



Istituto Comprensivo Statale "A. Vespucci"

Via stazione - 89900 Vibo Valentia Marina

Ambito Territoriale di Vibo Valentia N. 2 - Rete di Ambito VV013

Cod. Mecc. VVIC82600R - C. F. 96013890791 - Tel. 0963/572073

E-mail: vvic82600r@istruzione.it - PEC: vvic82600r@pec.istruzione.it

Sito Web: <http://www.icsamerigovespuccivibo.edu.it>



PROGETTAZIONE EDUCATIVA PER AREE DISCIPLINARI SCUOLA PRIMARIA CLASSI PRIME

Anno Scolastico 2021-2022

La magia dell'apprendimento

Nel corso degli ultimi due anni, la situazione di criticità sanitaria ma anche culturale, umana e psicologica, ha posto limiti alla libertà dei nostri bambini e dei nostri ragazzi, lasciandoli demotivati ed impauriti nei confronti della vita e del futuro e privandoli del contatto e della ricchezza che si sviluppa dall'incontro e dalla condivisione con l'altro.

Ora più che mai la scuola assume l'importante compito di confortare, rasserenare, motivare e consegnare loro nuove chiavi per aprire le porte dell'apprendimento. Con questo obiettivo nasce l'idea di portare la magia nel nostro Istituto, perchè la magia può aiutare a trasformare l'apprendimento in un'esperienza nuova, diversa, accattivante, divertente, qualcosa che restituisca ai bambini e ai ragazzi un po' di quella libertà di sognare, di creare, di esprimersi, di stupire e di stupirsi. Magicamente la Scuola si trasformerà dando ai ragazzi l'incanto di trovarsi accolti nella più famosa scuola di magia del mondo della letteratura per ragazzi: Hogwarts. La classe diviene uno spazio magico, dove le energie circolano nella misura in cui circolano i sentimenti e in esso trovano un luogo privilegiato.

La proposta scolastica del nostro Istituto avrà come punto di riferimento costante il messaggio di Harry Potter. Saranno proprio le storie di questo piccolo mago straordinario ad accompagnare i nostri alunni nel mondo reale attraverso una narrazione fantastica che esplora i valori tipici del genere fantasy: amicizia, lealtà, coraggio, empatia, tolleranza, lavoro di squadra e amore per il bene e per la giustizia.

Sostenibilità, lealtà, amicizia questi i messaggi del maghetto che faranno da sfondo integratore nella progettazione educativa e didattica per ridare agli alunni un pensiero felice e che non trascuri conoscenza.

Esplorando il romanzo di Harry ***affronteremo i saperi disciplinari in modo nuovo; attraverso le storie dei suoi personaggi impareremo il coraggio, l'amore per la giustizia, il potere magico di fare cose con le parole, i limiti dell'uomo, l'amore come forma di rispetto per sé e per gli altri.***



1^ UDA: "LA SCUOLA ...UN LABORATORIO MAGICO"

Tempi: SETTEMBRE - OTTOBRE - NOVEMBRE

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	COMPETENZE DEL PROFILO DELLO STUDENTE	
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	È 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.	<ul style="list-style-type: none">• Racconta le proprie esperienze.• Ascolta in modo attivo.• Affronta una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare.	<ul style="list-style-type: none">• Esprime esperienze ed emozioni utilizzando diverse lingue in relazione alle proprie attitudini.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	È la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita sociale.	<ul style="list-style-type: none">• Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri e di gestire il proprio apprendimento.	<ul style="list-style-type: none">• Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative rispettando le idee degli altri.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Implica la comprensione e il rispetto delle idee e dei significati espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali.	<ul style="list-style-type: none">• Esplora la dimensione immaginativa.• Esprime creativamente idee, esperienze, emozioni.• Si orienta nello spazio e nel tempo.
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.	<ul style="list-style-type: none">• Sperimenta forme di comunicazione attraverso la scrittura, utilizzando anche le tecnologie.• Legge e decodificare i messaggi.• Segue istruzioni scritte per realizzare prodotti e procedimenti.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per rielaborare e produrre varie tipologie di testi visivi. • Organizza il materiale in modo originale.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	<p>Competenza matematica - È la capacità di sviluppare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane.</p> <p>Competenza in scienze - È la capacità di spiegare il mondo che ci circonda.</p> <p>La competenza tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'uomo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizza e risolve situazioni problematiche. • Esegue istruzioni scritte per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.

