

SCUOLA PRIMARIA "SAN G. BOSCO

plesso "COLLODI" Classi 2 A-B-C-D

plesso "RODARI" Classi 2 A-B

a.s.2020/2021

MODULO FORMATIVO N. 3 (1 febbraio - 11 giugno 2021)

TITOLO: "Vivere...trasformati dalla bellezza e dal sublime"

PROGETTAZIONE DI CLASSE

<p>Quadro di riferimento europeo: COMPETENZE EUROPEE (Raccomandazioni del Consiglio del 22/05/2018)</p>	<p>Quadro di riferimento italiano: COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</p>
<p>1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE <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>2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA <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>3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA <i>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</i></p>	<p>3. COMUNICARE <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>6. RISOLVERE PROBLEMI <i>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</i></p>

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 cybersicurezza), 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.

7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE

La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

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.

7. INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI

Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze e incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica

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

2. PROGETTARE

Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti

PROGETTAZIONI DISCIPLINARI

Con il 3°MF si giunge al termine dell'anno scolastico! In questa tranche di tempo formativo-educativo si continuerà, attraverso la didattica per competenze, a rispondere alle domande degli alunni che, dopo aver acquisito le strumentalità di base di ogni disciplina, manifestano il bisogno di attribuire senso al proprio apprendimento e al proprio lavoro. I docenti imposteranno la didattica e l'insegnamento in modo che gli alunni possano avvicinarsi al sapere attraverso l'esperienza e acquisire la teoria attraverso un percorso induttivo, che passi dall'esperienza alla sua rappresentazione.

ITALIANO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- Legge e comprende semplici testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
- Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
- Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, 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

ASCOLTO E PARLATO

1. Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, individuando scopo, argomento e informazioni principali.
2. Organizzare un discorso in modo logico e con un lessico adeguato al contesto comunicativo

LETTURA

1. Leggere ad alta voce, in modo espressivo, testi proposti usando pause e intonazioni, adeguate al contesto, per permettere a chi ascolta di capire.
2. Sintetizzare in modo efficace le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale

SCRITTURA

1. Organizzare le idee e progettare in modo efficace un testo
2. Scrivere in modo autonomo testi di vario genere

LESSICO

1. Comprendere e usare parole in senso figurato

STRUTTURE DELLA LINGUA

1. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione.
2. Riconoscere in un testo le parti del discorso o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali.

Contenuti/attività

- il genere narrativo: fiaba e favola
- la sintesi del testo
- il testo descrittivo
- il testo poetico
- le parti variabili del discorso (articolo, nome, verbo, aggettivo)
- analisi grammaticale
- analisi logica (soggetto, predicato, espansioni)
- la Pasqua come messaggio di Pace

Metodologie e strategie

La proposta prosegue privilegiando una didattica orientativa con la predisposizione di attività finalizzate a preparare gli alunni a gestire in modo consapevole il processo di apprendimento. Le diverse metodologie proposte (compatibilmente con le diverse situazioni presenti nelle classi: DDI - presenza), unitamente all'uso dei testi in adozione, quaderni di lavoro, schemi e mappe concettuali, sussidi audiovisivi, materiali multimediali, implementeranno gli interventi didattici che, si auspica, consentano a tutti, secondo le proprie potenzialità, di perseguire quanto progettato e concludere l'anno in maniera positiva.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: In situazioni note e non note ascolta i testi di diverso genere mostrando di saperne cogliere pienamente il senso. Padroneggia la lettura strumentale e sa cogliere in maniera pertinente il significato del messaggio trasmesso. Produce testi di tipologie differenti rispettando le convenzioni ortografiche. Riconosce e analizza gli elementi morfologici della frase. Mostra di lavorare con continuità e in piena autonomia utilizzando le risorse a sua disposizione di tipo formale, non formale e informale.

