



Istituto Comprensivo Statale "Francesco Severi"
via Bari 15 - 74012 CRISPIANO (TA)
C.F. 80012840734 - Fax: 0998115790
Tel. 099616078 (segreteria) - Tel. 099611371 (presidenza)
Peo: taic83400g@istruzione.it – Pec: taic83400g@pec.istruzione.it
sito web: www.severi.edu.it

TRINITY
COLLEGE LONDON
Sede esami
Centre number: 8087



PROGETTAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA DEL PRIMO MODULO:



La natura è un libro aperto – Primo volume **(1° ottobre 2022 – 31 gennaio 2023)**

Alla base del titolo della progettazione "**La natura è un libro aperto**" è la volontà di creare un ponte con la didattica all'aperto poiché gli ambienti di apprendimento non sono più riconoscibili nei luoghi chiusi, ma possono trasformarsi in spazi aperti nei quali la natura diventa coprotagonista. Da ciò nasce l'esigenza di approfondire i temi ambientali ed ecologici al fine della valorizzazione e conservazione degli stessi.

L'intero percorso educativo-didattico del presente anno scolastico si impenna sull'AGENDA 2030 e sulle attività previste per la transizione ecologica e culturale, così da coinvolgere e sensibilizzare i nostri alunni, attraverso le varie iniziative che saranno messe in campo, al rispetto verso il pianeta imparando a conoscere la strada della sostenibilità. A tal proposito si farà riferimento, con particolare attenzione, ai seguenti GOALS:

GOAL 12 - Consumo responsabile

GOAL 13 - Promuovere azioni per combattere i cambiamenti climatici

GOAL 15 - Proteggere e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre

In molti settori il *modulo* è un elemento versatile, impiegabile in diversi modi e in svariati contesti. Per "modulo" educativo-didattico vogliamo intendere la più piccola unità della progettazione annuale dell'Istituto Comprensivo Statale "F. Severi", la quale viene articolata in tre segmenti: Modulo Accoglienza; Primo Modulo; Secondo Modulo. La progettazione modulare si rivela duttile, in quanto si adatta ai bisogni degli alunni, alle specificità delle discipline e ai molteplici scopi dell'offerta formativa degli insegnanti. In questo senso il modulo, costituito dall'insieme delle progettazioni di ciascun docente, descrive un processo e costituisce il tentativo di superare la visione "disciplinare" in direzione della collegialità e della complementarità.

Il presente documento coincide con la Progettazione del **Primo Modulo**, che nell'anno scolastico in corso si svolge nel periodo compreso tra il **1° ottobre 2022** e il **31 gennaio 2023**.

PROGETTAZIONE DIPARTIMENTALE VERTICALE

Nell'Istituto Comprensivo Statale "F. Severi" la progettazione educativo-didattica viene ideata e formulata in tre fasi consecutive di lavoro.

Nella prima fase tutti i docenti della Scuola dell'Infanzia "Giovanni XXIII", della Scuola Primaria "Giovanni XXIII" e della Scuola Secondaria di I grado "F. Severi", riuniti in sede di Dipartimento verticale, stabiliscono priorità comuni e trasversali.

Le due competenze chiave prevalenti da monitorare nel triennio del PTOF 2022-2025 sono:

- la *Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare*;
- la *Competenza in materia di cittadinanza*.

Vista la Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018, per questo Modulo il Dipartimento verticale ha deliberato di attivare percorsi mirati allo sviluppo delle seguenti tre competenze correlate:

- la *Competenza alfabetica funzionale*;
- la *Competenza multilinguistica*;
- la *Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria*;
- la *Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali*;
- la *Competenza digitale*.

