

Progettazione di classe

SCUOLA PRIMARIA

“SAN G. BOSCO” – plessi “COLLODI”- "RODARI"- “SAN G. BOSCO”

Classi 1[^]

A.S.2022/2023

MODULO FORMATIVO N°3 (dal 01/02/2023 al 09/06/2023)

TITOLO: “Da ME a TE per NOI”

PROGETTAZIONE DI CLASSE

<p>Quadro di riferimento europeo:</p> <p>COMPETENZE EUROPEE</p> <p>(Raccomandazioni del Consiglio del 22/05/2018)</p>	<p>Quadro di riferimento italiano:</p> <p>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</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</i></p>

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

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

4. COMPETENZA DIGITALE

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

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 DISCIPLINARI

ITALIANO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

- Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
- 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

- Ascoltare e comprendere relazionandosi positivamente agli altri, rispettando il turno e tenendo conto del punto di vista altrui.
- Ascoltare, comprendere e riferire semplici storie e/o messaggi seguendo la successione temporale dei fatti.

LETTURA

- Leggere globalmente un testo rispettando anche i tratti prosodici della punteggiatura.
- Leggere, comprendere e memorizzare un testo, attraverso l'uso del linguaggio verbale e non verbale.
- Ipotizzare il contenuto di un testo narrativo attraverso l'analisi di elementi.

SCRITTURA

- Produrre parole, frasi e/o brevi testi

LESSICO

- Ampliare il lessico familiare con le esperienze scolastiche

STRUTTURE DELLA LINGUA

- Individuare, riconoscere e usare correttamente le principali regole ortografiche
- Individuare, riconoscere e usare correttamente gli elementi principali della morfologia

Contenuti/attività

Le informazioni esplicite
Suoni duri e suoni dolci
Eccezioni di CU e QU, CQU
La divisione in sillabe
Il nome, l'articolo, il verbo, l'aggettivo
La frase
I tratti prosodici della punteggiatura (punteggiatura forte)
Le doppie
I digrammi e i trigrammi
L'apostrofo
L'accento
MP MB, lettere ponte
Il testo narrativo

Metodologie e strategie

- Giochi fonologici e didattici come veicolo per presentare nuovi contenuti che verranno appresi tramite la scoperta, in un percorso dove l'errore sarà un'opportunità per imparare.
- Metodo "7 Habits" e Scuola Gentile: Abitudine 1: Guidare se stessi - Creare una classe di leader (L'ambiente emozionale - Le parole gentili)
Abitudine 5: Ascolto attento

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: Comprende immediatamente tutte le consegne relative ad un'attività e riconosce perfettamente tutti gli elementi di una storia ascoltata che sa anche riferire in maniera completa ed efficace, ordinando correttamente i fatti in successione temporale e individuando in modo immediato personaggi e ambiente. Legge fluidamente semplici testi e ne comprende perfettamente il significato globale. Scrive con sicurezza e senza errori le parole e le frasi e produce semplici testi completi e corretti. Ha un lessico ricco e articolato che continua ad arricchire con le esperienze scolastiche.

INTERMEDIO: Comprende tutte le consegne relative ad un'attività e riconosce tutti gli elementi di una storia ascoltata che sa anche riferire in modo corretto, ordinando i fatti in successione temporale e individuando personaggi e ambiente. Legge semplici testi e ne comprende perfettamente il significato globale. Scrive le parole e le frasi utilizzando correttamente le principali convenzioni ortografiche e produce semplici testi corretti. Ha un lessico adeguato che arricchisce con le esperienze scolastiche.

BASE: La comprensione delle consegne relative ad attività o agli elementi di una storia ascoltata è essenziale che sa anche riferire in modo corretto, ordinando i fatti in successione temporale e individuando personaggi e ambiente. Legge semplici testi e ne comprende perfettamente il significato

globale. Scrive le parole e le frasi utilizzando correttamente le principali convenzioni ortografiche e produce semplici testi corretti. Ha un lessico essenziale che arricchisce con le esperienze scolastiche.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: La comprensione di consegne e storie ascoltate è deficitaria e necessita di facilitazioni. Solo se guidato/a, legge/scrive le parole. Ha un lessico povero che deve essere arricchito con le esperienze scolastiche attraverso cui viene sollecitato/a.