INTERMEDIO: In situazioni note e non note ascolta i testi di diverso genere mostrando di saperne cogliere pienamente il senso. Padroneggia la lettura strumentale e sa cogliere in maniera pertinente il significato del messaggio trasmesso. Produce testi di tipologie differenti rispettando le convenzioni ortografiche. Riconosce e analizza gli elementi morfologici della frase. Mostra di lavorare in modo continuo e in autonomia utilizzando le risorse a sua disposizione, anche se in maniera discontinua, di tipo formale, non formale e informale.

BASE: In situazioni note e strutturate ascolta i testi di diverso genere mostrando di saperne cogliere il senso globale. La lettura è discontinua e il significato del messaggio non è sempre colto in maniera autonoma. Produce testi con l'ausilio di strumenti compensativi e/o con la guida di un adulto evidenziando, altresì, una frammentaria competenza ortografica. Riconosce e analizza solo gli elementi morfologici principali della frase. Mostra di lavorare in modo discontinuo e non sempre autonomo utilizzando risorse prevalentemente formali.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: In situazioni esclusivamente note e strutturate ascolta i testi di diverso genere mostrando di saperne cogliere il senso globale solo se coadiuvato da domande guida. La lettura è discontinua e il significato del messaggio non è colto in maniera autonoma. Produce semplici frasi in modo autonomo evidenziando, tuttavia, una frammentaria competenza ortografica. Riconosce e analizza solo gli elementi morfologici essenziali della frase. Lavora prevalentemente con il supporto del docente utilizzando risorse fornite.

INGLESE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.
- Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.
- Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

Obiettivi di apprendimento

ASCOLTO

1. Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano per semplici interazioni orali.

PARLATO

1. Interagire con l'insegnante e i compagni in situazioni di role-play in riferimento al lessico appreso.

LETTURA

1. Riconoscere la forma scritta di parole e brevi messaggi.
2. Memorizzare lessico, canzoncine e filastrocche legati anche alle festività

SCRITTURA

1. Riprodurre parole e semplici frasi, secondo un modello dato

Contenuti/attività

- UNIT 2-3: "House" con il lessico e le strutture comunicative circa la casa e le varie stanze; "Home" con il lessico degli oggetti di ogni stanza. There is/There are.
- UNIT 4: "On the farm", lessico inerente animali della fattoria e preposizioni di luogo.
- UNIT 5: "Food and drink", lessico inerente cibi e bevande. Do you like? Yes, I do/No, I don't.
- UNIT 6: "Face and body", lessico inerente viso e corpo. Have you got.
- Festivities: Easter

Metodologie e strategie

Per supportare lo sviluppo delle competenze acquisite e in via di acquisizione, si continuerà a predisporre metodologie inerenti la lingua straniera con: attività di gioco, della tipologia TPR (total physical response), attraverso il quale veicolare le conoscenze e le abilità tramite il corpo e l'esperienza diretta, nello specifico con danze e balli in lingua supportati dalla mimica corrispondente; l'utilizzo di supporti audio-visivi, multimediali e giochi linguistici, per lo sviluppo

delle competenze interattive. Come metodologia trasversale, in aggiunta, sarà utilizzato il metodo CLIL, nello specifico con le discipline di Matematica e Scienze, unitamente allo STORYTELLING, con la lettura e il racconto di storie e testi di diverso genere in lingua inglese. Si favorirà, non in ultimo, la predisposizione di attività creative e manipolative, in collaborazione con Tecnologia e Educazione all'Immagine, per la realizzazione di mini-lapbook utili alla memorizzazione del lessico e di semplici strutture grammaticali.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: Comprende vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. Interviene nelle conversazioni utilizzando lessico e semplici strutture grammaticali in modo appropriato. Riconosce e scrive correttamente parole e semplici frasi.

INTERMEDIO: Comprende vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. Interviene nelle conversazioni utilizzando lessico e semplici strutture grammaticali anche se non sempre in modo appropriato. Riconosce e scrive correttamente parole e semplici frasi, necessitando del modello.

