

## Progettazione di classe

SCUOLA PRIMARIA "SAN G. BOSCO – plesso "COLLODI/RODARI"

Classi PRIME a.s. 2020/2021

MODULO FORMATIVO N°1: ACCOGLIENZA (dal 28/09/2020 al 31/10/2020)

**TITOLO: "RIENTRIAMO A SCUOLA... tra passato e presente"**

## PROGETTAZIONE DI CLASSE

<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 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>5.COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</b></p> <p><i>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.</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> <p><b>1. IMPARARE A IMPARARE</b></p> <p><i>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</i></p>

*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.*

#### **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*

## PROGETTAZIONI DISCIPLINARI

*Presentare globalmente il percorso verso il traguardo descritto dalle competenze sopracitate*

## 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.

### **Obiettivi di apprendimento**

- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.
- Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.
- Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa.

### **Contenuti/attività**

- Accoglienza in classe: filastrocca di benvenuto.
- Presentazione sfondo integratore (le storie di David).
- Storie e vissuti personali.
- Regole per stare bene insieme.
- Attività di pregrafismo.
- Lettura di immagini.
- Individuazione dei grafemi/fonemi.
- Giochi linguistici.

### **Metodologie e strategie**

- Cooperative learning
- Giochi linguistici e di simulazione.
- Brainstorming.
- Flipped classroom.
- Attività individuali.
- Conversazioni guidate ed esplorativa.

### **Valutazione**

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

10: Interviene frequentemente e spontaneamente in una conversazione con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola. Rispetta sempre e pienamente le principali regole di convivenza civile. Esegue con particolare precisione grafismi.

9: Interviene spontaneamente in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola. Rispetta le principali regole di convivenza civile. Esegue correttamente grafismi.

8: Interviene in maniera adeguata in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, rispettando tempi e turni di parola. Rispetta le principali regole di convivenza civile. Esegue in modo abbastanza corretto grafismi.

7: Interviene, se sollecitato, in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, rispettando quasi sempre tempi e turni di parola. Rispetta quasi sempre le principali regole di convivenza civile. Esegue grafismi su indicazione

6: Interviene, se sollecitato, in una conversazione o in una discussione, anche se non sempre in maniera pertinente. Rispetta quasi sempre le principali regole di convivenza civile. Esegue grafismi in maniera poco precisa.

5: Non interviene in una conversazione o in una discussione, anche se sollecitato. Non rispetta le principali regole di convivenza civile. Non esegue grafismi.

## INGLESE

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

### **Obiettivi di apprendimento**

- Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.

### **Contenuti/attività**

- Welcome time: presentazione della classe e accoglienza dei nuovi compagni.
- Greetings: canzoni inerenti i saluti.
- Brevi dialoghi: what's your name?
- Presentazione dei personaggi del libro.
- Giochi con le flash card.

### **Metodologie e strategie**

- Si prediligerà un approccio prevalentemente orale ed una metodologia ludica.

### **Valutazione**

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

10 Partecipa attivamente con ottime capacità di memorizzazione e ripetizione del lessico e delle strutture presentate.

9 Partecipa attivamente con ottime capacità di memorizzazione, ma con qualche incertezza nella ripetizione delle strutture e del lessico presentato.

8 Partecipa con buone capacità di memorizzazione, ma con qualche incertezza nella ripetizione delle strutture e del lessico presentato

7 Se sollecitato, partecipa con discreta capacità di memorizzazione e con qualche incertezza nella ripetizione delle strutture e del lessico presentato.

6 La partecipazione è limitata alle sole attività grafiche e di manipolazione. Comunica solo saltuariamente e con difficoltà.

5 Non partecipa e non memorizza il lessico e le strutture presentate

## STORIA

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.

### **Obiettivi di apprendimento**

- Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.
- Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità,
- di storie, racconti, biografie di grandi del passato.

### **Contenuti/attività**

- Il racconto di vissuti e le parole del tempo.

### **Metodologie e strategie**

- Didattica dei racconti ;
- Brainstorming;
- Problem solving.

### **Valutazione**

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

10: Conosce ed utilizza con padronanza i concetti temporali. Rispetta pienamente le principali regole di convivenza civile.

9: Conosce ed utilizza con sicurezza i concetti temporali. Rispetta in maniera soddisfacente le principali regole di convivenza civile.

8: Conosce ed utilizza correttamente i concetti temporali. Rispetta adeguatamente le principali regole di convivenza civile.

7: Conosce ed utilizza in maniera adeguata principali concetti temporali. Rispetta quasi sempre le principali regole di convivenza civile.

6: Conosce ed utilizza i principali concetti temporali, se guidato. Si avvia al rispetto delle principali regole di convivenza civile.

5: Non conosce i principali concetti temporali. Non rispetta le principali regole di convivenza civile.

## GEOGRAFIA

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.

### **Obiettivi di apprendimento**

- Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.
- Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.

### **Contenuti/attività**

- Giochi su indicatori topologici/lateralizzazione.
- Attività relative a spazi aperti e chiusi; confini naturali e artificiali; spazi esterni e interni ad un confine.

