

SCUOLA DELL'INFANZIA "SAN G. BOSCO"

plesso "F.LLI GRIMM"

plesso "VIA NUOVA"

a.s.2020/2021

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

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

**PROGETTAZIONE DI SEZIONE**

<b>Quadro di riferimento europeo: COMPETENZE EUROPEE (Raccomandazioni del Consiglio del 22/05/2018)</b>	<b>Quadro di riferimento italiano: COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</b>
<p><b>1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b> <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> <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. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</b> <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</i></p>	<p><b>3. COMUNICARE</b> <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>6. RISOLVERE PROBLEMI</b> <i>Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo</i></p>

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 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.

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.

#### **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 PER CAMPI DI ESPERIENZA

Gli insegnanti volutamente svilupperanno i prerequisiti cognitivi e strumentali per la scuola dell'infanzia, necessari ad affrontare con più facilità i primi apprendimenti scolastici, in particolare relativi al vivere insieme e al rispetto reciproco attraverso giochi motori, racconti, canti, filastrocche con l'obiettivo di coinvolgere i bambini ad accrescere il loro interesse a osservare, confrontare, indovinare, raccontare, colorare, disegnare e riflettere sulle emozioni.

## IL SE' EL'ALTRO

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

#### 3 ANNI

- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato

#### 4 ANNI

- Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini

#### 5 ANNI

- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, sulla giustizia e raggiunge una prima consapevolezza della convivenza democratica
- Mostra padronanza delle coordinate spazio-temporali principali, manifestando sicurezza anche nella voce e nel movimento in rapporto con gli altri e con le regole condivise

### Obiettivi di apprendimento

#### 3 ANNI

- **A3** Prendere coscienza della propria identità
- **B3** Esprimere i propri bisogni
- **C8** Rispettare semplici regole della vita di gruppo

#### 4 ANNI

- **B4** Sviluppare l'identità personale e differenziare se stesso dagli altri
- **B5** Cercare di dare un nome agli stati d'animo e sperimentare il piacere, il divertimento, la frustrazione, la scoperta
- **C7** Comunicare con i coetanei e con gli adulti
- **C8** Rispettare le regole nella vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri

#### 5 ANNI

- **C5** Comunicare i propri sentimenti e le proprie esigenze
- **B2** Rielaborare esperienze di gioco
- **C16** Riferire fatti ed eventi secondo un ordine logico e temporale

### Contenuti/attività

#### 3 ANNI/ 4 ANNI/ 5ANNI

- Feste e tradizioni
- Le emozioni
- Attività di ascolto
- Attività grafico-pittoriche-creative e manipolative

### Metodologie e strategie

### **3 ANNI/ 4ANNI/ 5ANNI**

- Conversazioni guidate
- Circle time
- Cooperative learning
- Lavori individuali e di gruppo guidati e non

### **Valutazione**

- Osservazione sistematica
- Schede didattiche strutturate e non

## **I DISCORSI E LE PAROLE**

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

#### **3 ANNI**

- Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative

#### **4 ANNI**

- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole

#### **5 ANNI**

- Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative
- Si accosta alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia

### **Obiettivi di apprendimento**

#### **3 ANNI**

- **A3** Imparare ad ascoltare storie e racconti attraverso l'uso di immagini, dialogare con adulti e compagni, giocare con la lingua

#### **4 ANNI**

- **B1** Usare la lingua nei suoi diversi aspetti finalizzati all'estensione del lessico, alla corretta pronuncia di suoni, parole e frasi
- **C1** Conoscere altre lingue e aprirsi all'incontro con nuovi mondi e culture

#### **5 ANNI**

- **A2** Sviluppare nuove capacità per interagire tra pari, chiedere spiegazioni, confrontare punti di vista, progettare giochi e attività, elaborare e condividere conoscenze
- **B1** Usare la lingua nei suoi diversi aspetti finalizzati all'estensione del lessico, alla corretta pronuncia di suoni, parole e frasi
- **C2** Familiarizzare con una seconda lingua, in situazioni naturali, di dialogo, di vita quotidiana, diventando progressivamente consapevoli di suoni, tonalità, significati diversi

### **Contenuti/attività**

#### **3 ANNI/4ANNI/5ANNI**

- Feste e tradizioni
- Le emozioni
- Festa di fine anno
- Inglese
- Attività di ascolto
- Attività grafico-pittoriche
- Drammatizzazione

