONE DISCIPLINARE

*Lo sviluppo del seguente modulo pone le basi cognitive e consente lo sviluppo di processi mentali atti all'acquisizione di un metodo di lavoro e di apprendimento sicuro. Saranno pertanto privilegiate tutte le forme di approccio esperienziale, saranno facilitati conversazioni e brainstorming mirati alla comprensione sia a livello referenziale che inferenziale per favorire la rielaborazione personale dei contenuti proposti. L'atteggiamento dell'insegnante sarà sempre orientato a suscitare interesse e motivazione nei bambini; sarà attenta l'osservazione dei processi di apprendimento per aiutare e sostenere chi avesse delle difficoltà.*

## ITALIANO

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

- Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
- Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasando, completandoli, trasformandoli.
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

### Obiettivi di apprendimento

- Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento

preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.

- Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione.

- Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.

- Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.

### Contenuti/attività

- Fruizione, comprensione, analisi e rielaborazione di testi di vario genere
- Il testo narrativo: i generi letterari
- Il testo informativo: struttura e linguaggio
- La sintassi semplice
- Le parti del discorso

### Metodologie e strategie

- Lezione partecipata
- Brainstorming
- Problem solving
- Cooperative learning
- Classe capovolta
- Conversazione guidata
- Schede strutturate

### Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

10: Comprende testi e messaggi orali in modo immediato e completo, ricavando informazioni implicite ed esplicite e costruendo un'interpretazione critica. Usa un lessico fluido e produttivo. Produce e rielabora testi in modo organizzato, corretto e originale.

9: Comprende testi e messaggi orali in modo immediato e completo, ricavando informazioni implicite ed esplicite. Usa un linguaggio ricco e appropriato. Produce e rielabora testi in modo organizzato e corretto.

8: Comprende testi e messaggi orali in modo completo, ricavando informazioni implicite ed esplicite. Usa un lessico appropriato e pertinente. Produce testi in modo appropriato.

7: Comprende testi e messaggi orali in modo abbastanza completo, ricavando informazioni implicite ed esplicite. Usa e comprende un lessico appropriato. Produce testi in modo sostanzialmente corretto.

6: Comprende testi e messaggi orali nelle linee essenziali. Produce semplici testi in modo globalmente comprensibile e rispettosi delle principali convenzioni ortografiche e morfo-sintattiche.

5: Comprende testi e messaggi orali in modo parzialmente adeguato. Usa un linguaggio poco consapevole e non pertinente. Produce semplici testi non sempre rispettosi delle principali convenzioni ortografiche e morfo-sintattiche.

## INGLESE

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
- Interagisce nel gioco, comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine.

### Obiettivi di apprendimento

Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.

### Contenuti/attività

- Shops and money
- Activities
- Present Continuous
- British culture
- Attività CLIL
- Easter around the world
- Celebrations around the world

### Metodologie e strategie

- Role playing
- Cooperative learning
- Flipped classroom
- Circle time
- Peer education
- Clil
- TPR

### Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

**10:** Comprende vocaboli, istruzioni, espressioni di uso quotidiano pronunciati chiaramente e lentamente, relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.

**9:** Comprende semplici vocaboli, istruzioni, espressioni di uso quotidiano pronunciati chiaramente e lentamente, relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.

**8:** Comprende semplici vocaboli, istruzioni, espressioni di uso quotidiano pronunciati molto chiaramente e lentamente, relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.

**7:** Comprende semplici vocaboli, istruzioni, espressioni di uso quotidiano pronunciati ripetutamente, chiaramente e lentamente, relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.

**6:** Comprende pochi semplici vocaboli, istruzioni, espressioni di uso quotidiano pronunciati ripetutamente, chiaramente e lentamente, relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.

**5:** Comprende con qualche difficoltà semplici vocaboli, istruzioni, espressioni di uso quotidiano pronunciati ripetutamente, chiaramente e lentamente, relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.

## ARTE E IMMAGINE

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).
- È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).
- Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.
- Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

### Obiettivi di apprendimento

- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.
- Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.
- Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.