TRAGUARDI DI COMPETENZA DELLE DISCIPLINE

AREA UMANISTICA	AREA SCIENTIFICA
<p>ITALIANO Ascolta in modo attivo allo scopo di comprendere. Parla di sé, esprime e comunica emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>LINGUA INGLESE Veicola in modo spontaneo i contenuti lessicali di base in relazione alle esperienze vissute in classe.</p> <p>STORIA Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e verbalizza azioni e sentimenti secondo organizzatori temporali.</p> <p>GEOGRAFIA Si orienta nello spazio scolastico secondo i punti di riferimento dati, compie azioni in base ad indicazioni di direzione e di distanza,</p>	<p>MATEMATICA Impara che le emozioni possono variare di intensità. Riconosce eventi certi, possibili, impossibili, sa porsi e risolvere problemi partendo dalla propria esperienza.</p> <p>SCIENZE Riconosce sensazioni fisiche ed emotive. Osserva se stesso e gli altri distinguendo i sensi e le sensazioni come strumenti per relazionarsi con i compagni.</p> <p>TECNOLOGIA Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media per ricavarne immagini e informazioni utili.</p>

modulando progressivamente emozioni, voce e movimento in rapporto con gli altri.

EDUCAZIONE CIVICA

Sviluppa il senso dell'identità personale, impara a conoscere e a controllare le proprie emozioni e i propri sentimenti.

ARTE E IMMAGINE

Esprime la propria e l'altrui emotività con adeguate tecniche espressive.

MUSICA

Usa la musica e la drammatizzazione come codici espressivi e di comunicazione.

RELIGIONE

Accetta e rispetta gli altri e coglie il valore dell'amicizia.

EDUCAZIONE FISICA

Dimostra consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo.

**LA SCUOLA ...
UN
LABORATORIO
MAGICO**

EDUCAZIONE CIVICA
Bisogni ed emozioni in sè e negli altri.

ITALIANO
La realtà esperenziale e il proprio vissuto socio-emozionale.

ARTE E IMMAGINE
I colori della natura e la magia del pianeta Terra.

MUSICA
Brani vocali per esprimersi e comunicare.

EDUCAZIONE FISICA
Il corpo per trasmettere stati d'animo e comunicare.

MATEMATICA
La ricerca di semplici soluzioni in contesti relazionali.

SCIENZE
Il corpo che comunica emozioni e sentimenti.

STORIA
I vissuti emotivi del tempo trascorso in famiglia.

GEOGRAFIA
Il linguaggio simbolico per esprimere le proprie emozioni.

INGLESE
Io ed Harry Potter.

RELIGIONE
Il valore dell'amicizia.

TECNOLOGIA
Mi presento e ti racconto le mie emozioni.



COMPITO AUTENTICO

TITOLO: "GLI INGREDIENTI MAGICI"

OBIETTIVO: Assimilare i valori dell'amicizia, coraggio, lavoro di squadra e amore per il bene comune.

COSA SI CHIEDE DI FARE

Dopo aver ascoltato la presentazione del maghetto Harry Potter scoprendone il mondo magico e il linguaggio semplice e incantato, inventa insieme ai tuoi compagni un incantesimo con parole "magiche".

ISTRUZIONI

Prepara un cartellone e scrivi l'incantesimo corredato da immagini, reperite sul web con la mediazione dell'adulto.



2^ UDA: "IL MONDO MAGICO DELLE REGOLE"

Tempi: DICEMBRE-GENNAIO

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE		COMPETENZE DEL PROFILO DELLO STUDENTE
<i>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</i>	È 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.	<ul style="list-style-type: none"> • Racconta le proprie esperienze. • Ascolta in modo attivo. • Affronta una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.
<i>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</i>	È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare.	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile, con espressioni memorizzate, informazioni semplici nel contesto classe.
<i>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</i>	È la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita sociale.	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce in modo collaborativo e partecipativo nel gruppo. • Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.
<i>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</i>	Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri e di gestire il proprio apprendimento.	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative rispettando le idee degli altri.
<i>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</i>	Implica la comprensione e il rispetto delle idee e dei significati espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali.	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora la dimensione immaginativa. • Esprime creativamente idee, esperienze, emozioni. • Si orienta nello spazio e nel tempo.
<i>COMPETENZA DIGITALE</i>	Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta forme di comunicazione attraverso la scrittura, utilizzando anche le tecnologie.

	apprendere, lavorare e partecipare alla società.	
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per rielaborare e produrre varie tipologie di testi visivi. • Organizza il materiale in modo originale.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	<p>Competenza matematica - È la capacità di sviluppare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. -</p> <p>Competenza in scienze - È la capacità di spiegare il mondo che ci circonda.</p> <p>La competenza tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'uomo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizza e risolve situazioni problematiche. • Esegue istruzioni scritte per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.

