



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 TERZE**

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: "ENERGIA CREATIVA"

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">• Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee e le proprie emozioni e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare.	<ul style="list-style-type: none">• Interagisce in brevi scambi dialogici per chiedere e fornire informazioni di routine.
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">• Partecipa e collabora attivamente, ha rispetto delle regole condivise per la costruzione del bene comune.
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">• Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e collaborare con gli altri, impegnandosi in nuovi apprendimenti in modo autonomo.
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">• In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambiti artistici che gli sono congeniali.

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"> • Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni.
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"> • Effettua valutazioni su aspetti positivi e negativi di un contesto dimostrando originalità e spirito d'iniziativa.
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"> • Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni concrete.

TRAGUARDI DI COMPETENZA DELLE DISCIPLINE

AREA UMANISTICA	AREA SCIENTIFICA
<p>ITALIANO Ascolta in modo attivo allo scopo di comprendere e riflettere. Possiede gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale.</p> <p>LINGUA INGLESE Interagisce in brevi dialoghi utilizzando lessico e strutture semplici per esprimere stati d'animo e aspetti di vita quotidiana.</p>	<p>MATEMATICA Effettua misurazioni e indagini statistiche in situazioni concrete.</p> <p>SCIENZE Sa riconoscere le proprie e le altrui emozioni anche attraverso il linguaggio del corpo.</p> <p>TECNOLOGIA Esegue istruzioni d'uso e sa fornirle per realizzare un procedimento.</p>

STORIA

Individua e rielabora attraverso indicatori temporali azioni ed emozioni legate al suo vissuto.

GEOGRAFIA

Gestisce le proprie emozioni in ambienti diversi.

ARTE E IMMAGINE

Legge e produce immagini tematiche.

Elabora creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni, emozioni e pensieri.

MUSICA

Utilizza il corpo e semplici strumenti musicali per esprimersi.

RELIGIONE

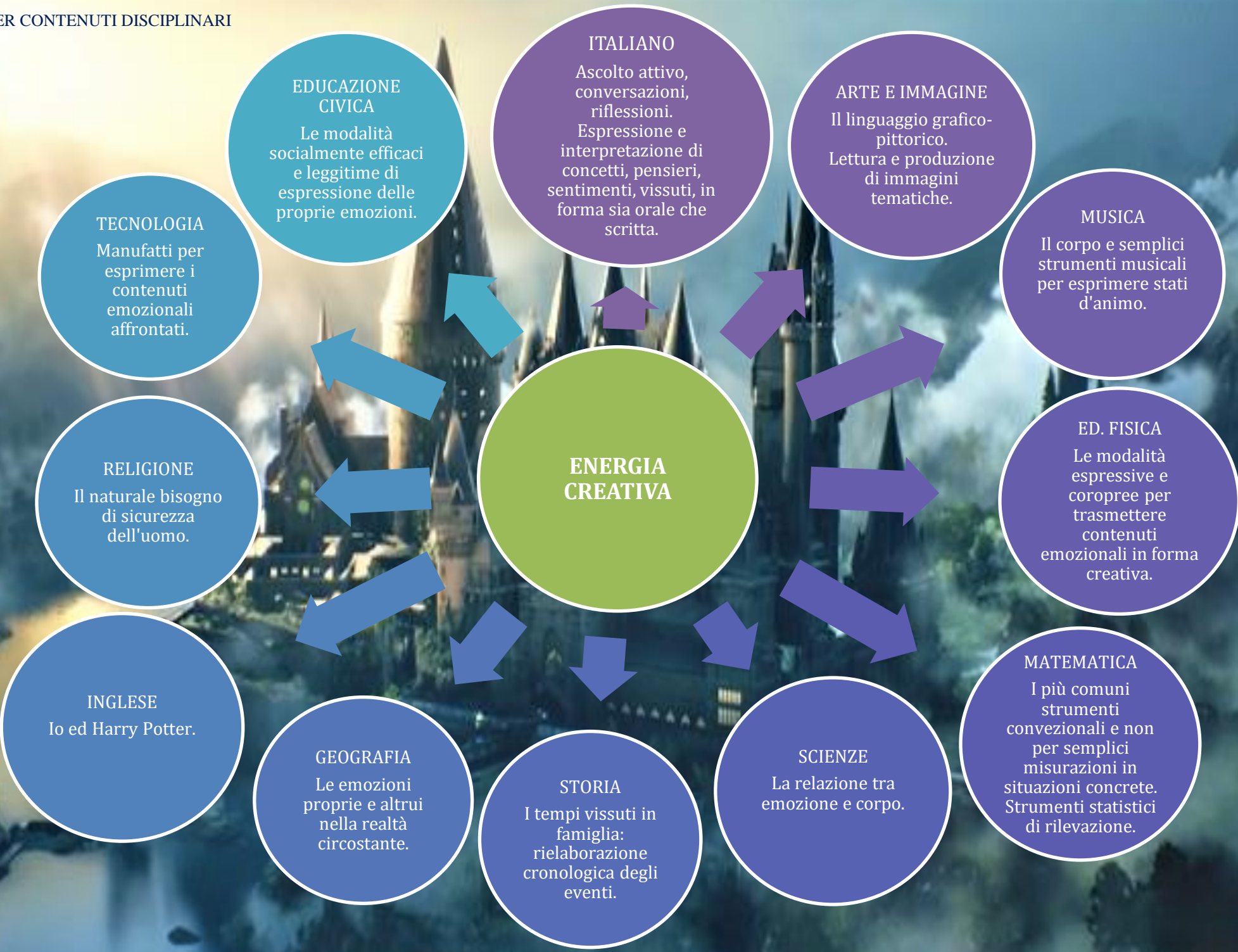
Conosce l'origine del sentimento religioso come emozionante ricerca di Dio.