BASE: Comprende semplici vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano solo se accompagnati da gesti o immagini. Interviene raramente nelle conversazioni utilizzando lessico e semplici strutture grammaticali solo se sollecitato. Riconosce solo in parte la forma scritta di parole e semplici frasi, scrivendole solo con il modello dato.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Incontra difficoltà nel comprendere anche semplici vocaboli e istruzioni accompagnati da gesti o immagini. Interviene nelle conversazioni solo se guidato e su imitazione. Riconosce con difficoltà la forma scritta di parole e semplici frasi, scrivendole solo con il modello dato.

STORIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Riconosce ed 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.
- Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
- 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.
- Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.

Obiettivi di apprendimento

USO DELLE FONTI

1. Riconoscere i cambiamenti prodotti dal trascorrere del tempo in persone, animali e cose

ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

1. Conoscere e confrontare gli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo del passato con quelli attuali.
2. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale, ...)

STRUMENTI CONCETTUALI

1. Applicare gli indicatori temporali alle successioni cicliche usate per la misurazione del tempo

PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

1. Riferire e/o rappresentare in modo semplice e coerente (con grafismi, racconti orali, disegni, testi scritti e risorse digitali) le conoscenze e i concetti acquisiti

Contenuti/attività

- la ciclicità: parti del giorno, settimana, mesi, anno, stagioni
- la misura del tempo: linea del tempo, calendario e orologio
- le fonti: materiali, visive, orali, scritte
- la storia personale

Metodologie e strategie

Incoraggiare gli alunni alla partecipazione affinché le pagine del quaderno, del libro, i brainstorming e le varie proposte didattiche diventino *piccole palestre* in cui esercitare la pratica del mestiere dello storico. La metodologia prevalente sarà quella inclusiva e laboratoriale nel senso di classe-officina in cui i bambini potranno sperimentare oltre che imparare, *contaminandosi*.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: Riconosce i cambiamenti prodotti dal trascorrere del tempo su di sé e sulle persone familiari, su animali e cose integrando numerose fonti adeguate sia fornite dal docente sia reperite altrove in modo autonomo. Conosce molto bene la funzione e l'uso di strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo. Organizza – con risorse date dal docente ma anche in forma autonoma – le conoscenze sul proprio passato, distinguendolo dal tempo presente, organizzando i fatti e le conoscenze acquisite utilizzando gli indicatori temporali. Rappresenta in modo originale conoscenze e concetti. Riferisce in modo esauriente e coerente le conoscenze acquisite.

INTERMEDIO: Riconosce i cambiamenti prodotti dal trascorrere del tempo su di sé e sulle persone familiari, su animali e cose integrando quasi sempre con fonti adeguate sia fornite dal docente sia reperite altrove in modo autonomo. Conosce la funzione e l'uso di strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo. Organizza – con risorse date dal docente ma anche in forma autonoma – le conoscenze sul proprio passato, distinguendolo dal tempo presente, organizzando i fatti e le conoscenze acquisite utilizzando gli indicatori temporali.

Rappresenta in modo formale conoscenze e concetti. Riferisce in modo esauriente e coerente le conoscenze acquisite.

BASE: Riconosce i cambiamenti prodotti dal trascorrere del tempo su di sé e sulle persone familiari, su animali e cose integrando con fonti adeguate fornite dal docente. Conosce la funzione e l'uso di strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo, anche se va supportato dal docente. Organizza – con risorse e scalette date dal docente – le conoscenze sul proprio passato, distinguendolo dal tempo presente, organizzando i fatti e le conoscenze acquisite utilizzando indicatori temporali stereotipati. Rappresenta, con la guida di un adulto e l'ausilio di sussidi compensativi, conoscenze e concetti. Riferisce le conoscenze acquisite rispondendo a domande precise.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Solo in situazioni note e con il supporto del docente, riconosce i cambiamenti prodotti dal trascorrere del tempo su di sé e sulle persone familiari, su animali e cose facendo riferimento a fonti fornite dal docente. Conosce la funzione, ma non usa in modo sempre adeguato, gli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo e va supportato dal docente. Organizza, anche se non autonomamente, – con risorse e scalette – le conoscenze sul proprio passato, distinguendolo dal tempo presente, organizzando i fatti e le conoscenze acquisite utilizzando pochi indicatori temporali stereotipati. Rappresenta, con la guida di un adulto e l'ausilio di sussidi compensativi, conoscenze e concetti. Riferisce le conoscenze acquisite rispondendo a domande precise e semplici.