TRAGUARDI DI COMPETENZA DELLE DISCIPLINE

AREA UMANISTICA	AREA SCIENTIFICA
<p>ITALIANO Partecipa a scambi comunicativi rispettando il turno di parola e la nuova organizzazione della classe. Comunica oralmente in modo comprensibile pensieri ed esperienze vissute e/o che sta vivendo. Riconosce ed accetta le regole e le norme della vita associata.</p> <p>LINGUA INGLESE Interagisce verbalmente utilizzando espressioni e frasi convenzionali adatte alla situazione.</p> <p>STORIA Osserva e descrive i cambiamenti prodotti dal passare del tempo. Contribuisce all'elaborazione e alla sperimentazione di regole più adeguate per sé e per gli altri nella vita scolastica e nei gruppi a cui partecipa.</p>	<p>MATEMATICA Prende consapevolezza della possibilità che possono sussistere dei problemi e provare a proporre possibili soluzioni. Comincia a selezionare le informazioni a seconda dello scopo.</p> <p>SCIENZE Sviluppa atteggiamenti di curiosità verso il mondo che lo circonda. Assume atteggiamenti di cura di sé e dell'ambiente scolastico che condivide con gli altri.</p> <p>TECNOLOGIA Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale prevedendo altri utilizzi.</p>

GEOGRAFIA

Riconosce nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi. Si orienta nello spazio conosciuto utilizzando punti di riferimento a lui noti. Esegue semplici percorsi seguendo le indicazioni orali.

EDUCAZIONE CIVICA

Comprende l'importanza del rispetto delle regole a scuola e nell'ambiente.

ARTE E IMMAGINE

Riconosce gli elementi di base comunicativi ed espressivi del linguaggio visivo all'interno dello spazio-scuola.

MUSICA

Impara a rispettare le regole attraverso la musica. Collabora, assimilando il senso e la necessità del rispetto della comunicazione civile.

RELIGIONE

Riflette sulla propria crescita affettiva, morale, religiosa per raccontarsi agli altri.

EDUCAZIONE FISICA

Organizza e gestisce il proprio corpo in riferimento allo spazio e al tempo.

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



COMPITO AUTENTICO

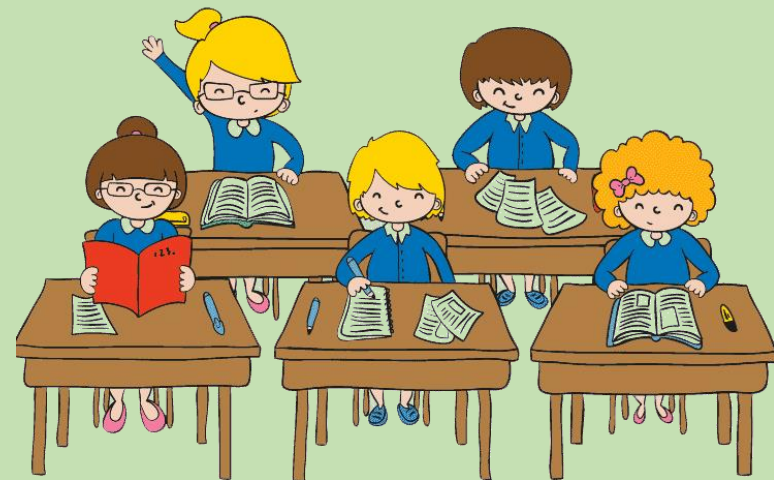
TITOLO: "IO...PICCOLO CITTADINO".

OBIETTIVO.
FAR ACQUISIRE LA CONSAPEVOLEZZA DELLA
NECESSITÀ E DEL RISPETTO DI REGOLE PER LA
CONVIVENZA CIVILE.