### **Metodologie e strategie**

#### **3 ANNI/4 ANNI/5 ANNI**

- Conversazioni guidate
- Circle time
- Cooperative learning
- Lavori individuali e di gruppo guidati e non

### **Valutazione**

- Osservazione sistematica
- Schede didattiche strutturate e non

## CONOSCENZA DEL MONDO

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

#### **3 ANNI**

- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti

#### **4 ANNI**

- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbale

#### **5 ANNI**

- Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

### **Obiettivi di apprendimento**

#### **3 ANNI**

- **A2** Esplorare oggetti, materiali
- **E6** Osservare le caratteristiche della natura (stagioni)

#### **4 ANNI**

- **C1** Muoversi nello spazio, eseguire percorsi più idonei per raggiungere una meta prefissata
- **C5** Comprendere le relazioni topologiche

## **5 ANNI**

- **A1** Esplorare la realtà e imparare a riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole, riorganizzandole con diversi criteri
- **A3** Toccare, smontare, costruire e ricostruire

## **Contenuti/attività**

### **3ANNI/4ANNI/5ANNI**

- Le relazioni topologiche: sopra/sotto, dentro/fuori, piccolo/grande, avanti /dietro, in mezzo/ai lati, vicino/lontano
- Attività: classificazione di oggetti;
  - ✓ Osservazione della natura
  - ✓ Schede didattiche
  - ✓ Percorsi sensoriali

## **Metodologie e strategie**

### **3 ANNI/4 ANNI/ 5 ANNI**

- Circle time
- Didattica laboratoriale
- Cooperative learning

## **Valutazione**

- Osservazione sistematica
- Schede didattiche strutturate e non

# IMMAGINI SUONI E COLORI

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

### **3ANNI**

- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative

### **4 ANNI**

- Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente

### **5 ANNI**

- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative

## **Obiettivi di apprendimento**

### **3 ANNI**

- **A2** Conoscere i colori primari
- **B1** Sviluppare la sensibilità musicale.

### **4 ANNI**

- **A2** Conoscere i colori secondari
- **B3** Affinare la sensibilità uditiva verso l'ambiente sonoro circostante.
- **C1** Confrontarsi con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore

### **5 ANNI**

- **A6** Esprimersi con immaginazione e creatività nel disegno, nella pittura e nelle altre attività manipolative

- **A7** Vivere le prime esperienze artistiche attraverso diversi linguaggi, come la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica
- **B7** Sperimentare suoni prodotti con diversi strumenti
- **C2** Confrontarsi con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore

### **Contenuti/attività**

#### **3 ANNI/4 ANNI/5 ANNI**

- Colori primari, secondari e freddi
- Ascolto brani musicali
- Fenomeni sonori: suoni, rumori, ritmi del corpo
- Tecniche di manipolazione
- Forma di espressione artistica attraverso l'uso del corpo
- Utilizzo di schede didattiche
- Attività di coloritura con diverse tecniche
- Esecuzione di semplici movimenti corrispondenti associati a canti
- Esecuzione di diversi movimenti corrispondenti a ritmi diversi
- Uso di diverse tecniche per la coloritura mescolanza di colori primari e ottenimento di colori secondari. Associazione di colori agli oggetti corrispondenti
- Sperimentazione di colori secondari nelle diverse tonalità
- Produzione di suoni con il corpo, gli strumenti e la voce

### **Metodologie e strategie**

#### **3 ANNI/4 ANNI/ 5 ANNI**

- Circle time
- Didattica laboratoriale
- Cooperative learning

### **Valutazione**

- Osservazione sistematica
- Schede didattiche strutturate e non

## IL CORPO E IL MOVIMENTO

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

#### **3 ANNI**

- Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola;

- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.

#### **4 ANNI**

- Vive pienamente la propria corporeità e ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo;
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento;
- Prova piacere nel movimento, e sperimenta schemi posturali e motori applicandoli nei giochi individuali e di gruppo.

#### **5 ANNI**

- Riconosce i segnali e ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo, e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione;
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva

### **Obiettivi di apprendimento**

#### **3 ANNI**

- **A3** Esprimersi e comunicare attraverso il corpo;
- **B5** Muoversi in modo spontaneo e guidato nei diversi ambienti e nelle varie situazioni.