Quadro di riferimento europeo
Competenze europee

Quadro di riferimento italiano
Competenze di cittadinanza

<p>Competenza alfabetica funzionale</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>Comunicare</p> <p>Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano letterario tecnico scientifico) e di complessità diversa, trasmessi, utilizzando linguaggi diversi (verbale matematico scientifico, simbolico) e vari supporti (cartacei, informatici, multimediali). Rappresentare eventi, messaggi fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, stati d'animo, emozioni e conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti e linguaggi.</p>
<p>Competenza multilinguistica</p> <p>Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese.</p>	<p>Comunicare nella lingua straniera</p> <p>Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano letterario tecnico scientifico) e di complessità diversa, trasmessi, utilizzando linguaggi diversi (verbale matematico scientifico, simbolico) e vari supporti (cartacei, informatici, multimediali). Rappresentare eventi, messaggi fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, stati d'animo, emozioni e conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti e linguaggi.</p>
<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo. B. 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.</p>	<p>Risolvere problemi</p> <p>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.</p>
<p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <p>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.</p>	<p>Collaborare e partecipare</p> <p>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.</p>
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p> <p>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.</p>	<p>Individuare collegamenti e relazioni</p> <p>Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendo la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze e incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.</p>
<p>Competenza digitale</p> <p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p>	<p>Risolvere problemi</p> <p>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.</p>

<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p> <p>La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusive.</p>	<p>Imparare ad imparare</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, consapevoli del fatto che è un processo, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie, dei propri bisogni, del proprio metodo di studio e di lavoro.</p>
---	--

La Rubrica di valutazione delle competenze

Come previsto nel PTOF 2022/2025, le due competenze chiave e le rispettive dimensioni da monitorare nel triennio sono:

Competenza	Dimensione
<i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i>	Elaborazione
	Organizzazione del lavoro
	Revisione del lavoro
<i>Competenza in materia di cittadinanza</i>	Interazione

Stante la griglia di valutazione delle competenze (come da certificazione ministeriale e relativi indicatori di riferimento), il Dipartimento ha, inoltre, costruito la seguente Rubrica di Valutazione, con cui valuterà le competenze da monitorare attraverso i CUR quadrimestrali predisposti: per la Scuola dell'Infanzia per ogni intersezione degli alunni quinquenni; per la Scuola Primaria per ogni interclasse; per la Scuola Secondaria di I grado un CUR per ogni classe parallela.

Rubrica di valutazione delle competenze da monitorare nel triennio 2022-2025

Competenza chiave	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Dimensioni	Livello avanzato (A)	Livello intermedio (B)	Livello base (C)	Livello iniziale (D)
▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	▪ Ascolta e comprende narrazioni, racconti e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.	Elaborazione	☑ Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare.	☑ Di fronte a una procedura o a un problema nuovi, prova le soluzioni note: se falliscono, ne tenta di nuove, chiede aiuto o la collaborazione dei compagni se non riesce.	☑ Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe: se richiesto, ipotizza personali soluzioni.	☑ Pone domande su operazioni da svolgere e applica la risposta suggerita.
▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	▪ Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con altri bambini, si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto.	Organizzazione del lavoro	☑ Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità: recepisce le osservazioni dell'adulto.	☑ Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità di comportamenti non corretti contestati dall'adulto.	☑ Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzioni tra chi parla e chi ascolta.	☑ Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante.
▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	▪ Effettua semplici valutazioni.	Revisione del lavoro	☑ Partecipa alle attività di gruppo, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.	☑ Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati.	☑ Nel gioco mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.	☑ Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante.
▪ Competenza in materia di cittadinanza	▪ Raggiunge una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.	Interazione	☑ Interagisce in modo collaborativo, partecipativo e costruttivo nel gruppo.	☑ Interagisce attivamente nel gruppo.	☑ Ha qualche difficoltà di collaborazione nel gruppo.	☑ Interagisce con molta difficoltà nel gruppo.

PROGETTAZIONE DIPARTIMENTALE ORIZZONTALE

PROGETTAZIONE DIPARTIMENTALE ORIZZONTALE

Dopo aver selezionato le “competenze chiave”, il Dipartimento verticale si è subarticolato per gradi di scuola, al fine di definire un sistema di riferimento proprio per ogni grado di scuola.