EDUCAZIONE CIVICA

Utilizza in modo efficace e legittimo le proprie emozioni e assume comportamenti di rispetto nei confronti di sé, degli altri e dell'ambiente.

EDUCAZIONE FISICA

Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere stati d'animo ed emozioni.



COMPITO AUTENTICO

TITOLO: "LA LONDRA DI HARRY POTTER".

OBIETTIVO.

RIDARE ALLE ALUNNE E AGLI ALUNNI UN PENSIERO FELICE E CHE NON TRASCURI CONOSCENZA.

COSA SI CHIEDE DI FARE

Create una cartina di Londra nella quale inserirete i luoghi dei romanzi di Harry Potter.

ISTRUZIONI

Divisi in gruppi cooperativi, realizzate la cartina avendo cura di ricercate sui libri e sul web luoghi e immagini a corredo del vostro lavoro.

Unite i lavori di ciascun gruppo e preparate il prodotto finale.



2^ UDA: "STARE BENE CON GLI ALTRI"

Tempi: DICEMBRE-GENNAIO

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">• Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee e le proprie emozioni e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.
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 brevemente in modo semplice e chiaro espressioni e frasi legati al proprio vissuto, stati d'animo ed emozioni.
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">• Partecipa e collabora attivamente, ha rispetto delle regole condivise per la costruzione del bene comune.
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">• Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e collaborare con gli altri, impegnandosi in nuovi apprendimenti in modo autonomo.
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">• In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambiti artistici che gli sono congeniali.

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"> • Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni.
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"> • Effettua valutazioni su aspetti positivi e negativi di un contesto dimostrando originalità e spirito d'iniziativa.
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"> • Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni concrete.

TRAGUARDI DI COMPETENZA DELLE DISCIPLINE

AREA UMANISTICA	AREA SCIENTIFICA
<p>ITALIANO Utilizza varie forme comunicative per riflettere su di sé e sulle sue relazioni nel gruppo. Produce semplici testi legati a scopi concreti e connessi a situazioni quotidiane.</p> <p>LINGUA INGLESE Formula semplici comunicazioni relative ad argomenti e situazioni familiari, fornendo informazioni di base della persona.</p>	<p>MATEMATICA Affronta e risolve situazioni problematiche utilizzando strategie diverse, individuando i percorsi risolutivi.</p> <p>SCIENZE Elabora tecniche di "ascolto" del proprio e altrui corpo per distinguere i momenti di benessere da quelli di malessere.</p>

STORIA

Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali nelle civiltà esplorate.

