

Progettazione di classe e disciplinare

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

plesso COLLODI - Classi 1[^] A/B/C

plesso RODARI- Classi 1[^] A/B

MODULO FORMATIVO N°2: (dal 14 ottobre al 31 gennaio)

TITOLO: LA NOSTRA CREATIVITÀ: UNA RISORSA TUTTA DA SCOPRIRE!

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>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 presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</i> <i>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.</i></p> <p>5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE <i>La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, 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> <p>1. IMPARARE A IMPARARE <i>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.</i></p>

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.

8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

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.

5. AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE

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

PROGETTAZIONE DISCIPLINARE

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

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 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.
- Scrive testi corretti nell'ortografia, legate all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.

- 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

- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.
- Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.
- Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, sia in quella silenziosa.
- Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia.
- Comunicare con frasi semplici e compiute.

Contenuti/attività

- Le regole della conversazione.
- Le regole per stare bene insieme.
- La storia di Aria, Attila e i loro amici: individuazione di parole guida per la discriminazione fonematica
- Il racconto di vissuti e/o storie;
- Ascolto e comprensione di storie;
- Presentazione dei grafemi/fonemi
- Giochi di associazione grafema/fonema
- Percezione e discriminazione del continuum fonico
- Le sillabe dirette e inverse
- I suoni dolci e i suoni duri
- Le parole e le frasi
- Arricchimento lessicale: le parole relative al tema stagionale e della festa di Natale
- Natale come festa della scoperta "dell'altro"
- Filastrocche e poesie

Metodologie e strategie

Attivazione della proposta educativo-didattica in forma prevalentemente ludica e veicolata da giochi linguistici collettivi e/o in piccoli gruppi per consentire la fruizione e l'analisi dei diversi racconti tratti dal libro del "Metodo" per l'individuazione dei personaggi, delle loro caratteristiche, delle loro azioni e dei luoghi; conversazioni e brainstorming mirati alla comprensione del testo. Avvio del processo di letto scrittura con l'utilizzo del metodo DEVA: globale della parola (1^A/B plesso Rodari) e del metodo fonematico/sillabico (1^A-B-C plesso Collodi). Consolidamento dei concetti presentati attraverso attività giocose e attività veicolate da flash card, LIM, cartelloni, da schede strutturate; i contenuti saranno visualizzati e formalizzati sul quaderno con l'uso di schemi grafici e/o mappe concettuali di sintesi.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

10: Scrive e legge con sicurezza e senza errori le parole e le frasi. Comprende immediatamente tutte le consegne relative ad una attività e riconosce tutti gli elementi di una storia ascoltata che sa anche riferire in maniera efficace

9: Scrive e legge senza esitazione le parole e le frasi. Comprende le consegne relative ad un'attività e gli elementi di una storia ascoltata che ripete in maniera adeguata.

8: Scrive e legge quasi tutte le parole e le frasi conosciute. Comprende quasi sempre le consegne relative ad un'attività e gli elementi di una storia che ripete con domande guida.

7: Scrive e legge parole. Necessita di rinforzi nella comprensione delle consegne relative ad attività e nella comprensione degli elementi di una storia ascoltata.

6: Solo se guidato, scrive e legge parole. La comprensione di consegne e storie ascoltate è deficitaria e necessita di facilitazioni.

5: Non legge e non scrive parole in autonomia. Non comprende le consegne e le storie.

INGLESE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
- Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.
- Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.

Contenuti/attività

- Welcome: Greetings, presentazione dei personaggi del libro
- Unit 1: colours
- Unit 2: Family
- Seasons and festivities: Autumn-Winter/halloween and Christmas
- Play and song activities.
- Craft time: lapbook tematici

Metodologie e strategie

Si prediligerà un approccio prevalentemente orale ed una metodologia ludica.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

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

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

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

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

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

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

ARTE E IMMAGINE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

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

Obiettivi di apprendimento

- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.
- Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.