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.
- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
- Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)
- 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
- 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

LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ

1. Riconoscere, descrivere e rappresentare, anche graficamente, un ambiente utilizzando i concetti appresi

PAESAGGIO

1. Classificare gli elementi fissi e mobili, fisici e antropici che caratterizzano paesaggi noti

Contenuti/attività

- I termini specifici dell'orientamento
- La rappresentazione dello spazio vissuto
- Nomenclatura dei paesaggi e degli spazi
- Elementi del paesaggio: fissi / mobili, naturali / antropici
- Principali ambienti: mare, montagna, pianura, collina
- I termini specifici del paesaggio
- Caratteristiche del paesaggio urbano
- Spazi pubblici e privati
- Funzione/bisogni/servizi degli spazi vissuti

Metodologie e strategie

Il processo di apprendimento/insegnamento si fonderà sull'approccio senso-percettivo in relazione all'ambiente circostante, attraverso l'esplorazione consapevole del contesto per abituare gli allievi ad osservare la realtà da diversi punti di vista. La metodologia sarà laboratoriale prevedendo un passaggio dal concreto verso l'astratto. La lezione dialogata abbinata ad un metodo induttivo per la trasmissione delle conoscenze e la discussione guidata per l'applicazione delle conoscenze e l'acquisizione delle competenze.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: In modo autonomo e con continuità utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, legge semplici carte e mappe di spazi e ambienti interpretando una legenda. Classifica con sicurezza gli elementi fissi e mobili, fisici e antropici che caratterizzano paesaggi noti.

INTERMEDIO: In modo autonomo e continuo, utilizzando, le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo, legge semplici carte e mappe di spazi e ambienti interpretando una legenda. Classifica correttamente gli elementi fissi e mobili, fisici e antropici che caratterizzano paesaggi noti.

BASE: Sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo ma con continuità utilizzando le risorse fornite dal docente, legge semplici carte e mappe di spazi e ambienti interpretando una legenda. Classifica gli elementi fissi e mobili, fisici e antropici che caratterizzano paesaggi noti.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente, legge semplici carte e mappe di spazi e ambienti per

interpretare una legenda. Classifica, anche se non sempre correttamente, gli elementi fissi e mobili, fisici e antropici che caratterizzano paesaggi noti.

MATEMATICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici
- 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...).
- 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

NUMERI

1. Eseguire addizioni e sottrazioni, anche come addizione e sottrazione di quantità uguali ripetute, con i numeri naturali utilizzando gli algoritmi scritti usuali

SPAZIO E FIGURE

1. Costruire modelli per riprodurre figure geometriche bidimensionali e tridimensionali, in base a descrizioni e/o istruzioni

RELAZIONE, DATI E PREVISIONE

1. Utilizzare rappresentazioni opportune per classificare numeri, figure, elementi e oggetti in base a una o più proprietà.