INGLESE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
- Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
- Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.
- Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.
- Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera

Obiettivi di apprendimento

ASCOLTO

- Comprendere ambiti lessicali e brevi storie

PARLATO

- Distinguere e riprodurre suoni, ritmi, filastrocche e canzoncine
- Numerare e classificare oggetti
- Identificare e nominare gli ambiti lessicali e i concetti presentati.
- Interagire in contesti di role play e giochi linguistici

LETTURA

- Riconoscere elementi lessicali attraverso l'uso di supporti visivi e sonori

SCRITTURA

- Identificare e abbinare parole alle immagini presentate

Contenuti/attività

- Prestiti linguistici
- Unit 2: Family.
- Unit 3: Numbers
- Trinity Stars
- Seasons and festivities: Autumn- Winter/Christmas.
- Unit 4: School items
- Play and song activities.
- Semplici comandi per l'interazione nel contesto di classe

- Pronuncia di parole e sequenze
- Intonazioni di frasi espressione di formule convenzionali apprese
- Tradizioni e cultura: rime e brevi filastrocche della tradizione culturale dei paesi di lingua anglosassone

Metodologie e strategie

Si prediligerà un approccio prevalentemente orale e una metodologia ludica.

- Mostrare altri codici (immagini, gesti, movimento) la comprensione del messaggio verbale.
- Far ascoltare e drammatizzare semplici canti e dialoghi.
- Schede strutturate.
- Libro di testo e quaderno operativo.
- CLIL.
- Flashcards.
- TPR
- Metodo "7 Habits"

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: Partecipa attivamente alle lezioni, ai giochi e alle attività in lingua. Comprende immediatamente vocaboli, istruzioni, frasi di uso quotidiano, espressioni, ambiti lessicali e brevi storie. Mostra ottime capacità di memorizzazione e ripetizione del lessico e delle strutture presentate, filastrocche e canzoncine. Numera e classifica oggetti, nomina ambiti lessicali in modo eccellente. Interagisce in modo costruttivo in contesti di role play, CLIL e giochi linguistici. Identifica ad abbina parole alle immagini.

INTERMEDIO: Partecipa alle lezioni, ai giochi e alle attività in lingua. Comprende vocaboli, istruzioni, frasi di uso quotidiano, espressioni, ambiti lessicali e brevi storie. Mostra buone capacità di memorizzazione e ripetizione del lessico e delle strutture presentate, filastrocche e canzoncine. Mostra buone capacità di memorizzazione. Numera e classifica oggetti in modo corretto. Nomina ambiti lessicali ed interagisce in contesti di role play, CLIL e giochi linguistici in modo appropriato. Identifica ad abbina parole alle immagini.

BASE: Se sollecitato, partecipa discretamente alle attività, specialmente se sono ludico-didattiche e grafiche. Non sempre comprende vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano ed ha comunque bisogno della mediazione dell'insegnante. Mostra una discreta capacità di memorizzazione di filastrocche e canzoncine presentate. Manifesta qualche incertezza nella ripetizione delle strutture e del lessico presentato. Numera e classifica oggetti; nomina ambiti lessicali in modo non sempre esatto interagendo in contesti di role play, CLIL e giochi linguistici. Identifica ad abbina parole alle immagini, in modo quasi sempre corretto..

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: La partecipazione è limitata alle sole attività grafiche e di manipolazione. La comprensione di vocaboli, istruzioni, espressioni, ambiti lessicali e frasi di uso quotidiano non è sempre pertinente ed ha bisogno di mediazione attraverso diversi codici espressivi. Comunica solo saltuariamente e solo con il supporto del docente e con l'ausilio di mediatori didattici

multimediali. Numera e classifica oggetti in modo quasi sempre corretto. Interagisce meglio in contesti di role play. . Non sempre identifica parole alle immagini presentate, anche in relazione a CLIL.

STORIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

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

Obiettivi di apprendimento

USO DELLE FONTI

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

ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

- Cogliere e misurare la durata di fatti e azioni.
- Confrontare durate soggettive e oggettive.
- Riconoscere la ciclicità di fenomeni naturali ed eventi (riconoscimento delle parti del giorno, della settimana, del mese, dell'anno e della stagione).
- Cogliere la contemporaneità tra azioni che avvengono nello stesso luogo o in luoghi diversi.

STRUMENTI CONCETTUALI

- Discriminare tempo passato e tempo presente
- Cogliere i rapporti di causalità tra fatti e situazioni.

PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

- Riferire e/o rappresentare in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite

Contenuti/attività

- La successione temporale
- La linea del tempo: passato – presente - futuro
- La contemporaneità
- La durata
- La ciclicità

Metodologie e strategie

- Metodo deduttivo/hands-on
- Imparare ad imparare
- Didattica laboratoriale
- Giochi interattivi e didattici saranno spesso il veicolo per presentare nuovi contenuti/concetti
- Metodo "7 Habits"

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: Partecipa con interesse e attivamente alle attività della classe. Riconosce ed utilizza in modo corretto gli indicatori temporali nel linguaggio quotidiano e nelle attività disciplinari, sa orientarsi sulla linea del tempo. Distingue le durate degli eventi e sa distinguere il tempo reale da quello psicologico e ha acquisito il concetto di contemporaneità dei fatti. Riconosce ed utilizza adeguatamente la ciclicità di alcuni eventi.

INTERMEDIO: Partecipa alle attività della classe. Riconosce ed utilizza in modo corretto gli indicatori temporali nelle attività della classe, sa orientarsi sulla linea del tempo. Ha acquisito il concetto di durata e di contemporaneità dei fatti. Riconosce ed utilizza la ciclicità degli eventi.

BASE: Ha difficoltà a concentrarsi sulle attività della classe. Riconosce gli indicatori temporali ma non sempre li utilizza in modo corretto e ha bisogno di aiuto per orientarsi sulla linea del tempo. Non ha ancora pienamente acquisito i concetti di durata e contemporaneità. Riconosce la ciclicità degli eventi ma ha difficoltà nella memorizzazione.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Ha difficoltà a concentrarsi e a seguire le attività della classe per periodi prolungati. Non ha ancora la piena padronanza dei concetti temporali e ha difficoltà ad orientarsi nel tempo. Ha dimostrato difficoltà nell'acquisire i concetti di durata e a individuare la contemporaneità dei fatti. Riconosce la ciclicità ma fatica nella memorizzazione.

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.
- 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.
- Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.

- Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

Obiettivi di apprendimento

ORIENTAMENTO

- Eseguire percorsi.

LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ

- Completare mappe e muoversi su un reticolo.
- Rappresentare graficamente percorsi effettuati da se stesso e/o dai compagni negli spazi scolastici.

PAESAGGIO

- Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.

REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

- Distinguere elementi e funzioni appartenenti ad ambienti diversi.

Contenuti/attività

- I percorsi
- Il reticolo geografico
- Gli spazi conosciuti
- Spazi e funzioni

Metodologie e strategie

- Metodo deduttivo/hands-on
- Imparare ad imparare
- Didattica laboratoriale
- Giochi interattivi e didattici saranno spesso il veicolo per presentare nuovi contenuti/concetti
- Coding
- Metodo "7Habits"

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: Partecipa con interesse e attivamente alle attività della classe. Riconosce ed utilizza in modo corretto gli indicatori spaziali nel linguaggio quotidiano e nelle attività disciplinari. Denomina correttamente gli spazi noti e ne riconosce pienamente le funzioni. Sa muoversi nello spazio seguendo percorsi stabiliti e le indicazioni date nello spazio reale e sul foglio. Utilizza con padronanza il reticolo geografico.

INTERMEDIO: Partecipa con interesse e attivamente alle attività della classe. Riconosce ed utilizza in modo corretto gli indicatori spaziali nel linguaggio quotidiano e nelle attività disciplinari. Denomina correttamente gli spazi noti e ne riconosce le funzioni. Sa muoversi nello spazio seguendo

percorsi stabiliti e le indicazioni date nello spazio reale e sul foglio. Utilizza con il reticolo geografico.