### Contenuti/attività

- Il colore nella natura e nell'arte.
- Le opere d'arte di alcuni grandi artisti.
- La prospettiva.
- Attività grafico, pittoriche e manipolative tematiche con varie tecniche.

### Metodologie e strategie

- Cooperative Learning

- Disegno libero e strutturato
- Uso di materiali e tecniche diverse
- Osservazione guidata
- Brainstorming
- Lettura di opere d'arte e analisi estetica.

### Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

**10:** Individua un'opera d'arte e riconosce le caratteristiche principali autonomamente. Produce elaborati personali utilizzando in modo creativo e originale diversi stili e tecniche del linguaggio iconico.

**9:** Individua un'opera d'arte e riconosce le caratteristiche principali autonomamente. Produce elaborati personali utilizzando con sicurezza diversi stili e tecniche del linguaggio iconico.

**8:** Individua un'opera d'arte e riconosce le caratteristiche principali. Produce elaborati personali facendo uso di tecniche e materiali di diverso tipo in modo adeguato.

**7:** Individua un'opera d'arte e riconosce le caratteristiche principali se guidato. Produce semplici elaborati personali utilizzando tecniche e materiali di diverso tipo in modo abbastanza adeguato.

**6:** Individua un'opera d'arte e riconosce le caratteristiche principali solo se guidato. Produce semplici elaborati personali utilizzando tecniche e materiali in modo incerto.

**5:** Individua un'opera d'arte e riconosce le caratteristiche principali solo se guidato. Produce semplici elaborati utilizzando tecniche e materiali in modo molto approssimativo.

## MUSICA

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
- Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
- Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.
- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere

### Obiettivi di apprendimento

- Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione
- Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.

- Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.
- Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.
- Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.
- Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer)

### Contenuti/attività

- La notazione informale.
- La notazione ritmica.
- Strumento a fiato ( Il flauto)
- Le note musicali.
- Il pentagramma.
- Esecuzione e intonazione vocale e strumentale

### Metodologie e strategie

- Incoraggiare gli alunni alla partecipazione, sia durante le conversazioni che durante le attività varie, gratificandoli al fine di sviluppare l'autostima.
- La metodologia prevalente sarà quella ludica, al fine di favorire negli alunni un approccio positivo nei confronti della scuola.
- Si favoriranno i comportamenti di aiuto reciproco e di rispetto degli altri.
- Si favoriranno attività ritmiche, strumentali.

### Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

**10:** Ascolta con attenzione e interesse i brani proposti riconoscendo alcuni strumenti musicali; partecipa con entusiasmo e intonazione all'esecuzione di brani vocali/strumentali; comprende pienamente l'importanza di una colonna sonora all'interno di una pellicola cinematografica per sottolineare i momenti topici.

**9:** Ascolta con attenzione e interesse i brani proposti riconoscendo alcuni strumenti musicali; partecipa con entusiasmo e intonazione all'esecuzione di brani vocali/strumentali; comprende l'importanza di una colonna sonora all'interno di una pellicola cinematografica per sottolineare i momenti topici.

**8:** Ascolta con attenzione i brani proposti; partecipa con entusiasmo all'esecuzione di brani vocali/strumentali; comprende di una colonna sonora all'interno di una pellicola cinematografica ma non l'associa ai momenti topici.

**7:** Ascolta in maniera adeguata i brani proposti; partecipa all'esecuzione di brani vocali/strumentali; non è pienamente consapevole dell'importanza delle colonne sonore all'interno di una pellicola cinematografica.

**6:** Ascolta i brani proposti, ma necessita di essere sollecitato all'attenzione; ha bisogno di essere sollecitato all'esecuzione di brani vocali/strumentali; non è consapevole dell'importanza delle colonne sonore all'interno di una pellicola cinematografica.



5: Durante i brani proposti si distrae e disturba l'ascolto; non partecipa all'esecuzione di brani vocali/strumentali; non associa la colonna sonora agli eventi tipici della pellicola cinematografica, considerandola marginale.

## MATEMATICA

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).
- Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

### **Obiettivi di apprendimento**

- Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.
- Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).
- Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.
- Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.
- Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.
- Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).

- Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.