In questa seconda fase i Dipartimenti subarticolati, vista la suddetta progettazione dipartimentale verticale e alla luce delle *Indicazioni Nazionali per il curricolo delle scuole dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione* e del *Piano Triennale dell'Offerta Formativa*, hanno definito la progettazione dipartimentale orizzontale, che per ogni disciplina è strutturata come segue:

- Traguardi per lo sviluppo delle competenze
- Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)
- Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/Attività
- Metodologie e strategie
- Strumenti
- Valutazione (descrizione analitica dei criteri generali di valutazione)

SCUOLA DELL'INFANZIA “GIOVANNI XXIII” PROGETTAZIONE PER CAMPI D'ESPERIENZA DELLA SEZ. A INS. SUMA ROSALBA

Nella terza fase il Consiglio di Intersezione, considerati i bisogni, le rilevazioni in ingresso e le osservazioni iniziali, declina la progettazione dipartimentale (verticale e orizzontale) nelle singole classi. Gli insegnanti definiscono e specificano meglio:

- Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/Attività
- Metodologie e strategie
- Strumenti

- quanto ritenuto opportuno in merito alla Valutazione.

Qui di seguito sono proposte le progettazioni disciplinari, secondo l'ordine previsto nel *Curricolo Verticale per competenze*.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA MULTILINGUISTICA COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Campo d'esperienza “I discorsi e le parole”

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

4 ANNI

Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definire regole.

5 ANNI

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.

Obiettivi di apprendimento (abilità)

4 ANNI

Acquisire consapevolezza nelle proprie capacità espressive, comunicative.

Corretta pronuncia di suoni, parole e frasi (ascoltare, prendere la parola, dialogare, spiegare) sia nel grande gruppo che nel piccolo gruppo.

Intervenire in modo pertinente in una conversazione.

Conoscere e riconoscere le tradizioni locali (anche linguistiche).

5 ANNI

Acquisire consapevolezza nelle proprie capacità espressive

Avvicinarsi progressivamente alla lingua scritta con giochi di parole, filastrocche popolari e no.

Giocare con la lingua, provare il piacere di comunicare, cimentarsi con l'esplorazione della lingua scritta.

Intervenire in modo pertinente in una conversazione.

Produrre scritture spontanee (pregrafismo).

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Campo d'esperienza “La conoscenza del mondo”

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

4 ANNI

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, identificandone alcune proprietà.

Riconosce relazioni topologiche e temporali.

5 ANNI

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, identificandone alcune proprietà.
Confronta e valuta quantità e utilizza simboli per registrarle.
Riconosce relazioni topologiche e temporali.
Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia a interiorizzare le coordinate spazio-temporali e a orientarsi nel mondo dei simboli.

Obiettivi di apprendimento (abilità)

4 ANNI

Raggruppare, ordinare, confrontare, classificare, seriare gli oggetti secondo criteri diversi.
Collocare se stessi e gli oggetti nello spazio utilizzando concetti topologici.
Conoscere le stagioni e cogliere le trasformazioni della natura.

5 ANNI

Riconoscere e descrivere gli oggetti in base a forma, colore, dimensione.
Raggruppare, ordinare, confrontare, classificare, seriare gli oggetti secondo criteri diversi.
Collocare situazioni ed eventi nel tempo.
Riconoscere i numeri e operare con le quantità.
Collocare se stessi e gli oggetti nello spazio utilizzando concetti topologici.
Saper usare strumenti di organizzazione delle informazioni (grafici, tabelle, diagrammi).
Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Campo d'esperienza "Il sé e l'altro"

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

4 ANNI

Riflette, si confronta, discute con gli altri bambini.
Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.

5 ANNI

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene e male.
Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con i pari, si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto.
Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.

Obiettivi di apprendimento (abilità)

4 ANNI

Accettare i punti di vista degli altri.
Rispettare turni e ruoli in una discussione.
Conoscere in maniera più approfondita il proprio ambiente familiare, sociale e culturale.