Contenuti/attività

- la sottrazione
- i numeri fino a 99
- il centinaio
- la costruzione delle tabelline
- l'operazione di moltiplicazione
- la divisione come ripartizione e contenenza
- i problemi
- le figure solide e piane
- le trasformazioni geometriche
- le misure non convenzionali
- l'euro
- la statistica e la probabilità

Metodologie e strategie

Gli alunni lavoreranno individualmente per la realizzazione delle diverse esperienze e si prevederanno momenti di condivisione e di confronto che consentirà loro di arricchirsi del contributo dei compagni, misurandosi nel rispetto reciproco, delle regole, sperimentando così una diversa collaborazione e partecipazione attiva. Si procederà ad essenzializzare i contenuti disciplinari e a trasformarli in contesti di apprendimento stimolanti e motivanti, a partire da situazioni-problema vicini e contestualizzati. Si sosterrà l'apprendimento di co-costruzione della conoscenza che valorizzano la risorsa compagno per apprendere insieme e meglio. Si procederà rispettando le tappe relative alle fasi attiva-iconica-simbolica proprie dell'apprendimento della matematica. Inoltre, la metodologia sarà prevalentemente ludica, basata sul gioco e sull'uso dei linguaggi complementari a quello verbale (musicale, grafico-pittorico, manipolativo e motorio). Inoltre, costante sarà la modalità "Learning by doing"

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: in situazioni note e non note esegue mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali. Esegue le addizioni e le sottrazioni, anche come addizione e sottrazione di quantità uguali ripetute, utilizzando gli algoritmi scritti usuali.

In modo autonomo e con continuità costruisce modelli per riprodurre figure geometriche bidimensionali e tridimensionali, in base a descrizioni e/o istruzioni.

Mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, Utilizza rappresentazioni opportune per classificare numeri, figure, elementi e oggetti in base a una o più proprietà.

INTERMEDIO: In situazioni note, anche se non in modo continuo esegue mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e addizioni e sottrazioni, anche come addizione e sottrazione di quantità uguali ripetute, con i numeri naturali utilizzando gli algoritmi scritti usuali.

In modo autonomo e continuo costruisce modelli per riprodurre figure geometriche bidimensionali e tridimensionali, in base a descrizioni e/o istruzioni.

Utilizzando le risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo, utilizza rappresentazioni opportune per classificare numeri, figure, elementi e oggetti in base a una o più proprietà.

BASE: Solo in situazioni note, esegue mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e addizioni e sottrazioni, anche come addizione e sottrazione di quantità uguali ripetute, con i numeri naturali utilizzando gli algoritmi scritti usuali.

Sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità costruisce modelli per riprodurre figure geometriche bidimensionali e tridimensionali, in base a descrizioni e/o istruzioni.

Utilizzando le risorse fornite dal docente utilizza rappresentazioni opportune per classificare numeri, figure, elementi e oggetti in base a una o più proprietà.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente non riesce ancora ad eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e addizioni e sottrazioni, anche come addizione e sottrazione di quantità uguali ripetute, con i numeri naturali utilizzando gli algoritmi scritti usuali.

Con aiuto costruisce modelli per riprodurre figure geometriche bidimensionali e tridimensionali, in base a descrizioni e/o istruzioni.

Aiutato dalle risorse fornite appositamente. Utilizza rappresentazioni suggerite per classificare numeri, figure, elementi e oggetti in base a una o più proprietà.

SCIENZE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando linguaggio appropriato.

Obiettivi di apprendimento

L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

1. Riconoscere e descrivere le caratteristiche degli organismi viventi in relazione al loro ambiente.

Contenuti/attività

- La classificazione delle piante
- Le parti della pianta
- La classificazione degli animali
- Gli animali e il loro habitat

Metodologie e strategie

Si incoraggeranno gli alunni alla partecipazione, sia durante le conversazioni che durante le attività varie, gratificandoli al fine di sviluppare l'autostima e mantenere vivo l'interesse. La metodologia prevalente sarà quella laboratoriale /sperimentale, nel rispetto delle regole anti-covid, basata anche sull'uso dei linguaggi complementari a quello verbale (musicale, grafico-pittorico, manipolativo e motorio). Si favoriranno momenti di riflessione sulle modalità di acquisizione delle conoscenze e si stimoleranno gli alunni a ripeterle ed usarle in contesti diversi. Si favoriranno attività pratiche e concrete di esplorazione e osservazione dell'ambiente circostante e dei suoi elementi, per giungere alle conclusioni. Sarà costante la modalità "learning by doing".