BASE: Ha difficoltà a concentrarsi sulle attività della classe. Riconosce gli indicatori spaziali ma non sempre li utilizza in modo corretto. Denomina gli spazi noti e ne riconosce le funzioni. Per muoversi nello spazio ed effettuare percorsi ha bisogno della guida dell'insegnante sia nello spazio reale che sul foglio. Ha difficoltà ad utilizzare il reticolo geografico in maniera autonoma.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Ha difficoltà a concentrarsi e a seguire le attività della classe per periodi prolungati. Non ha ancora la piena padronanza dei concetti spaziali. Denomina gli spazi noti ma non sempre ne riconosce le funzioni. Ha ancora bisogno di aiuto per orientarsi nello spazio vissuto e non. Utilizza il reticolo geografico solo con l'aiuto dell'insegnante.

MATEMATICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).
- Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.

Obiettivi di apprendimento

NUMERI

- Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo
- Leggere e scrivere i numeri naturali, avendo consapevolezza della notazione posizionale.
- Confrontare e ordinare numeri naturali.
- Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali, rappresentarle con disegni e algoritmi scritti e verbalizzare le procedure.

SPAZIO E FIGURE

- Localizzare oggetti nello spazio e comunicarne la posizione usando termini adeguati.
- Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno.

- Costruire modelli materiali di figure geometriche in due e tre dimensioni, in base a descrizioni e/o istruzioni.
- Conoscere gli strumenti di misurazione

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- Costruire diagrammi, grafici, schemi e tabelle per rappresentare relazioni e dati.

Contenuti/attività

- I numeri entro il 20.
- La linea dei numeri.
- Il valore posizionale delle cifre: unità e decine.
- L'aspetto cardinale e ordinale.
- Le relazioni di maggioranza, minoranza e uguaglianza.
- Il concetto di addizione e della sottrazione.
- L'1 e lo 0 nell'addizione e nella sottrazione
- Le forme.
- Linee aperte e chiuse, confine e regione
- Relazioni, dati e previsioni
- La stima delle quantità
- Certo, possibile, impossibile
- Tabelle.
- Situazioni problematiche concrete: il testo, la struttura e il procedimento risolutivo.
- Attività di coding

Metodologie e strategie

- Brainstorming
- Metodo "7 Habits" (Sii proattivo e pensa in modalità Win -Win) **lo sviluppo della capacità di adattamento, i comportamenti positivi, la gestione delle emozioni, della comunicazione, il pensiero creativo e critico, il problem solving)**
- Didattica laboratoriale e apprendimento esperienziale
- Role playing
- Storytelling
- Tinkering
- Problem solving
- Interdisciplinarietà
- Circle time
- Cooperative learning
- Peer education

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: Individua e scrive immediatamente i numeri naturali sia in cifre che in lettere, avendo consapevolezza della notazione posizionale. Conta perfettamente a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo, in modo corretto ed in completa autonomia. Confronta e ordina i numeri naturali con molta facilità; esegue semplici operazioni, anche mentalmente. Rappresenta le operazioni e ne verbalizza le procedure con sicurezza. Sa eseguire, rappresentare e decodificare un percorso proposto con facilità ed in modo completo ed individuare con sicurezza caselle e incroci sul piano quadrettato. Osserva, analizza ed intuisce caratteristiche di oggetti piani e solidi. Costruisce grafici, tabelle e schemi per rappresentare relazioni e dati senza errori.

INTERMEDIO: Individua e scrive i numeri naturali sia in cifre che in lettere, avendo consapevolezza della notazione posizionale. Conta a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo, in modo corretto. Confronta e ordina i numeri naturali in modo appropriato; esegue adeguatamente semplici operazioni. Rappresenta le operazioni e ne verbalizza le procedure. Sa eseguire, rappresentare e decodificare un percorso proposto in modo essenziale ma completo ed individua caselle e incroci sul piano quadrettato. Osserva, analizza ed intuisce caratteristiche di oggetti piani e solidi. Costruisce semplici grafici, tabelle e schemi per rappresentare relazioni e dati.