Finalità di questo compito di realtà è quella di prendersi cura di se stessi, degli altri e dell'ambiente attraverso esperienze significative che favoriscano forme di collaborazione e di solidarietà per un valore più largo e consapevole alla partecipazione della scuola, intesa come comunità che funziona sulla base di regole condivise.

COSA SI CHIEDE DI FARE

Realizza un elaborato grafico raffigurante i comportamenti corretti per una convivenza civile.



3^ UDA: "I CIBI AMICI SOSTENIBILI"

Tempi: FEBBRAIO-MARZO

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE		COMPETENZE DEL PROFILO DELLO STUDENTE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	È 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.	<ul style="list-style-type: none">• Racconta le proprie esperienze.• Ascolta in modo attivo.• Affronta una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare.	<ul style="list-style-type: none">• Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	È la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita sociale.	<ul style="list-style-type: none">• Interagisce in modo collaborativo e partecipativo nel gruppo.• Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri e di gestire il proprio apprendimento.	<ul style="list-style-type: none">• Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative rispettando le idee degli altri.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Implica la comprensione e il rispetto delle idee e dei significati espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali.	<ul style="list-style-type: none">• Esplora la dimensione immaginativa.• Esprime creativamente idee, esperienze, emozioni.• Si orienta nello spazio e nel tempo.
COMPETENZA DIGITALE	Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per	<ul style="list-style-type: none">• Sperimenta forme di comunicazione attraverso la scrittura, utilizzando anche le tecnologie.

	apprendere, lavorare e partecipare alla società.	
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per rielaborare e produrre varie tipologie di testi visivi. • Organizza il materiale in modo originale.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	<p>Competenza matematica - È la capacità di sviluppare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. -</p> <p>Competenza in scienze - È la capacità di spiegare il mondo che ci circonda.</p> <p>La competenza tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'uomo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizza e risolve situazioni problematiche. • Esegue istruzioni scritte per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.

TRAGUARDI DI COMPETENZA DELLE DISCIPLINE

AREA UMANISTICA	AREA SCIENTIFICA
<p>ITALIANO Svolge attività di riflessione linguistica su ciò che si dice, si scrive si ascolta, si legge. Scrive semplici testi legati alla propria esperienza.</p> <p>LINGUA INGLESE Scrive parole e espressioni attinenti alle attività svolte in classe, utilizzando il lessico relativo agli argomenti trattati e consolidati.</p> <p>STORIA Riconosce elementi significativi del passato nel suo ambiente di vita. Ordina le esperienze, le informazioni e le conoscenze in base alle categorie di successione, durata e contemporaneità.</p>	<p>MATEMATICA Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p> <p>SCIENZE Assume comportamenti responsabili in relazione al cibo. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p>

GEOGRAFIA

Utilizza il linguaggio della geo-graficità per rappresentare e riconoscere percorsi effettuati nello spazio circostante.

Riconosce nello spazio vissuto le attività dell'uomo che modificano il paesaggio.

EDUCAZIONE CIVICA

Riconosce alcuni principi fondamentali legati alla salute e alla alimentazione.

ARTE E IMMAGINE

Utilizza le conoscenze del linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso diverse e semplici tecniche.

MUSICA

Percepisce suoni e rumori attraverso l'ascolto di suoni ambientali. Distingue suoni e rumori prodotti dagli esseri umani, animali.

RELIGIONE

Conosce l'ambiente di Gesù di Nazareth nei suoi aspetti quotidiani.

TECNOLOGIA

Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

EDUCAZIONE FISICA

Acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali.



12 CONSUMO RESPONSABILE

TECNOLOGIA
Il processo di riciclo e riutilizzo dei materiali e la trasformazione di cibi.

EDUCAZIONE CIVICA
Condivisione di episodi del proprio vissuto legati al cibo.

ITALIANO
Ricette della tradizione e i quattro caratteri di scrittura.

ARTE E IMMAGINE
Il linguaggio grafico-pittorico per elaborare disegni sul cibo.

MUSICA
Suoni e rumori in base a lontananza e durata.
Suoni e rumori: umani, animali, eventi naturali, con strumenti musicali.

EDUCAZIONE FISICA
Alimentazione e salute.

MATEMATICA
Semplici classificazioni di alimenti.

SCIENZE
Azioni del vissuto quotidiano legati al cibo.

STORIA
Sequenze di una narrazione sulle tematiche del cibo.