Inoltre, si ricorrerà a una mediazione didattica e multicanale adatta ai differenti stili cognitivi presenti nella classe.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: In situazioni note e non note, in modo autonomo e con continuità, osserva i momenti significativi nella vita degli esseri viventi. Mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, riconosce e descrive puntualmente le caratteristiche degli organismi viventi in relazione al loro ambiente.

INTERMEDIO: In situazioni note in modo autonomo e continuo, osserva i momenti significativi nella vita degli esseri viventi. Utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, riconosce e descrive correttamente le caratteristiche degli organismi viventi in relazione al loro ambiente.

BASE: Solo in situazioni note, in modo autonomo ma discontinuo, osserva i momenti significativi nella vita degli esseri viventi. Utilizzando le risorse fornite dal docente, riconosce e descrive adeguatamente le caratteristiche degli organismi viventi in relazione al loro ambiente.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente, osserva i momenti significativi nella vita degli esseri viventi. Solo con il supporto di risorse fornite appositamente, riconosce e descrive in modo semplice e a volte frammentario le caratteristiche degli organismi viventi in relazione al loro ambiente.

MUSICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- 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.
- Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.
- 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

RIPRODURRE SUONI E RUMORI

1. Memorizzare e riprodurre suoni e sequenze utilizzando il corpo, la voce e semplici strumenti.

Contenuti/attività

- Strumentario didattico, oggetti di uso comune.
- Brani musicali di differenti repertori (musiche, canti, filastrocche, sigle televisive...) propri dei vissuti dei bambini.

Metodologie e strategie

La metodologia prevalente sarà quella di massimo coinvolgimento dell'alunno in attività di esplorazione, conoscenza e apprendimento attraverso la discriminazione, l'ascolto e l'esecuzione di brevi eventi sonori, nel rispetto delle regole Covid. Un ruolo strategico assumeranno in tal senso i giochi con la voce e le attività ritmiche con l'accompagnamento di semplici strumenti e di altri "oggetti sonori".

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: Mobilitando una varietà di risorse, sia fornite dal docente sia reperite altrove, memorizza e riproduce suoni e sequenze utilizzando il corpo, la voce e semplici strumenti.

INTERMEDIO: Utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo. Memorizza e riproduce suoni e sequenze utilizzando Il corpo, la voce e semplici strumenti.

BASE: Utilizzando le risorse fornite dal docente Memorizza e riproduce suoni e sequenze utilizzando Il corpo, la voce e semplici strumenti

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Unicamente con il supporto di risorse fornite appositamente Memorizza e riproduce suoni e sequenze utilizzando Il corpo, la voce e semplici strumenti.

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).
- 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-culturale presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

Obiettivi di apprendimento

ESPRIMERSI E COMUNICARE

- Elaborare produzioni personali per esprimere vissuti e/o emozioni
- Rappresentare la figura umana come uno schema corporeo strutturato

OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI

- Individuare nel linguaggio iconico sequenze narrative

Contenuti/attività

- La grammatica visiva: il punto, la linea, il contorno, il colore (colori caldi e freddi) la scala dei colori.
- La figura umana: parti del viso e del corpo, proporzioni.
- Riproduzione di semplici paesaggi visti, copiati, ricordati o inventati.

Metodologie e strategie

Le attività si baseranno sull'interesse, sulla creatività, sulla fantasia e sull'esperienza di esplorazione e di osservazione degli alunni nella realtà che li circonda. Attraverso l'ausilio di strumenti e creatività personalizzata, verranno proposti semplici lavori manuali, ad esempio lapbook, attraverso la manipolazione di materiali diversi. Nella metodologia di lavoro, verrà favorito il momento della scoperta, dell'esplorazione e dell'improvvisazione, privilegiando la competenza relazionale durante lo svolgimento delle attività. Si curerà e si organizzerà un clima positivo per favorire principalmente la comunicazione come mezzo per potenziare il pensiero, socializzare e interagire nelle diverse istanze comunicative. Le attività, pur nel rispetto della normativa anti Covid cogente, saranno diversificate al fine di stimolare la curiosità, l'interesse e la motivazione all'attenzione.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: In situazioni note e non note, in modo autonomo e con continuità, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, realizza prodotti artistici originali, creativi e rispondenti alle indicazioni date.