BASE: Individua e scrive i numeri naturali sia in cifre che in lettere. Conta a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo, in modo quasi sempre corretto. Confronta e ordina i numeri naturali in modo essenziale ed esegue adeguatamente semplici operazioni, ne verbalizza le procedure in modo quasi sempre esatto e fluido. Esegue, rappresenta e decodifica un percorso proposto in modo semplice ed individua caselle e incroci sul piano quadrettato. In modo basilare, osserva, analizza ed intuisce caratteristiche di oggetti piani e solidi. Con il supporto del gruppo di lavoro o di tutoring, costruisce semplici grafici, tabelle e schemi per rappresentare relazioni e dati.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Unicamente con il supporto dell'adulto, individua e scrive i numeri naturali sia in cifre che in lettere. Mostra difficoltà a concentrarsi mentre conta a voce, in senso progressivo e regressivo e non sempre riesce a confrontare e ordinare i numeri naturali in modo essenziale. L'esecuzione di semplici operazioni e la successiva verbalizzazione delle procedure necessitano di facilitazioni così come la decodifica di un percorso proposto e incroci sul piano quadrettato. Povera l'analisi e l'individuazione delle caratteristiche di oggetti piani e solidi. Con il supporto del gruppo di lavoro o di tutoring, costruisce semplici grafici, tabelle e schemi per rappresentare relazioni e dati

SCIENZE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
- Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
- Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
- Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.

- Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.
- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.

Obiettivi di apprendimento

ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI

- Individuare e analizzare qualità e proprietà di semplici oggetti e materiali
- Riconoscere funzioni e modi d'uso di semplici oggetti e classificare in base alle loro proprietà

OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

- Osservare le caratteristiche degli elementi naturali.
- Osservare i momenti significativi nella vita degli esseri viventi, realizzando semplici esperienze

L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

- Acquisire la consapevolezza della funzione dei sensi percettivi utilizzare i sensi come strumenti di esplorazione dell'ambiente circostante
- Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.

Contenuti/attività

- I cinque sensi
- Le caratteristiche degli esseri viventi
- Le caratteristiche degli esseri viventi non viventi.
- Analogie e differenze tra gli esseri viventi.
- Le proprietà dei materiali e degli oggetti
- Ascolto e memorizzazione di canzoncine per il riconoscimento dello schema corporeo

Metodologie e strategie

- Apprendimento esperienziale
- Peer education
- Brainstorming
- Didattica laboratoriale
- Interdisciplinarietà (CLIL, Arte e Musica)
- Conversazione esplorativa e guidata.
- Osservazione
- Brainstorming.
- Conversazioni collettive
- Approccio ludico ed esperienziale.
- Learning by doing

- Metodo "7 Habits"
- Acquisire la consapevolezza della funzione dei sensi percettivi utilizzare i sensi come strumenti di esplorazione dell'ambiente circostante
- Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: Partecipa con interesse e attivamente alle attività della classe. Conosce, organizza ed espone i contenuti in modo completo e sicuro. Riconosce ed utilizza in modo autonomo e preciso i sensi per conoscere, descrivere ed esplorare la realtà circostante. Descrive in maniera dettagliata gli oggetti e le loro parti cogliendone con sicurezza tutte le caratteristiche ed i modi d'uso. Osserva i momenti significativi nella vita degli esseri viventi realizzando semplici esperienze che approfondisce in autonomia. Riconosce e descrive perfettamente le caratteristiche del proprio ambiente .

INTERMEDIO: Partecipa con interesse alle attività della classe. Conosce, organizza ed espone i contenuti in modo corretto e completo. Riconosce ed utilizza correttamente i sensi per conoscere, descrivere ed esplorare la realtà circostante. Descrive adeguatamente gli oggetti e le loro parti cogliendone con sicurezza tutte le caratteristiche ed i modi d'uso. Osserva con curiosità i momenti significativi nella vita degli esseri viventi realizzando semplici esperienze. Riconosce e descrive le caratteristiche del proprio ambiente .