GEOGRAFIA
Il rapporto uomo-ambiente e la necessità di assumere comportamenti sostenibili.

INGLESE
Parole sul cibo e la natura.

RELIGIONE
A confronto: il proprio contesto socio-ambientale con quello del tempo di Gesù.

COMPITO AUTENTICO

TITOLO: "IO E IL CIBO".

OBIETTIVO: Conoscere l'importanza di alimentarsi in modo sano.



COSA SI CHIEDE DI FARE

Produrre in sequenza ordinata, immagini di alimenti per imparare a distinguere il cibo sano.

ISTRUZIONI

Realizzare un cartellone con immagini e disegni.



4^ UDA: "ACQUA: FONTE DI VITA"

Tempi: APRILE-MAGGIO-GIUGNO

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE		COMPETENZE DEL PROFILO DELLO STUDENTE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	È 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.	<ul style="list-style-type: none">• Racconta le proprie esperienze.• Ascolta in modo attivo.• Affronta una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare.	<ul style="list-style-type: none">• Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	È la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita sociale.	<ul style="list-style-type: none">• Interagisce in modo collaborativo e partecipativo nel gruppo.• Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri e di gestire il proprio apprendimento.	<ul style="list-style-type: none">• Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative rispettando le idee degli altri.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Implica la comprensione e il rispetto delle idee e dei significati espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali.	<ul style="list-style-type: none">• Esplora la dimensione immaginativa.• Esprime creativamente idee, esperienze, emozioni.• Si orienta nello spazio e nel tempo.
COMPETENZA DIGITALE	Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per	<ul style="list-style-type: none">• Sperimenta forme di comunicazione attraverso la scrittura, utilizzando anche le tecnologie.

	apprendere, lavorare e partecipare alla società.	
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per rielaborare e produrre varie tipologie di testi visivi. • Organizza il materiale in modo originale
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	<p>Competenza matematica - È la capacità di sviluppare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. -</p> <p>Competenza in scienze - È la capacità di spiegare il mondo che ci circonda.</p> <p>La competenza tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'uomo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizza e risolve situazioni problematiche. • Esegue istruzioni scritte per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.

TRAGUARDI DI COMPETENZA DELLE DISCIPLINE

AREA UMANISTICA	AREA SCIENTIFICA
<p>ITALIANO Ricostruisce verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta. Legge immagini per ricavare informazioni su temi e argomenti quotidiani. Utilizza in modo adeguato le nuove parole apprese.</p> <p>LINGUA INGLESE Legge e comprende il significato globale di semplici parole ed espressioni familiari usate nelle attività orali e nel contesto classe.</p> <p>STORIA Rappresenta graficamente relazioni temporali tra esperienze e fatti vissuti individuando successioni, contemporaneità e durate. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni ed individuare indicatori temporali.</p>	<p>MATEMATICA Misura grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle e grafici). Riconosce eventi certi, possibili, impossibili, sa porsi e risolvere problemi partendo dalla propria esperienza.</p> <p>SCIENZE Individua le azioni necessarie per l'igiene personale. Individua, attraverso l'esplorazione sensoriale, alcune proprietà dell'elemento acqua.</p>

EDUCAZIONE CIVICA

Rispetta l'ambiente sociale e naturale.

GEOGRAFIA

Si orienta nello spazio circostante.

Riconosce nel proprio ambiente di vita diversi spazi con caratteristiche e funzioni specifiche.

ARTE E IMMAGINE

Ricavare le informazioni necessarie su una immagine, disegno, foto, osservando riviste, libri, icone su internet.

MUSICA

Percepisce, comprende, distingue suoni o rumori legati all'ambiente.

Gioca con la voce per analizzare la formazione di suoni vocali.

RELIGIONE

Riconosce l'acqua quale fonte e simbolo di nuova vita.

TECNOLOGIA

Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica o commerciale.

EDUCAZIONE FISICA

Conosce le parti del corpo per interiorizzare e padroneggiare i movimenti utili, necessari, sicuri per il benessere del nostro fisico.



COMPITO AUTENTICO

TITOLO: "ACQUA ORO BLU".

OBIETTIVO. Assumere comportamenti responsabili nei confronti dell'ambiente e della natura.