GEOGRAFIA

Rappresenta e descrive lo spazio condiviso.

ARTE E IMMAGINE

Ha acquisito la capacità di percepire i linguaggi grafici nelle loro componenti comunicative ed espressive.

MUSICA

Ascolta e reinterpreta in gruppo composizioni musicali attraverso altre forme espressive.

RELIGIONE

Sa individuare e perseguire i valori fondamentali di uguaglianza, giustizia e tolleranza.

EDUCAZIONE CIVICA

Costruisce il senso della legalità e favorisce forme di cooperazione e solidarietà.

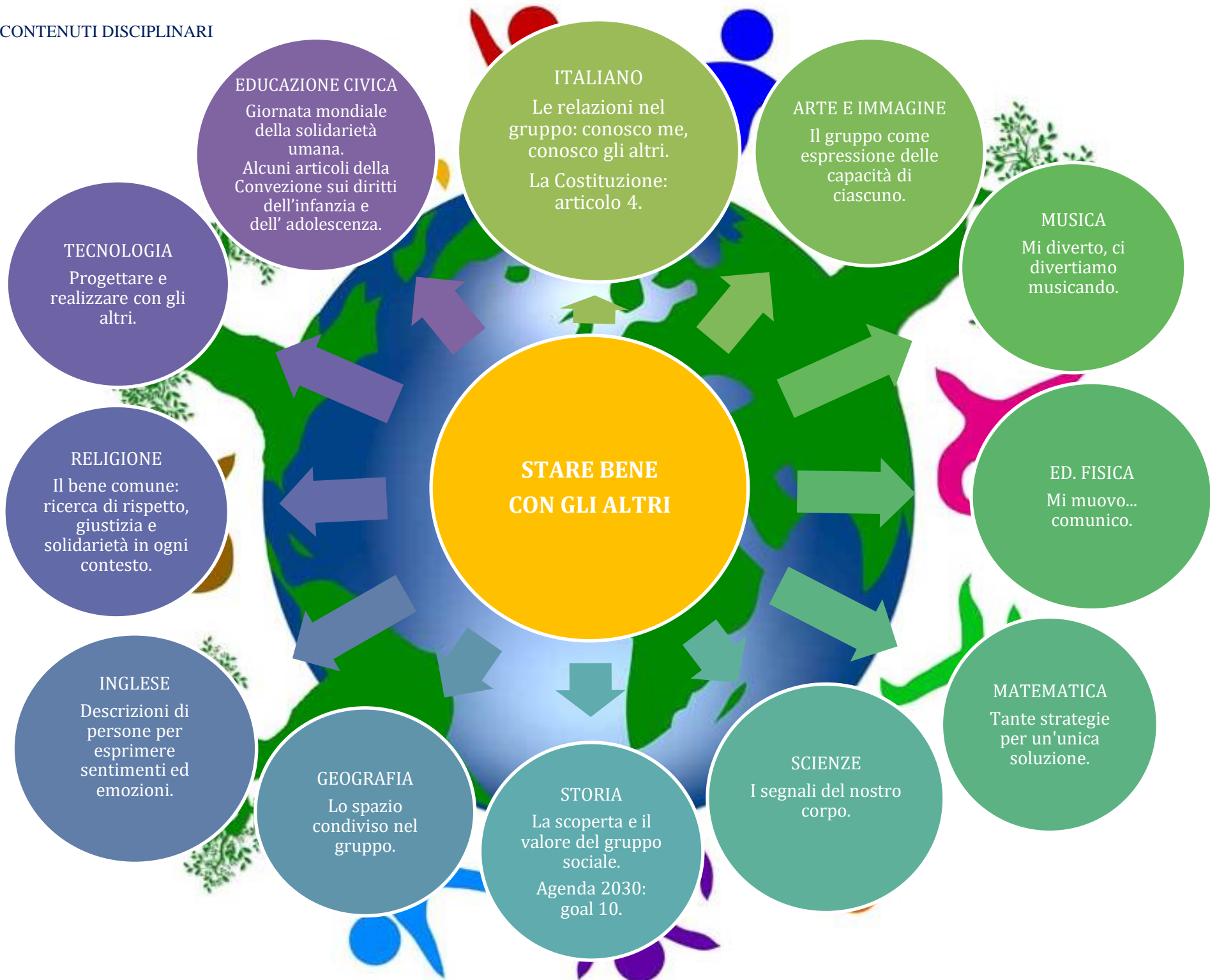
Attiva in maniera autonoma comportamenti positivi essenziali alla relazione con coetanei, adulti e ambiente in cui vive.