Contenuti/attività

- Impugnatura dello strumento grafico, direzione del tratto grafico, coloritura di spazi delimitati, i colori principali, il ritaglio.
- Lo sfondo.
- I colori
- L'autunno, l'inverno, il Natale
- Addobbi per aula, finestre, porte relativi alle varie festività e ricorrenze
- Cartoncini augurali e produzione di oggetti a tema.
- Rappresentazioni grafico-pittoriche libere e a tema

Metodologie e strategie

Si favoriranno attività grafico-manipolative atte a sviluppare la precisione del segno grafico e l'espressione dei propri vissuti durante attività gratificanti. La metodologia sarà prevalentemente ludica, basata sul gioco e sull'uso dei linguaggi complementari a quello verbale (musicale, grafico-pittorico, manipolativo e motorio). Si utilizzerà la conversazione guidata per sviluppare le competenze nella madre lingua. Si favoriranno momenti di riflessione sulle modalità di acquisizione delle conoscenze e si stimoleranno gli alunni ad utilizzare quanto appreso in situazioni diverse. Si favoriranno il lavoro di coppia e il tutoraggio tra pari. Si stimolerà l'uso degli indicatori spaziali e temporali durante le conversazioni e durante le attività. Si potenzierà la lettura di immagini, anche

come possibilità di arricchimento linguistico. Si cercherà di sviluppare le abilità sociali propedeutiche ad esperienze di cooperative learning e la didattica inclusiva per favorire l'autostima, la consapevolezza, il clima sereno, nonché promuovere le competenze disciplinari e le relazionali individuali, l'interazione e l'integrazione all'interno del gruppo classe

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

10: Esegue con particolare precisione e accuratezza grafismi e coloritura di spazi delimitati e ritagli di semplici sagome. Realizza oggetti bi e tridimensionali in modo efficace e creativo

9: Esegue con precisione grafismi e coloritura di spazi delimitati e ritagli di semplici sagome. Realizza oggetti bi e tridimensionali in modo completo

8: Esegue con una buona precisione grafismi e coloritura di spazi delimitati e ritagli di semplici sagome. Realizza oggetti bi e tridimensionali in modo corretto

7: Esegue con adeguata precisione grafismi e coloritura di spazi delimitati e ritagli di semplici sagome. Realizza oggetti bi e tridimensionali in modo adeguato

6: Esegue, se guidato, grafismi e coloritura di spazi delimitati e ritagli di semplici sagome. Realizza oggetti bi e tridimensionali in modo essenziale

5: Non è in grado di eseguire grafismi e coloritura di spazi delimitati e ritagli di semplici sagome. Realizza oggetti bi e tridimensionali in modo non adeguato

MUSICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- 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.

Obiettivi di apprendimento

- Ascoltare, analizzare, ricercare e classificare fenomeni acustici in base ai concetti di suono, rumore e silenzio.
- Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi di un brano, traducendoli in parola, azione motoria e disegno
- Utilizzare il proprio corpo, oggetti o semplici strumenti per eseguire ritmi e/o effetti sonori
- Eseguire collettivamente semplici ritmi e canti per imitazione

Contenuti/attività

- Suono, rumore e silenzio: artificiali e naturali e le loro fonti
- Il ritmo nelle parole.

- La voce e il corpo come strumenti per produrre suoni e rumori
- La musica e le emozioni
- Canti a scopi didattici
- Sonorizzazioni di storie
- Il Natale nei canti e nei ritmi

Metodologie e strategie

La metodologia farà leva sui due momenti essenziali: la fruizione e la produzione di eventi sonori. Si farà ricorso ad attività ludiche per la classificazione degli eventi sonori. Il gioco e l'uso dei linguaggi complementari a quello verbale (musicale, grafico-pittorico, manipolativo e motorio) saranno sempre presenti. Si utilizzerà la conversazione guidata per sviluppare le competenze nella madre lingua e per arricchire il lessico. Si favoriranno il lavoro di coppia e il tutoraggio tra pari. Si realizzeranno attività ritmiche con l'accompagnamento del battito delle mani e di altri "oggetti sonori" e l'animazione di canti attraverso movimenti corporei.

Valutazione

- 10:** Esegue con precisione ritmi diversi e a canti corali, partecipando attivamente alle varie attività proposte.
- 9:** Esegue correttamente ritmi e canti corali, partecipando con impegno ed interesse alle varie attività proposte.
- 8:** Esegue ritmi e canti corali, partecipando in maniera più che adeguata alle varie attività proposte.
- 7:** Esegue semplici ritmi e canti corali, partecipando in maniera discreta alle varie attività proposte.
- 6:** Esegue guidato semplici ritmi e canti corali, partecipando in maniera essenziale alle varie attività proposte.
- 5:** Non esegue ritmi e canti corali, partecipando in maniera non adeguata alle varie attività proposte

MATEMATICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad 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.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.

Obiettivi di apprendimento

- Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre...
- Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.

- Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.
- Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.
- Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.