INTERMEDIO: In situazioni note, in modo autonomo e continuo, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, realizza un prodotti artistici rispondenti alle indicazioni.

BASE: Solo in situazioni note, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità, utilizzando le risorse fornite dal docente, realizza un semplice prodotto artistico seguendo.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Solo in situazioni note, unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente realizza un semplice prodotto artistico

EDUCAZIONE FISICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- 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.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport 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

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

1. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali.

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

1. Utilizzare in modo corretto per sé e per gli altri gli spazi interni ed esterni

Contenuti/attività

- Giochi di movimento individuali
- Semplici coreografie
- Circuiti
- La gestione del corpo (respiro, posizioni, segmenti, tensioni, rilassamento muscolare).
- Esercizi per il benessere fisico

Metodologie e strategie

Si favorirà la conoscenza del proprio corpo, il coordinamento dei propri schemi motori e l'uso espressivo del corpo stesso, soprattutto per mezzo del gioco individuale e dell'utilizzo di codici espressivi non verbali.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: In situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse, sia fornite dal docente sia reperite altrove, elabora ed esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali, utilizzando in modo corretto per sé e per gli altri gli spazi.

INTERMEDIO: In situazioni note, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo, elabora ed esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali, utilizzando in modo corretto per sé e per gli altri gli spazi.

BASE: solo in situazioni note, utilizzando le risorse fornite dal docente ,Elabora ed esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali, utilizzando in modo corretto per sè e per gli altri gli spazi.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Solo in situazioni note, unicamente con il supporto di risorse fornite appositamente, elabora ed esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali, utilizzando in modo corretto per sè e per gli altri gli spazi.

TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Obiettivi di apprendimento

INTERVENIRE E TRASFORMARE

1. Realizzare un semplice oggetto seguendo istruzioni.

Contenuti/attività

- Maschere/manufatto di Carnevale
- Lavoretto di Pasqua
- Lapbook disciplinari
- La casa delle api

Metodologie e strategie

Al fine di garantire apprendimenti significativi e successo formativo per tutti gli alunni si condivide l'idea della scuola come "luogo di insegnamento interattivo" che la tecnologia sostiene e corrobora attraverso una didattica di tipo laboratoriale in cui il sapere diviene saper fare. Sarà privilegiata perciò la didattica fondata sul problem solving e sul cooperative learning, nel rispetto di tutte le norme anti-covid.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO:In situazioni note e non note, in modo autonomo e con continuità, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, realizza un semplice oggetto seguendo istruzioni.

INTERMEDIO: In situazioni note, in modo autonomo e continuo, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, realizza un semplice oggetto seguendo istruzioni.

BASE: Solo in situazioni note, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità, utilizzando le risorse fornite dal docente, realizza un semplice oggetto seguendo istruzioni.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Solo in situazioni note, unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente realizza un semplice oggetto seguendo istruzioni.

EDUCAZIONE CIVICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Riconosce e applica le regole che rendono ordinata e rispettosa la convivenza nelle diverse situazioni.
- Conoscere i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.
- Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.
- Sviluppa interesse per i beni culturali materiali e immateriali, a partire da quelli presenti nel proprio territorio e matura atteggiamenti di tutela e valorizzazione sostenibile.
- Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.
- Prende consapevolezza del fatto che gli strumenti tecnologici offrono tante opportunità, ma devono essere utilizzati con spirito critico e responsabilità.