TECNOLOGIA

Utilizza la tecnologia informatica per reperire informazioni da condividere all'interno del gruppo.

EDUCAZIONE FISICA

Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare con gli altri.



COMPITO AUTENTICO

TITOLO: "CONDIVIDERE... DIRITTI E DOVERI"

OBIETTIVO: Conoscere i propri diritti e doveri per un futuro migliore.



COSA SI CHIEDE DI FARE

La Convenzione Internazionale sui diritti dell'infanzia sottolinea che ogni Stato si faccia carico della preparazione dei bambini ad una vita individuale e nella società che sia sempre coerente con gli ideali di pace, dignità, libertà, uguaglianza e solidarietà.

Ogni bambino è soggetto di diritti e prioritariamente porta in sé quello di essere rispettato e valorizzato nella propria identità, unicità, differenza e nei propri tempi di sviluppo e di crescita.

ISTRUZIONI

Divisi in gruppi cooperativi, realizzate un "Regolamento" con i diritti e i doveri della classe e preparate un prodotto multimediale.

3^ UDA: "RAFFORZIAMOCI"

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">• Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee e le proprie emozioni e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare.	<ul style="list-style-type: none">• Affronta una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.
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">• Partecipa e collabora attivamente, ha rispetto delle regole condivise per la costruzione del bene comune.
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">• Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e collaborare con gli altri, impegnandosi in nuovi apprendimenti in modo autonomo.
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">• In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambiti artistici che gli sono congeniali.

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"> • Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni.
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"> • Effettua valutazioni su aspetti positivi e negativi di un contesto dimostrando originalità e spirito d'iniziativa.
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"> • Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni concrete.

TRAGUARDI DI COMPETENZA DELLE DISCIPLINE

AREA UMANISTICA	AREA SCIENTIFICA
<p>ITALIANO Legge e utilizza fonti diverse per ricavare informazioni, sa organizzarle, mettere in relazione per riferirle, utilizzando il lessico specifico e per produrre testi dotati di efficacia comunicativa.</p> <p>LINGUA INGLESE Interagisce oralmente e per iscritto per esprimere informazioni e per descrivere in modo semplice elementi che si riferiscono a bisogni primari.</p>	<p>MATEMATICA Utilizza indagini, rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo nella registrazione dei dati.</p> <p>SCIENZE Comprende che il proprio benessere dipende anche da una sana alimentazione.</p>

STORIA

Confronta aspetti caratterizzanti le società studiate anche in rapporto all'alimentazione.

GEOGRAFIA

Conosce il territorio circostante e descrive gli elementi fisici e antropici.

ARTE E IMMAGINE

Raccoglie informazioni e le rappresenta graficamente in modo creativo, seguendo una precisa finalità operativa e comunicativa.

MUSICA

Gestisce diverse possibilità espressive della voce imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.

RELIGIONE

Impara a convivere con la diversità considerandola come una possibilità di arricchimento personale.