BASE: Partecipa alle attività di classe. Conosce, organizza ed espone i contenuti in modo abbastanza corretto. In modo semplice ed essenziale, riconosce e utilizza i sensi per conoscere la realtà circostante. Descrive oggetti e le loro parti cogliendone le caratteristiche i modi d'uso in modo sostanziale. Osserva i momenti significativi nella vita degli esseri viventi realizzando semplici esperienze ma non sempre mostra viva curiosità. Riconosce e descrive in modo basilare le caratteristiche del proprio ambiente .

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Ha difficoltà a concentrarsi e a seguire le attività della classe per periodi prolungati. Organizza con difficoltà le informazioni, memorizza ed espone i contenuti in modo molto lacunoso. Osserva e descrive la realtà attraverso i sensi e le funzioni percettive in modo ancora confuso e se guidato. Ha ancora bisogno di aiuto per descrivere le caratteristiche degli esseri viventi, i momenti significativi nella loro vita e la relazione con l'ambiente. Riconosce in modo essenziale le caratteristiche del proprio ambiente ma le descrive unicamente con il supporto del docente.

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.
- 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

PERCEPIRE E COMPRENDERE LA REALTÀ SONORA

- Sperimentare e analizzare diverse modalità di produzione di suoni e/ o rumori.

RIPRODURRE SUONI E RUMORI

- Eseguire semplici ritmi con strumenti non convenzionali

ESPRIMERSI CON IL CANTO

- Memorizzare canti e filastrocche

ASCOLTARE, ANALIZZARE E RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI

- Rappresentare fenomeni sonori con il corpo (solo 1^A San G. Bosco)

Contenuti/attività

- Costruzione di strumentini ritmici con materiale da riciclo.
- Giochi ritmici con gesti-suono (fenomeni sonori con il corpo) e strumentini ritmici.

Metodologie e strategie

- Orff (unione di gesti, musica e parola)
- Giochi musicali
- Canto corale
- Didattica laboratoriale
- Metodo "7 Habits"

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: Ascolta con attenzione e interpreta con interesse i gesti-suono e gli strumentini ritmici percepiti; partecipa con entusiasmo e intonazione all'esecuzione di brani vocali/strumentali.

INTERMEDIO: Ascolta con attenzione e interpreta i gesti-suono gli strumentini ritmici; partecipa con intonazione all'esecuzione di brani vocali/strumentali.

BASE Ascolta i gesti-suono e gli strumentini ritmici proposti; partecipa all'esecuzione di brani vocali/strumentali.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE Ascolta i gesti-suono e gli strumentini ritmici proposti, ma necessita di essere sollecitato all'attenzione; ha bisogno di essere sollecitato 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).
- È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).
- Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.
- Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

Obiettivi di apprendimento

ESPRIMERSI E COMUNICARE

- Rappresentare la realtà percepita rispettando le relazioni spaziali
- Impastare, modellare e assemblare materiali diversi e decorarli

OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI

- Individuare nel linguaggio iconico sequenze narrative

COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

- Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale

Contenuti/attività

- Il Carnevale
- Le stagioni e le loro caratteristiche
- Il riciclo/riuso per la costruzione di oggetti di diverso genere
- Le opere d'arte: lettura, osservazione e tutela
- Tecniche grafico-pittoriche di diverso genere

Metodologie e strategie

- Approccio operativo di tipo laboratoriale
- La grammatica visiva
- La metodologia tenderà ad accrescere le minime facoltà creative dei singoli allievi.
- Cooperative learning
- Metodo "7 Habits"

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: Utilizza colori, forme e tecniche in modo creativo ed efficace nelle produzioni personali che risultano visivamente e cromaticamente gradevoli. Dimostra creatività e senso estetico nell'assemblare materiali e decorazioni. Riconosce l'importanza di un'opera d'arte.

INTERMEDIO: Utilizza colori, forme e tecniche in modo creativo nelle produzioni personali che risultano apprezzabili. Dimostra creatività nell'assemblare materiali e decorazioni. Riconosce l'importanza di un'opera d'arte.