### Contenuti/attività

- Le quattro operazioni
- Le espressioni
- La misura
- I poligoni: perimetro e area
- Circonferenza e cerchio
- I solidi

### Metodologie e strategie

Saranno messe in atto strategie inclusive per favorire il clima sereno, l'autostima e la consapevolezza delle proprie capacità nonché promuovere le competenze razionali, disciplinari e relazionali, l'interazione e l'integrazione all'interno del gruppo classe.

- Brainstorming;
- Attività individuali e di gruppo;
- Cooperative learning;
- Giochi logico-matematici;
- Lezione frontale;
- Lavoro individualizzato e/o semplificato per alunni in difficoltà di apprendimento.

### Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

**10:** Esegue con estrema sicurezza e correttamente tutte le operazioni e le utilizza nella risoluzione di situazioni problematiche anche complesse ; descrive, denomina, classifica e rappresenta forme del piano e dello spazio in modo e ne determina misure; costruisce ragionamenti formulando ipotesi con particolare precisione.

**9:** Esegue con sicurezza e correttamente tutte le operazioni e le utilizza nella risoluzione di situazioni problematiche anche complesse. Descrive, denomina, classifica e rappresenta forme del piano e dello spazio e ne determina misure; costruisce ragionamenti formulando ipotesi con precisione.

**8:** Esegue con correttezza tutte le operazioni e le utilizza nella risoluzione di situazioni problematiche. Descrive, denomina, classifica e rappresenta forme del piano e dello spazio e ne determina misure; costruisce ragionamenti formulando ipotesi.

**7:** Esegue tutte le operazioni e talvolta le utilizza nella risoluzione di situazioni problematiche. Riconosce e descrive forme del piano e dello spazio e ne determina misure. Costruisce semplici ragionamenti.

**6:** Esegue semplici operazioni e non sempre le utilizza in modo opportuno nella risoluzione di situazioni problematiche. Riconosce e descrive, se guidato, forme del piano e dello spazio e ne determina misure. Costruisce semplici ragionamenti.

**5:** Non è in grado di eseguire semplici operazioni e di risolvere situazioni problematiche. Non riconosce forme del piano e dello spazio.

## SCIENZE

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
- Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
- Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
- Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

### Obiettivi di apprendimento

- Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza movimento pressione temperatura, calore, ecc.
- Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia.
- Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità (bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali.
- Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo.

### Contenuti/attività

- L'energia.
- La forza.
- L'universo.

### Metodologie e strategie

Saranno messe in atto strategie inclusive per favorire il clima sereno, l'autostima e la consapevolezza delle proprie capacità nonché promuovere le competenze razionali, disciplinari e relazionali, l'interazione e l'integrazione all'interno del gruppo classe.

- Brainstorming;
- Attività individuali e di gruppo;
- Cooperative learning;
- Lavoro individualizzato e/o semplificato per alunni in difficoltà di apprendimento.

### Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

**10:** Sviluppa con senso critico atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni in quello che vede succedere; esplora fenomeni con un approccio scientifico: osserva e descrive in modo puntuale lo svolgersi dei fatti, formulando, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza creativamente esperimenti.

**9:** Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni in quello che vede succedere; esplora fenomeni con un approccio scientifico: osserva e descrive efficacemente lo svolgersi dei fatti, formulando, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

**8:** Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni in quello che vede succedere; esplora fenomeni con un approccio scientifico: osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formulando, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

**7:** Sviluppa in modo discreto atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni in quello che vede succedere; esplora fenomeni con un approccio scientifico: osserva e descrive in modo semplice lo svolgersi dei fatti, formulando, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

**6:** Sviluppa adeguatamente atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni in quello che vede succedere; esplora fenomeni con un approccio scientifico: osserva e descrive anche se parzialmente guidato, lo svolgersi dei fatti, formulando, anche sulla base di ipotesi personali, realizza semplici esperimenti.

**5:** Non è in grado di sviluppare atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni in quello che vede succedere; osserva lo svolgersi dei fatti, anche se non è in grado di descriverli.