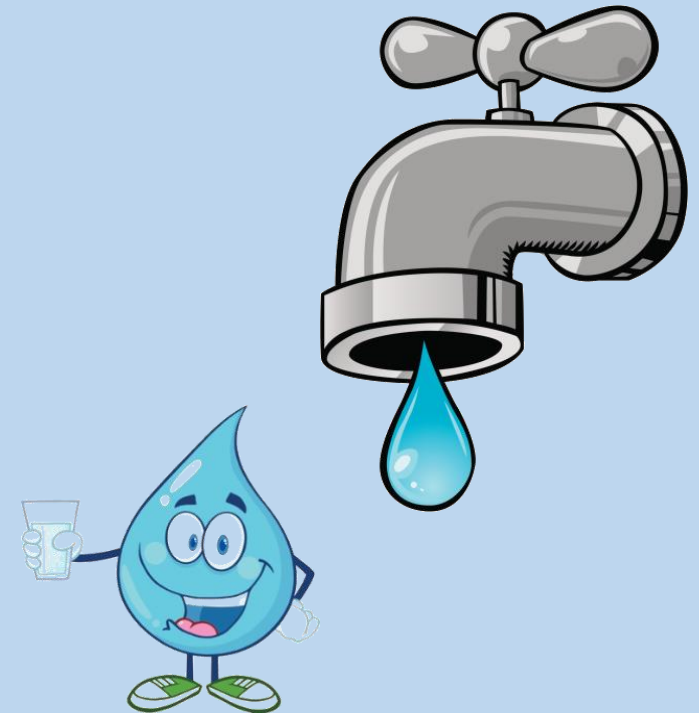


COSA SI CHIEDE DI FARE

Condividi con il gruppo classe atteggiamenti e comportamenti rispettosi dell'ambiente circostante, conoscendone ed apprezzandone il valore.

ISTRUZIONI

Crea un lapbook inerente l'acqua e la salvaguardia dell'ambiente e individua semplici regole per un uso consapevole di tale risorsa.



METODOLOGIE	STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA	VALUTAZIONE NARRATIVA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Brainstorming. ▪ Ascolto attivo. ▪ Discussione, ragionamento condiviso, dialogo. ▪ Il pensiero magico. ▪ Didattica breve. ▪ Percorsi outdoor. ▪ Cooperative Learning. ▪ Flipped classroom. ▪ Debate. ▪ Problem solving. ▪ Lezione partecipata con uso delle TIC. ▪ Lezione in videoconferenza. ▪ Compiti intrinsecamente motivanti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Registro elettronico. ▪ G-Suite for Education e relativi applicativi (Jamboard, Hangouts Meet e Classroom). ▪ CISCO WebEx Meeting. ▪ Software didattici. ▪ Mappe cognitive. ▪ Visione di filmati, documentari, libro di testo cartaceo e digitale, YouTube. ▪ Creazione di repository in cloud per il tracciamento e la gestione automatica dei materiali didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazioni in situazioni di gioco e all'interno di situazioni didattiche strutturate. ▪ Prove scritte: componimenti, relazioni, sintesi, domande, questionari a scelta multipla, prove strutturate. ▪ Prove orali: interventi in discussioni, conversazioni spontanee e guidate su argomenti di studio e non, colloqui individuali. ▪ Compiti autentici. ▪ Libere espressioni di creatività. ▪ Applicazioni per quiz (Moduli Google...). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Per i criteri valutativi si fa riferimento a quelli approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta formativa.

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

L'emergenza sanitaria ha comportato l'adozione di nuovi provvedimenti quali la "Didattica Digitale Integrata" (DDI).

La DDI si inserisce in una cornice pedagogica e metodologica condivisa che promuove l'autonomia e il senso di responsabilità delle alunne e degli alunni e garantisce omogeneità all'offerta formativa dell'Istituzione scolastica, nel rispetto dei traguardi di apprendimento fissati dalle Linee guida e dalle Indicazioni nazionali per i diversi percorsi di studio e degli obiettivi specifici di apprendimento individuati nel curriculum verticale d'Istituto. La DDI consente di integrare e arricchire la didattica quotidiana in presenza con l'ausilio di piattaforme digitali e delle nuove tecnologie. Le attività integrate digitali si svolgeranno sia in modalità sincrona sia asincrona e concorreranno, in maniera sinergica, al raggiungimento dei saperi essenziali e allo sviluppo delle competenze disciplinari e trasversali.