BASE: Utilizza colori e forme in maniera stereotipata e le sue produzioni personali risultano incomplete e superficiali. Assembla materiali e decorazioni con l'aiuto dell'insegnante. Fatica a comprendere l'importanza di un'opera d'arte.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Utilizza in modo improprio colori e forme e le sue produzioni personali risultano incomplete, superficiali e stereotipate. Assembla materiali e decorazioni con l'aiuto dell'insegnante. Non è in grado di comprendere l'importanza delle opere d'arte.

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.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Obiettivi di apprendimento

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

- Relazionarsi con il mondo esterno attraverso il proprio corpo, adattando i propri schemi motori alle variabili spaziali

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

- Eseguire esercizi di coordinazione motoria in situazione dinamica e statica, rispettando i comandi ricevuti

IL GIOCO E LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

- Partecipare a giochi collettivi, rispettando le regole anche in forma di gara

SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

- Utilizzare in modo corretto per sé e per gli altri spazi e attrezzature

Contenuti/attività

- Il movimento naturale del lanciare: giochi con la palla e con l'uso delle mani.
- Comprensione e rispetto di indicazioni e regole
- Giochi con l'utilizzo degli schemi motori di base in relazione ad alcuni indicatori spazio-temporali.

Metodologie e strategie

- L'attenzione sarà posta sul far comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
- Condurre l'allievo alla conoscenza del proprio corpo, al coordinamento dei propri schemi motori.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: Partecipa attivamente ai giochi; rispetta consapevolmente le regole del fair play; usa in maniera efficace diverse gestualità tecniche.

INTERMEDIO: Partecipa ai giochi e rispetta le regole del fair play; usa in maniera adeguata diverse gestualità tecniche.

BASE: Partecipa ai giochi e rispetta le regole del fair play per senso del dovere; usa alcune gestualità tecniche.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Partecipa ai giochi solo se stimolato; fatica a rispettare le regole del fair play; va guidato ad usare alcune gestualità tecniche.

TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- 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.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale

Obiettivi di apprendimento

VEDERE E OSSERVARE

- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà degli oggetti più comuni.

PREVEDERE E IMMAGINARE

- Elaborare il regolamento di classe
- Riconoscere funzioni e modi d'uso di semplici oggetti

INTERVENIRE E TRASFORMARE

- Realizzare un semplice oggetto seguendo istruzioni

Contenuti/attività

- Il regolamento di classe (rappresentazione grafica).
- Gli oggetti della realtà scolastica e non.
- Osservazione, manipolazione e analisi sensoriale di oggetti di uso comune, partendo dal materiale scolastico.
- Scoperta delle proprietà e funzioni di materiali noti.
- Realizzazione di manufatti con materiali comuni o di riciclo, collegati a ricorrenze e/o occasioni legate alle attività scolastiche.
- Attività multimediali individuali e collettive.
- Elementi e attività di Coding.

Metodologie e strategie

- Lezione interattiva dialogata
- Assunzione di ruoli e responsabilità
- Token economy
- Attività ludiformi
- Problem solving
- Learning by doing
- Didattica laboratoriale
- Percorsi di apprendimento attorno a compiti autentici o di realtà

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

AVANZATO: Effettua perfettamente prove ed esperienze sulle proprietà degli oggetti più comuni. Riconosce completamente e con sicurezza funzioni e modi d'uso di semplici oggetti. Realizza autonomamente un semplice oggetto seguendo istruzioni.

INTERMEDIO: Effettua in maniera adeguata prove ed esperienze sulle proprietà degli oggetti più comuni. Riconosce correttamente funzioni e modi d'uso di semplici oggetti. Realizza correttamente un semplice oggetto seguendo istruzioni.

BASE: Effettua in modo abbastanza corretto prove ed esperienze sulle proprietà degli oggetti più comuni. Riconosce alcune funzioni e modi d'uso di semplici oggetti. Realizza un semplice oggetto seguendo istruzioni. Realizza un semplice oggetto seguendo istruzioni.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: Con l'aiuto dell'insegnante, effettua prove ed esperienze sulle proprietà degli oggetti più comuni. Riconosce in maniera essenziale alcune funzioni e modi d'uso di semplici oggetti. Realizza con difficoltà e solo se guidato un semplice oggetto seguendo istruzioni date dall'insegnante.