## TECNOLOGIA

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

### Obiettivi di apprendimento

- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

### Contenuti/attività

- Gli strumenti per il disegno tecnico e il loro utilizzo.
- Utilizzo consapevole del web per ricercare informazioni.
- Costruzione di lapbook.
- Realizzazione di power point.
- Produzione di oggetti con materiali di recupero.

### Metodologie e strategie

- Peer tutoring.
- Didattica laboratoriale.
- Cooperative learning.
- Problem solving.
- Strumenti didattici alternativi al libro di testo.
- Materiale strutturato e non.
- Uso della Lim e del pc.

### Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

**10:** Utilizza con dimestichezza ed estrema padronanza le più comuni tecnologie. Riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Predisporre e produce modelli o rappresentazioni grafiche originali e complesse, utilizzando con estrema padronanza gli elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

**9:** Utilizza con buona padronanza le più comuni tecnologie. Riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Predisporre e produce modelli o rappresentazioni grafiche originali, utilizzando con buona padronanza gli elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

**8:** Utilizza molto bene e con padronanza le più comuni tecnologie. Riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Predisporre e produce modelli o rappresentazioni grafiche, utilizzando con padronanza gli elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

**7:** Utilizza bene le tecnologie più semplici. Riconosce in modo semplice le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Predisporre e produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche, utilizzando adeguatamente gli elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

**6:** Con l'aiuto dell'insegnante, riesce ad utilizzare in maniera approssimativa le tecnologie più semplici. Riconosce in modo essenziale alcune caratteristiche e funzioni della tecnologia attuale.

Se stimolato, produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche, utilizzando in maniera approssimativa gli elementi del disegno tecnico.

**5:** Non riesce ad utilizzare le tecnologie più semplici. Fatica a riconoscere alcune caratteristiche e funzioni della tecnologia attuale. Non è in grado di produrre modelli o rappresentazioni grafiche, né di utilizzare correttamente gli elementi del disegno tecnico.

## EDUCAZIONE FISICA

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

### Obiettivi di apprendimento

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).
- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

### Contenuti/attività

- Giochi di squadra.
- Realizzazione di strumenti di gioco con l'utilizzo di materiale di riciclo.
- Comprensione di indicazioni e regole.
- La lealtà, il rispetto e la cooperazione.

### Metodologie e strategie

- Attività di riflessione su tattica, strategia e regole di gioco.
- Imparando giocando.
- Uso di piccoli attrezzi.

### Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

- 10: Partecipa attivamente ai giochi; rispetta consapevolmente le regole del fair play; usa in maniera efficace il corpo per esprimere emozioni e sentimenti.
- 9: Partecipa attivamente ai giochi; rispetta le regole del fair play; usa in maniera efficace il corpo per esprimere emozioni e sentimenti.
- 8: Partecipa ai giochi e rispetta le regole del fair play; usa in maniera adeguata il corpo per esprimere emozioni e sentimenti.
- 7: Partecipa ai giochi e rispetta le regole del fair play per senso del dovere; usa in il corpo per esprimere emozioni e sentimenti.
- 6: Partecipa ai giochi solo se incontrano il suo interesse; non sempre rispetta le regole del fair play; va guidato ad usare il corpo per esprimere emozioni e sentimenti.
- 5: Partecipa ai giochi solo se stimolato; fatica a rispettare le regole del fair play; va guidato ad usare il corpo per esprimere emozioni e sentimenti.

## STORIA

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
- Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.
- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.
- Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.
- Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

### Obiettivi di apprendimento

- Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.
- Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.
- Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.

### Contenuti/attività

- I popoli italici: gli Etruschi
- La civiltà dei Romani
- L'impero romano

### Metodologie e strategie

- Didattica dei racconti.
- Brainstorming.
- Metodo di studio personale
- Didattica laboratoriale.
- Didattica della ricerca anche con l'impiego del web.
- Cooperative learning.
- Uso di strumenti didattici alternativi e/o complementari al libro di testo.
- Problem solving

### Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

**10:** Organizza con sicurezza le informazioni per individuare relazioni cronologiche. Conosce e organizza i contenuti in modo completo e sicuro; li espone con precisione e con ricchezza lessicale.