Contenuti/attività

- I raggruppamenti
- Le classificazioni
- Le relazioni
- Le quantità
- I numeri fino al 10
- I percorsi e i reticoli
- Gli oggetti della realtà
- Le figure solide
- I punti di osservazione
- Le direzioni e le posizioni
- Gli schemi e le tabelle

Metodologie e strategie

Si procederà rispettando le tappe relative alle fasi attiva-iconica-simbolica. La metodologia sarà prevalentemente ludica basata sul gioco e sull'uso dei linguaggi complementari a quello verbale (grafico-pittorico, manipolativo e motorio). Si utilizzerà la conversazione guidata per sviluppare le competenze nella madre lingua.

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 favoriranno il lavoro di coppia, il tutoraggio tra pari e il lavoro in piccoli gruppi. Si cercherà, inoltre, di sviluppare le abilità sociali propedeutiche ad esperienze di cooperative learning e la didattica inclusiva per favorire l'autostima, la consapevolezza, il clima sereno, nonché promuovere le competenze disciplinari stesse.

Si stimolerà l'uso degli indicatori spaziali e temporali durante le conversazioni e durante le attività. Si potenzierà la lettura di immagini.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

10: Conosce ed usa correttamente e con sicurezza il numero per contare, ordinare, confrontare.

Riconosce e classifica in modo preciso forme, relazioni e strutture

9: Conosce ed usa correttamente il numero per contare, ordinare, confrontare. Riconosce e classifica forme, relazioni e strutture.

8: Conosce ed usa quasi sempre correttamente il numero per contare, ordinare, confrontare. Riconosce e classifica forme, relazioni e strutture utilizzando una buona discriminazione e un discreto livello di astrazione

7: Conosce ed usa in maniera abbastanza adeguata il numero per contare, ordinare, confrontare. Riconosce e classifica forme, relazioni e strutture utilizzando una discreta discriminazione e un discreto livello di astrazione

6: Se guidato riconosce il numero, ma non sempre lo associa correttamente. Ha difficoltà nell'ordinare e confrontare. Riconosce e classifica forme, relazioni e strutture con qualche incertezza

5: Non riconosce i numeri e non li associa alla quantità. Riconosce e classifica forme, relazioni e strutture solo con l'aiuto dell'insegnante

SCIENZE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni in quello che vede succedere.
- Esplora fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formulando, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
- Riconosce le principali caratteristiche e modi di vivere di organismi vegetali e animali.

Obiettivi di apprendimento

- Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del Sole, stagioni).
- Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento.
- Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.

Contenuti/attività

- Il corpo e le sue parti.
- I cinque sensi.
- Le trasformazioni ambientali naturali (le stagioni)

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 ludica, basata sul gioco e sull'uso dei linguaggi complementari a quello verbale (musicale, grafico-pittorico, manipolativo e motorio). Si utilizzerà la conversazione guidata per sviluppare le competenze nella madre lingua. Si potenzierà la lettura di immagini. Si favoriranno attività concrete di esplorazione e osservazione dell'ambiente circostante e dei suoi elementi e di sperimentazione. Inoltre, si ricorrerà a una mediazione didattica e multicanale adatta al sistema sensoriale e ai differenti stili cognitivi presenti nella classe.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

10:Riconosce e denomina prontamente e in modo esatto le parti del proprio corpo. Usa i 5 sensi per osservare la realtà ed espone le conoscenze acquisite in modo chiaro e completo.

9:Riconosce e denomina le parti del proprio corpo con precisione. Usa i 5 sensi per osservare la realtà ed espone correttamente le conoscenze acquisite.

8:Riconosce e denomina le parti del proprio corpo. Usa i 5 sensi per osservare la realtà ed espone le conoscenze acquisite in modo abbastanza chiaro e completo.

7: Riconosce e denomina le parti del proprio corpo. Usa i 5 sensi per osservare la realtà ed espone le conoscenze acquisite in modo discretamente chiaro e completo.

6: Riconosce le parti del proprio corpo. Espone le conoscenze acquisite in modo sufficientemente chiaro e completo.

5: Non riconosce e non denomina le parti del proprio corpo. Non espone le conoscenze acquisite.

TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Obiettivi di apprendimento

- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

Contenuti/attività

- Gli oggetti della realtà.
- Gli arredi ed il materiale scolastico
- L'uso degli oggetti scolastici e non
- I manufatti tridimensionali

Metodologie e strategie

La metodologia utilizzata è basata prevalentemente sull'osservazione degli oggetti nell'ambiente circostante, favorendo l'uso dei linguaggi specifici. La conversazione guidata avrà un ruolo centrale per supportare la didattica nello sviluppo delle conoscenze, dei contenuti, della partecipazione e delle riflessioni.

Si favoriranno le attività grafico-manipolative e di costruzione concreta che favorirà il lavoro di coppia e il tutoraggio tra pari. Si potenzieranno le rappresentazioni grafiche delle attività svolte.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

10: Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e sa progettare e costruire un semplice manufatto in modo corretto, completo ed accurato.

9: Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e sa costruire un semplice manufatto in modo corretto e completo..

8: Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e sa costruire un semplice manufatto in modo corretto.

7: Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e sa costruire un semplice manufatto in modo abbastanza corretto.

6: Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e sa costruire un semplice manufatto in modo sufficientemente corretto.

5: Non sa descrivere la funzione principale, né spiegarne il funzionamento di alcuni strumenti di uso quotidiano e non sa costruire un semplice manufatto.

EDUCAZIONE FISICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

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

Obiettivi di apprendimento

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).
- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.
- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

Contenuti/attività

- Le varie parti del corpo
- Orientamento nello spazio
- La motricità globale: movimenti liberi ed ordinati
- La motricità fine
- I giochi individuali e di gruppo
- Il rispetto delle regole di gioco

Metodologie e strategie

Nella classe prima è importante condurre l'allievo alla conoscenza del proprio corpo, al coordinamento dei propri schemi motori, ad un uso espressivo del corpo stesso, soprattutto per mezzo del gioco e dell'utilizzo di codici espressivi non verbali. Il gioco collettivo, lontano da qualunque valenza agonistica, permette di esercitare l'osservanza delle regole e l'interazione con gli altri, nel rispetto delle diversità individuali.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

10: L'alunno coordina e utilizza diversi schemi motori in modo corretto e completo e rispetta pienamente le regole di competizione sportiva.

9: L'alunno coordina e utilizza diversi schemi motori in modo completo e rispetta le regole di competizione sportiva.

8: L'alunno coordina e utilizza diversi schemi motori in modo abbastanza completo e rispetta adeguatamente le regole di competizione sportiva.

7: L'alunno coordina e utilizza diversi schemi motori in maniera parziale e rispetta quasi sempre le regole di competizione sportiva.

6: L'alunno coordina e utilizza diversi schemi motori in maniera sufficiente e rispetta quasi sempre le regole di competizione sportiva.

5: L'alunno non coordina e non utilizza diversi schemi motori e non rispetta le regole di competizione sportiva.

STORIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

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

Obiettivi di apprendimento

- Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati
- Saper impugnare lo strumento grafico per realizzare grafismi.
- Utilizzare correttamente i principali connettivi temporali (prima – dopo)

Contenuti/attività

- La conversazione e le sue regole.
- Il racconto di vissuti
- Le parole del tempo

Metodologie e strategie

Incoraggiare gli alunni alla partecipazione, sia durante le conversazioni che durante le attività varie, gratificandoli al fine di sviluppare l'autostima.

La metodologia prevalente sarà quella ludica, al fine di favorire negli alunni un approccio positivo nei confronti della scuola.

Si favoriranno i comportamenti di aiuto reciproco e di rispetto degli altri.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

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

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

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

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

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

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

GEOGRAFIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno 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.).
- 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

- Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.)
- Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni.

Contenuti/attività

- La conversazione e le sue regole
- Esplorazione dell'ambiente scolastico
- Le parole dello spazio.

Metodologie e strategie

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

comportamenti di aiuto reciproco e di rispetto degli altri. Si realizzeranno attività concrete di esplorazione dell'ambiente scolastico.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

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

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

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

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

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

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

RELIGIONE CATTOLICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.

Obiettivi di apprendimento

- Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, delle celebrazioni e nella pietà tradizione popolare.
- Conoscere Gesù di Nazareth, Emanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani.
- Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo.

Contenuti/attività

- I racconti della creazione
- Il Natale
- La città dove cresce Gesù

Metodologie e strategie

- Lezione frontale
- Didattica dei racconti.
- Brainstorming.

- Didattica laboratoriale.
- Didattica della ricerca anche con l'impiego del web.
- Cooperative learning.
- Uso di strumenti didattici alternativi e/o complementari al libro di testo.
- Giochi e canti.

Valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

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

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

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

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

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

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