Obiettivi di apprendimento

SVILUPPO SOSTENIBILE

1. Comprendere che l'ambiente naturale deve essere conservato, difeso, migliorato.
2. Comprendere il valore dell'acqua e assumere comportamenti quotidiani attenti al suo consumo responsabile.
3. Comprendere che l'igiene è importante per la propria salute e per i rapporti sociali.

Contenuti/attività

- Giornata dell'acqua (22 Marzo)
- Giornata della salute (7 Aprile)
- Giornata mondiale della Terra (22 Aprile)
- Giornata delle api (20 Maggio)

Metodologie e strategie

Atteso che l'educazione civica è trasversale a tutti gli apprendimenti e a tutti i comportamenti, si attiveranno per lo sviluppo e la consapevolezza metodologie e strategie che favoriscano situazioni di apprendimento volte a stimolare il coinvolgimento personale degli alunni, che li impegnino nella soluzione di problemi e nella realizzazione di prodotti, usando le progressive conoscenze e i contenuti delle varie discipline quali strumenti per la promozione di competenze civiche e sociali (didattica per problemi). Nei percorsi didattici trasversali sarà privilegiata una metodologia di tipo laboratoriale, nello specifico una metodologia che sia: attiva; trasversale alle discipline e utilizzi i loro diversi linguaggi; che sappia adottare in ogni fase del lavoro una pluralità di strumenti espressivi (mediatori iconici e verbali, narrativi, descrittivi e prassici (giochi di ruolo, simulazioni...))

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: In situazioni note e non note, in modo autonomo e con continuità, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, riconosce pienamente il valore delle regole e ha cura dell'igiene dell'ambiente di vita quotidiana.

INTERMEDIO: in modo autonomo e continuo, utilizzando le risorse fornite da docente o reperite altrove, riconosce consapevolmente il valore delle regole e ha cura dell'igiene dell'ambiente di vita quotidiana.

BASE: Sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo ma con continuità, utilizzando le risorse fornite dal docente riconosce adeguatamente il valore delle regole e ha cura dell'igiene e dell'ambiente di vita quotidiana.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Solo in situazioni note unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente, riconosce superficialmente il valore delle regole e ha cura dell'igiene dell'ambiente di vita quotidiana.

RELIGIONE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- 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.

- 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

IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

- Analizzare le tradizioni natalizie e pasquali della propria cultura.

I VALORI ETICI E RELIGIOSI

- Spiegare cosa significa far parte della Chiesa.

Contenuti/attività

- La Pasqua.
- La Chiesa: comunità di credenti.

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.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

OTTIMO: Conosce le tradizioni natalizie e pasquali della propria cultura e le espone efficacemente. Spiega in modo preciso cosa significa far parte della Chiesa.

DISTINTO: Conosce le tradizioni natalizie e pasquali della propria cultura e le espone chiaramente. Spiega in modo preciso cosa significa far parte della Chiesa.

BUONO: Conosce le tradizioni natalizie e pasquali della propria cultura e le espone adeguatamente. Spiega con sicurezza cosa significa far parte della Chiesa.

DISCRETO: Conosce le tradizioni natalizie e pasquali della propria cultura e le espone in modo essenziale. Spiega in modo adeguato cosa significa far parte della Chiesa.

SUFFICIENTE: Conosce le tradizioni natalizie e pasquali della propria cultura e le espone in modo semplice. Spiega in modo essenziale cosa significa far parte della Chiesa.

NON SUFFICIENTE: Conosce le tradizioni natalizie e pasquali della propria cultura e le espone globalmente. Spiega in modo stentato cosa significa far parte della Chiesa.

Massafra, 01/02/2021

I DOCENTI

Bellini Valentina
Carbonari Miriana
Fedele Angela
Girardi Marianna
Iorio Maria
Mele Flora
Mellone Antonia
Minei Immacolata Chiara
Perrone Giuseppe
Pizzarelli Antonia
Pizzilli Giuseppe
Rodia Giuseppina
Simeone Ilaria
Stramaglia Clelia Clemente