EDUCAZIONE CIVICA

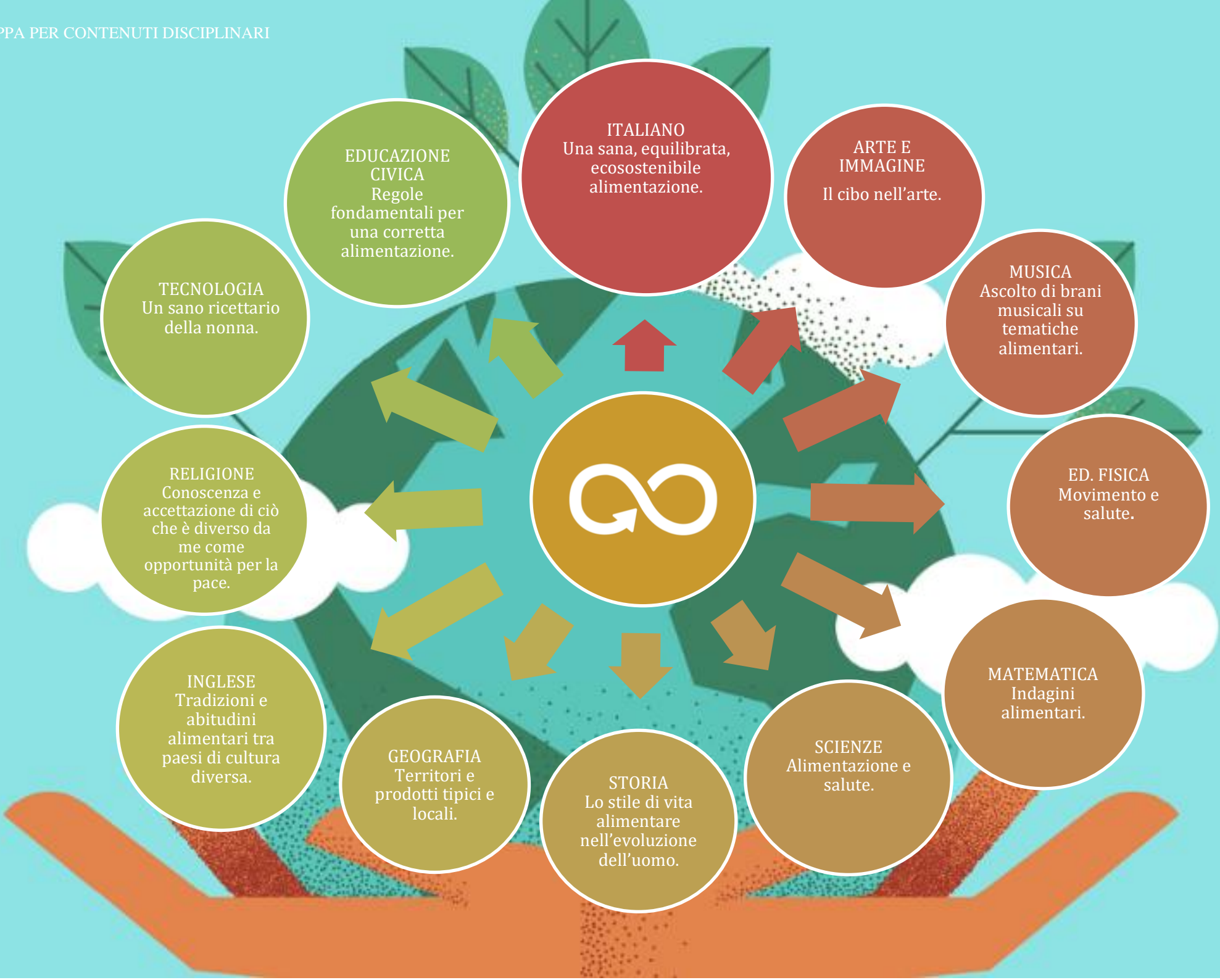
Conosce i principi fondamentali di una sana alimentazione, volti anche a ridurre gli sprechi alimentari.

TECNOLOGIA

Progetta e realizza semplici manufatti utilizzando anche la rete e gli strumenti informatici.

EDUCAZIONE FISICA

Riconosce il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.



COMPITO AUTENTICO

TITOLO: "SPRECOZERO"

OBIETTIVO. Promuovere la conoscenza di uno sviluppo sostenibile per maturare comportamenti coerenti con una cittadinanza planetaria, idonei a salvaguardare l'ambiente e le sue risorse oggi per tutti e domani per le future generazioni.