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 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

LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

Saper collocare i principali personaggi Biblici incontrati in un quadro narrativo unitario.

Contenuti/attività

Personaggi Biblici nella narrazione Biblica.

La Pasqua ebraica e cristiana

Riflettere sul significato della Pasqua ebraica e cristiana

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 perfettamente la formazione e composizione dei vangeli e, utilizzandoli come fonti, riconoscere il Gesù storico. Spiega con consapevolezza il significato cristiano del Natale e della Pasqua ebraica e cristiana.

DISTINTO: Conosce molto bene la formazione e composizione dei vangeli e, utilizzandoli come fonti, riconoscere il Gesù storico. Spiega con sicurezza il significato cristiano del Natale e della Pasqua ebraica e cristiana.

BUONO: Conosce bene la formazione e composizione dei vangeli e, utilizzandoli come fonti, riconoscere il Gesù storico. Spiega correttamente il significato cristiano del Natale e della Pasqua ebraica e cristiana.

DISCRETO: Conoscere discretamente la formazione e composizione dei vangeli e, utilizzandoli come fonti, riconoscere il Gesù storico. Spiega adeguatamente il significato cristiano del Natale e della Pasqua ebraica e cristiana.

SUFFICIENTE: Conoscere in modo essenziale la formazione e composizione dei vangeli e, utilizzandoli come fonti, riconoscere il Gesù storico. Spiega in modo semplice il significato cristiano del Natale e della Pasqua ebraica e cristiana

NON SUFFICIENTE: Conosce in modo frammentario la formazione e composizione dei vangeli , utilizzandoli come fonti, riconoscere il Gesù storico. Spiega in modo molto semplice il significato della Pasqua ebraica e cristiana.

EDUCAZIONE CIVICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Riconosce e applica le regole che rendono ordinata e rispettosa la convivenza nelle diverse situazioni
- Conosce 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
- Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.
- 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.
- Comprende il potenziale delle tecnologie di rete per la costruzione collaborativa della conoscenza
- Prende consapevolezza del fatto che gli strumenti tecnologici offrono tante opportunità, ma devono essere utilizzati con spirito critico e responsabilità

Obiettivi di apprendimento

COSTITUZIONE

- Conoscere la funzione della regola nei diversi ambienti di vita quotidiana
- Comportarsi civilmente nell'ambito sociale
- Conoscere la scuola, com'è organizzata e i ruoli di chi vi lavora

- Conoscere il carattere sociale delle feste religiose e civili, con rispetto per le altre religioni e culture

SVILUPPO SOSTENIBILE

- Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, autostima
- Mettere in atto comportamenti corretti nei confronti di tutti gli esseri viventi
- Comprendere che l'ambiente naturale deve essere conservato, difeso, migliorato
- Individuare comportamenti di consumo responsabile

CITTADINANZA DIGITALE

- Progettare e compiere nuovi lavori descrivendo le operazioni compiute e gli effetti ottenuti.
- Utilizzare il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.

Contenuti/attività

- Condivisione e collaborazione
- La regola nei diversi ambiti sociali
- Regolamento della classe e della scuola
- La scuola: spazi e funzioni
- Il valore dello studio: art. 28 della Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza
- Le feste
- La famiglia
- Diritto / dovere; il diritto al tempo libero; art. 31 della Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza
- Identità, autonomia, autocontrollo, autostima
- Conoscenza di sé e degli altri (bisogni, emozioni, identità, autonomia, autocontrollo, autostima)
- Giornata della salute (7 aprile)
- Il rispetto per gli altri
- Il rispetto per la natura:(#iononspreco, risparmio energetico, idrico, riciclo e riuso, raccolta differenziata); la Giornata dell'acqua (22 marzo)
- La Giornata delle api (20 maggio)
- Tecnologie dell'informazione
- Uso del web: opportunità e rischi
- Netiquette: regole per una buona comunicazione in rete

Metodologie e strategie

Valutazione

Massafra,

I DOCENTI