### **Metodologie e strategie**

- Conversazione esplorativa e guidata.
- Brainstorming.
- Approccio ludico.
- Learning by doing.

### **Valutazione**

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

**10:** Conosce ed utilizza con padronanza i concetti topologici spaziali . Rispetta pienamente le principali regole di convivenza civile.

**9:** Conosce ed utilizza con sicurezza i concetti topologici spaziali. Rispetta in maniera soddisfacente le principali regole di convivenza civile.

**8:** Conosce ed utilizza correttamente i concetti topologici spaziali. Rispetta adeguatamente le principali regole di convivenza civile.

**7:** Conosce ed utilizza in maniera adeguata principali concetti topologici spaziali. Rispetta quasi sempre le principali regole di convivenza civile.

**6:** Conosce ed utilizza i principali concetti topologici spaziali, se guidato. Si avvia al rispetto delle principali regole di convivenza civile.

**5:** Non conosce i principali concetti topologici spaziali. Non rispetta le principali regole di convivenza civile.

## MATEMATICA

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- 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**

- Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre ...
- Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.

### **Contenuti/attività**

- Accoglienza e giochi di conoscenza.
- Attività pratiche, giochi e schede strutturate: orientamento spazio-temporale, percorsi, ritmi, sequenze.
- Giochi percettivi.
- Esercizi di pregrafismo.

### **Metodologie e strategie**

- Conversazioni esplorative e guidate.
- Brainstorming.
- Approccio ludico.
- Learning by doing

### **Valutazione**

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

10: Riconosce e nomina con precisione tutti i rapporti topologici presentati rispetto al proprio corpo.

9: Riconosce e nomina tutti i rapporti topologici presentati rispetto al proprio corpo.

8: Riconosce e nomina quasi tutti i rapporti topologici presentati rispetto al proprio corpo.

7: Riconosce discretamente, ma non nomina tutti i rapporti topologici presentati rispetto al proprio corpo.

6: Se guidato riconosce, ma non nomina, i rapporti topologici presentati rispetto al proprio corpo.

5: Non riconosce e non nomina i rapporti topologici presentati rispetto al proprio corpo.

## SCIENZE

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.

### **Obiettivi di apprendimento**

- Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.
- Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.

### **Contenuti/attività**

- I materiali scolastici.
- Prove d'ingresso: verifica dei prerequisiti.



### **Metodologie e strategie**

- Conversazione esplorativa e guidata.
- Brainstorming.
- Approccio ludico.
- Learning by doing.

### **Valutazione**

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

10: Nomina correttamente tutti i materiali conosciuti e ne individua le principali caratteristiche (a cosa serve/di cosa è fatto)

9: Nomina i materiali conosciuti e ne individua le principali caratteristiche (a cosa serve/di cosa è fatto)

8: Nomina i materiali conosciuti e ne individua alcune caratteristiche (a cosa serve/di cosa è fatto)

7: Nomina quasi sempre i materiali conosciuti e ne individua alcune caratteristiche (a cosa serve/di cosa è fatto)

6: Se aiutato, nomina i materiali conosciuti e ne individua le principali caratteristiche (a cosa serve/di cosa è fatto)

5: Non nomina i materiali conosciuti e non ne individua le principali caratteristiche (a cosa serve/di cosa è fatto)

## MUSICA

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- 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.

### **Obiettivi di apprendimento**

- Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.
- Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.

### **Contenuti/attività**

- Sperimentazione del contrasto suono-silenzio attraverso giochi e con l'uso di semplici oggetti.
- Riconoscimento e classificazione di suoni di oggetti sonori.

### **Metodologie e strategie**

- Giochi musica.

### **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.

**9:** Ascolta con attenzione e interesse i brani proposti; partecipa con entusiasmo e intonazione all'esecuzione di brani vocali/strumentali.

**8:** Ascolta con attenzione i brani proposti; partecipa con entusiasmo all'esecuzione di brani vocali/strumentali.

**7:** Ascolta in maniera adeguata i brani proposti; partecipa all'esecuzione di brani vocali/strumentali.

**6:** Ascolta i brani proposti, ma necessita di essere sollecitato all'attenzione; ha bisogno di essere sollecitato all'esecuzione di brani vocali/strumentali.

**5:** Durante i brani proposti si distrae e disturba l'ascolto; non partecipa all'esecuzione di brani vocali/strumentali.

## ARTE E IMMAGINE

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- 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)

### **Obiettivi di apprendimento**

- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.

- Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.
- 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**

- Giochi e rappresentazioni grafiche.
- Coloritura di spazi delimitate.
- Campiture cromatiche.

### **Metodologie e strategie**

- Osservazione e lettura di immagini della realtà circostante;
- Disegno libero strutturato.

### **Valutazione**

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

**10:** Riconosce prontamente e in modo autonomo la grammatica visiva; usa in maniera consapevole la grammatica visiva; usa il colore in modo efficace.