#### **4 ANNI**

- **B1** Muoversi, cercare, scoprire, giocare, saltare, correre per il benessere e l'equilibrio psico-fisico;
- Rappresentare graficamente la figura umana.

#### **5 ANNI**

- **A2** Comunicare con il corpo le emozioni ed interpretare quelle altrui;
- **B4** Affinare le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti, la capacità di orientarsi nello spazio, di muoversi e di comunicare secondo immaginazione e creatività.

### **Contenuti/attività**

#### **3ANNI/4ANNI/5ANNI**

- Ritmi e suoni del proprio corpo
- Il corpo
- Percorsi
- Giochi individuali e di gruppo
- Le emozioni: allegria, tristezza e rabbia
- La storia personale
- Esperienze motorie
- Giochi di movimento

### **Metodologie e strategie**

#### **3 ANNI/4 ANNI/ 5 ANNI**

- Conversazione guidata
- Circle time
- Brainstorming
- Giochi di squadra e gruppi
- Attività laboratoriali

### **Valutazione**

- Osservazione sistematica
- Schede strutturate e non

MASSAFRA,22/01/2021

DOCENTI  
ANNUNZIATA CETERA

## RELIGIONE

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

**IL SE' E L'ALTRO:** Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.

### **Obiettivi di apprendimento**

3 ANNI

- Imparare ad interagire con gli altri attraverso il gioco

4 ANNI

- Acquisire la capacità di attenzione e di ascolto dell'altro

5 ANNI

- Conoscere la figura di Gesù, le sue scelte di vita, le persone che ha incontrato e il suo messaggio d'amore nei racconti evangelici.

### **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

**II CORPO E IL MOVIMENTO:** Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.

### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

3 ANNI

- Comunicare con il corpo le proprie emozioni.

4 ANNI

- Imparare ad esprimere la religiosità attraverso la gestualità del corpo

5 ANNI

- Compiere gesti di attenzione, rispetto e pace verso il mondo e gli altri sull'esempio di Gesù.

### **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

**IMMAGINI SUONI E COLORI:** Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

3 ANNI

- Riconoscere -i principali segni della religione cristiana

4 ANNI

- . Riconoscere i principali simboli e segni della religione cristiana.

#### **5 ANNI**

- Scoprire i segni e i simboli del Natale e della Pasqua riconoscendoli come feste di vita e di pace.

### **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

**I DISCORSI E LE PAROLE:** Impara alcuni termini del linguaggio cristiano ascoltando semplici racconti biblici e sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

#### **3 ANNI**

- Scoprire che Gesù parla di amicizia e pace attraverso semplici racconti biblici

#### **4 ANNI**

- Conoscere e riprodurre attraverso la narrazione alcuni episodi della vita di Gesù

#### **5 ANNI**

- Conoscere la chiesa come luogo di preghiera.

### **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

**LA CONOSCENZA DEL MONDO:** Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza

### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

#### **3 ANNI**

- Scoprire con gioia e stupore le meraviglie del creato

#### **4 ANNI**

- 2. Scoprire che il mondo è dono dell'amore di DIO.

#### **5 ANNI**

- Scoprire, rispettare e custodire con gioia e stupore i doni del creato

## **Contenuti/attività**

### **3/4/5 ANNI**

- Presentazione del “battesimo di Gesù
- Ascolto di racconti sulla vita di Gesù come “parabole” (Gesù che insegna) e “miracoli” (Gesù che guarisce)
- La storia “una sorpresa speciale” ci introduce alla festa di pasqua
- Momenti significativi della comunità cristiana e del luogo del suo culto: la chiesa.
- Scoperta delle varie religioni.
- Ascolto di racconti e filastrocche.
- Utilizzo di quaderno operativo e schede da colorare.
- Attività di osservazione (con immagini software)

## **METODOLOGIE E STRATEGIE**

### **3/4/5 ANNI**

- Conversazioni guidate
- Circle time.
- Domande stimolo per favorire la riflessione e al conversazione.
- Brainstorming.
- Le varie attività saranno organizzate nel rispetto dell’età e delle capacità degli alunni.

## **VALUTAZIONE**

- Osservazione sistematica e occasionale

Massafra,22/01/20121

I DOCENTI

GUERRINO FORTI