**9:** Organizza con sicurezza le informazioni per individuare relazioni cronologiche. Conosce e organizza i contenuti in modo completo e sicuro; li espone con precisione e con il linguaggio specifico della disciplina.

**8:** Organizza in modo corretto le informazioni per individuare relazioni cronologiche. Conosce e organizza i contenuti in modo completo; li espone con proprietà di linguaggio.

**7:** Ricava informazioni essenziali e le utilizza in modo accettabile. Conosce e organizza i contenuti in modo abbastanza corretto; li espone con adeguata proprietà di linguaggio.

**6:** Ricava informazioni essenziali e le utilizza in modo frammentario. Conosce i contenuti in modo sufficientemente corretto; li espone con linguaggio semplice ed essenziale.

**5:** Mette in relazione cronologica fatti ed eventi con difficoltà. Organizza le informazioni con difficoltà, memorizza i contenuti in modo lacunoso e li espone in modo confuso.

## GEOGRAFIA

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
- Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.
- Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.
- Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
- Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

### Obiettivi di apprendimento

- Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative.
- Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.



### Contenuti/attività

- Scopriamo le regioni dell'Italia meridionale.
- Scopriamo le regioni dell'Italia centrale.
- Scopriamo le regioni dell'Italia settentrionale.

### Metodologie e strategie

- Didattica dei racconti.
- Brainstorming.
- Didattica laboratoriale.
- Didattica della ricerca anche con l'impiego del web.
- Cooperative learning.
- Uso di strumenti didattici alternativi e/o complementari al libro di testo.
- Problem solving.
- Esplorazione virtuale dei paesaggi e città con Google Earth.

### Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

**10:** Individua, riconosce e classifica i diversi paesaggi delle regioni italiane in modo corretto, completo ed esauriente; utilizza il linguaggio della geograficità con piena padronanza per riferire conoscenze e contenuti.

**9:** Individua, riconosce e classifica i diversi paesaggi delle regioni italiane in modo corretto e adeguato; utilizza il linguaggio della geograficità con padronanza per riferire conoscenze e contenuti.

**8:** Individua, riconosce e classifica i diversi paesaggi delle regioni italiane in modo corretto; utilizza il linguaggio della geograficità per riferire conoscenze e contenuti.

**7:** Individua, riconosce e classifica i diversi paesaggi delle regioni italiane. Utilizza il linguaggio della geo-graficità in modo abbastanza adeguato per riferire conoscenze e contenuti.

**6:** Individua, riconosce e classifica, attraverso domande guida, i paesaggi delle regioni italiane in modo sufficientemente corretto. Utilizza il linguaggio della geo-graficità in modo essenziale per riferire conoscenze e contenuti.

**5:** Non è in grado di utilizzare il linguaggio della geo-graficità, né di raccogliere dati e informazioni. Riconosce i diversi paesaggi delle regioni italiane solo se guidato.

## RELIGIONE CATTOLICA

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.
- Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni;

identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.

### Obiettivi di apprendimento

- Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico.
- Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso.
- Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa.
- Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane.

### Contenuti/attività

- La Pasqua
- L'ecumenismo, il dialogo interreligioso
- Il cristianesimo nella storia

### Metodologie e strategie

- Lezione frontale
- Didattica dei racconti.
- Brainstorming.
- Didattica laboratoriale.
- Didattica della ricerca anche con l'impiego del web.
- Cooperative learning.
- Uso di strumenti didattici alternativi e/o complementari al libro di testo.

### Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

**Ottimo:** Sa argomentare in maniera organica e autonoma, le principali motivazioni che sostengono le scelte in ambito religioso, in contesto di pluralismo, culturale e religioso.

**Distinto:** Sa esporre in maniera adeguata e autonoma, le principali motivazioni che sostengono le scelte in ambito religioso, in contesto di pluralismo, culturale e religioso

**Buono:** Sa esporre in maniera adeguata e autonoma i principi religiosi.

**Discreto:** Espone in maniera in maniera semplice i principi religiosi.

**Sufficiente:** Espone solo parzialmente, in maniera semplice, alcuni principi religiosi

**Insufficiente:** Non sa esporre, pur aiutato, i contenuti minimi dell'ambito religioso.