**9:** Riconosce in modo autonomo la grammatica visiva; usa la grammatica visiva in maniera consapevole; usa il colore in modo efficace.

**8:** Mostra un buon livello di conoscenza della grammatica visiva; usa adeguatamente la grammatica visiva; usa il colore in modo adatto alle richieste.

**7:** Ha bisogno di essere sollecitato con domande guida per individuare gli elementi della grammatica visiva; usa gli elementi della grammatica visiva solo se stimolato; usa il colore in modo adeguato.

**6:** Conosce in maniera approssimata la grammatica visiva; ha bisogno di essere guidato nell'uso adeguato della grammatica visiva; usa il colore in modo casuale.

**5:** Non conosce gli elementi costitutivi della grammatica visiva e usa il colore in modo casuale.

## EDUCAZIONE FISICA

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

### **Obiettivi di apprendimento**

- Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.
- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

### **Contenuti/attività**

- Rappresentazione grafica dello schema corporeo.
- Giochi finalizzati all'acquisizione dello schema corporeo e dei concetti spazio-temporali.

### **Metodologie e strategie**

- Attività singole sul posto.

### **Valutazione**

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

10: Partecipa attivamente, con ottime capacità dinamiche generali, alle attività motorie, rispettando in modo ineccepibile le regole di gioco.

9: Partecipa attivamente, con ottime capacità dinamiche generali, alle attività motorie, rispettando sempre le regole di gioco.

8: Partecipa attivamente, con buone capacità dinamiche generali, alle attività motorie, rispettando quasi sempre le regole di gioco.

7: Partecipa attivamente, con discrete capacità dinamiche generali, alle attività motorie, rispettando quasi sempre le regole di gioco.

6: Partecipa solo se sollecitato, con sufficienti capacità dinamiche generali, alle attività motorie, rispettando le regole di gioco.

5: Non partecipa alle attività motorie e mostra gravi impacci nella coordinazione motoria generale

## TECNOLOGIA

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

### **Obiettivi di apprendimento**

- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

### **Contenuti/attività**

- Discriminazione delle principali parti del corpo umano.
- Realizzazione di una marionetta.

### **Metodologie e strategie**

- Conversazione guidata ed esplorativa.
- Brainstorming.
- Approccio ludico.
- Learning by doing.

### **Valutazione**

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

10: Realizza correttamente modellini tridimensionali seguendo tutte le indicazioni date.

9: Realizza modellini tridimensionali seguendo tutte le indicazioni date.

8: Realizza modellini tridimensionali seguendo alcune indicazioni date.

7: Realizza quasi sempre modellini tridimensionali seguendo alcune indicazioni date.

6: Se aiutato, realizza modellini tridimensionali seguendo le principali indicazioni date.

5: Non realizza modellini tridimensionali e non segue le indicazioni date.

## EDUCAZIONE CIVICA

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Riconosce e applica le regole che rendono ordinata e rispettosa la convivenza nelle diverse situazioni.
- Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.

### Obiettivi di apprendimento

- Conoscere la funzione della regola nei diversi ambienti di vita quotidiana.
- Conoscersi come bambini e prendere coscienza dei fondamentali bisogni.
- Comprendere che l'igiene è importante per la propria salute e per i rapporti sociali.

### Contenuti/attività

- Giochi per imparare i nomi dei compagni.
- Riflessione sull'importanza di avere un nome.
- Le regole di convivenza.
- Osservazione di immagini e ascolto di racconti sull'importanza delle abitudini igieniche e relativa conversazione.

### Metodologie e strategie

- Didattica dei racconti.
- Brainstorming.
- Giochi.
- Conversazione guidata.
- Schede strutturate.

### Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

**10:** Riconosce pienamente il valore delle regole e le applica in maniera esemplare. Comprende perfettamente il concetto di cura dell'ambiente e si fa promotore di iniziative e forme di rispetto.

**9:** Riconosce consapevolmente il valore delle regole e le applica in maniera responsabile. Comprende pienamente il concetto di cura dell'ambiente ed attua forme consapevoli di rispetto.

**8:** Riconosce in maniera soddisfacente il valore delle regole e le applica in autonomia. Comprende e traduce con impegno il concetto di cura dell'ambiente attuando le necessarie forme di rispetto.

**7:** Riconosce adeguatamente il valore delle regole e le applica con regolarità. Comprende il concetto di cura dell'ambiente e attua forme di rispetto in modo adeguato.

**6:** Riconosce globalmente il valore delle regole e le applica. Comprende globalmente il concetto di cura dell'ambiente e si sforza di attuare adeguate forme di rispetto.

**5:** Riconosce superficialmente il valore delle regole e le applica se sollecitato. Comprende superficialmente il concetto di cura dell'ambiente e va guidato nell'attuare adeguate forme di rispetto.

## RELIGIONE

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.

### **Obiettivi di apprendimento**

- Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù.
- Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.

### **Contenuti/attività**

- Insieme diventiamo grandi come buoni amici.

### **Metodologie e strategie**

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

### **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.

Massafra, 17/09/2020

I DOCENTI