In conformità ai traguardi dell'Agenda 2030, è necessario impegnarsi in un reale percorso di sostenibilità non solo ambientale ma anche sociale, al fine di eliminare sistematicamente gli sprechi.

Obiettivo del compito è quello di riuscire a fare una spesa di alimenti che metta in pratica tutti i consigli dell'alimentazione sostenibile, solidale, legata alla cultura e alle tradizioni del territorio.

Il compito può essere svolto sia in modo reale cioè facendo una vera spesa di prodotti alimentari oppure in modo virtuale provando a fare una finta spesa al pc collegato a Internet.

Durante lo svolgimento del compito raccogliete informazioni e contenuti che possono aiutarvi a creare il volantino.

COSA SI CHIEDE DI FARE

Realizzare un volantino con Pic-Collage che indichi le modalità ottimali per fare una spesa "consapevole" ogni settimana (cosa compare, di quale provenienza, da quale tipo di agricoltura...).



4^ UDA: "NOI...AVVENTUROSI CUSTODI DEL FUTURO"

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">• Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee e le proprie emozioni e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare.	<ul style="list-style-type: none">• Descrive in modo essenziale ed elementare, oralmente e per iscritto, aspetti relativi all'ambiente.
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">• Partecipa e collabora attivamente, ha rispetto delle regole condivise per la costruzione del bene comune.
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">• Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e collaborare con gli altri, impegnandosi in nuovi apprendimenti in modo autonomo.
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">• In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambiti artistici che gli sono congeniali.

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"> • Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni.
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"> • Effettua valutazioni su aspetti positivi e negativi di un contesto dimostrando originalità e spirito d'iniziativa.
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"> • Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni concrete.

TRAGUARDI DI COMPETENZA DELLE DISCIPLINE

AREA UMANISTICA	AREA SCIENTIFICA
<p>ITALIANO Legge e rielabora testi di diversa tipologia inerenti l'argomento, ricavando informazioni ed esprimendo giudizi.</p> <p>LINGUA INGLESE Interagisce in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti relativi all'ambiente.</p> <p>STORIA Riconosce ed esplora in modo più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza di tutelarle.</p>	<p>MATEMATICA Riconosce e risolve problemi in contesti diversi, valutando informazioni.</p> <p>SCIENZE Assume atteggiamenti di cura verso l'ambiente, rispettandone e apprezzandone il valore.</p>

GEOGRAFIA

Conosce gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi e individua gli elementi di particolare valore ambientale da tutelare.

ARTE E IMMAGINE

Elabora creativamente e criticamente produzioni personali per rappresentare e comunicare la realtà percepita.

Conosce alcuni beni artistico-ambientali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

MUSICA

Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori relativi all'ambiente.

RELIGIONE

Conosce le fondamentali regole per il rispetto e la tutela dell'ambiente.

EDUCAZIONE CIVICA

Opera in classe e nel proprio ambiente di vita, utilizzando comportamenti corretti ed ecologicamente sostenibili.

TECNOLOGIA

Sa costruire un semplice oggetto con materiale di riciclo.

EDUCAZIONE FISICA

Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.



COMPITO AUTENTICO

TITOLO: "LA CITTÀ CHE VORREI PER IL MIO FUTURO".

OBIETTIVO:

Sviluppare il senso di appartenenza e la capacità di assunzione di responsabilità nel tutelare il proprio ambiente.



COSA SI CHIEDE DI FARE:

Decalogo sostenibile per il benessere della città.

ISTRUZIONE:

Utilizzando foto, illustrazioni e immagini, anche tratte da link proposti dai docenti, costruire un opuscolo con materiali diversi, che illustri il decalogo condiviso.

CONVEZIONE SUI DIRITTI DELL'INFANZIA E DELL' ADOLESCENZA

ART.27 "Il diritto di ogni fanciullo ad un livello di vita adeguato al suo sviluppo".

ART.31 "Il diritto al gioco, al riposo, al tempo libero, allo sport e alle attività ricreative".



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.