5 ANNI

Osservare e valutare i propri comportamenti.
Conoscere in maniera più approfondita il proprio ambiente familiare, sociale e culturale.
Accogliere la diversità come valore positivo.
Accettare i punti di vista degli altri.
Rispettare turni e ruoli in una discussione.
Riconosce le tradizioni locali e le vive consapevolmente.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Campo d'esperienza "Il corpo e il movimento"

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

4 ANNI

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo.
Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.

5 ANNI

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo.
Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole, assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.
Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette in confronto.

Obiettivi di apprendimento (abilità)

4 ANNI

Rappresentare graficamente lo schema corporeo.
Orientarsi e muoversi nello spazio rispettando le regole di comportamento e di gioco.
Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.
5 ANNI
Orientarsi e muoversi nello spazio rispettando le regole di comportamento e di gioco.
Comunicare una situazione e una esperienza mediante l'espressività corporea.
Sviluppare una buona coordinazione oculo-manuale.
Padroneggiare gli schemi motori e dinamici di base correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.
Interagire con i compagni durante i giochi rispettando semplici regole.
Orientare il proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spazio-temporali.
Riconoscere i valori della propria famiglia e della comunità di appartenenza.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Campo d'esperienza "Immagini, suoni, colori"

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

4 ANNI
Ascolta storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative, utilizzando materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo: sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
5 ANNI
Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative.
Utilizza materiali e strumenti vari, tecniche espressive e creative diverse.
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo, sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

Obiettivi di apprendimento (abilità)

4 ANNI
Sperimentare e utilizzare diverse tecniche espressive (collage, stampa, ecc.).
Leggere e verbalizzare immagini e fotografie.
Produrre suoni e rumori con il proprio corpo.
Danzare e muoversi a ritmo di musica.
Eseguire canti in gruppo.
Scoprire in forma ludica le regole musicali.
Utilizzare forme elementari di rappresentazione dei suoni.
Ascoltare e comprendere, descrivere e raccontare un video animato per l'infanzia.
5 ANNI
Imitare i personaggi di storie e racconti.
Eseguire giochi simbolici liberi e guidati.
Interpretare ruoli diversi in una drammatizzazione.
Pianificare insieme all'insegnante una semplice drammatizzazione.
Rappresentare graficamente oggetti, personaggi, contenuti ed esperienze vissute, storie ...
Manipolare e modellare diversi materiali.
Danzare e muoversi a ritmo di musica.
Eseguire canti in gruppo.
Produrre suoni e ritmi con l'uso di strumenti musicali.
Scoprire in forma ludica le regole musicali.

TUTTE LE COMPETENZE

Conoscenze/attività

Giochi di associazione fra parole e movimento – Memorizzare e ripetere brevi poesie e filastrocche – Ascolto attivo di narrazioni di racconti e brevi storie – Lettura di immagini – Forme di comunicazione: conversazione, dialogo, narrazione – Le tradizioni – Le stagioni: racconti e conversazioni guidate per cogliere i cambiamenti stagionali, il tempo che cambia, gli indumenti, i frutti di stagione – La topologia – I percorsi – La simbologia – Il tempo, i giorni della settimana, i mesi e le stagioni – Le regole comportamentali nei diversi ambienti di vita – La famiglia – L'amicizia – Feste e ricorrenze – Regole di convivenza civile – Le regole dei giochi – L'identità personale e sociale – Codici del viso e del corpo – Il gioco simbolico – La drammatizzazione – Tecniche di rappresentazione ed espressione grafico-pittorico-plastica – Materiali di diverso tipo – Concetti di suono/rumore/silenzio – La corrispondenza suono/segno, suono/movimento.
Ascolto attivo di narrazioni, di racconti e brevi storie; Approccio alla lingua scritta; Giochi di associazioni tra parole e movimento; Comunicazione verbale durante lo svolgimento di attività grafico-pittoriche e manipolative-Schemi, tabelle, scalette-Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e lavoro; La topologia; I percorsi; Le direzioni; Le figure geometriche; Gli insiemi- I numeri; Il tempo ,i giorni della settimana, i mesi e le stagioni; I linguaggi della comunicazione; Il movimento sicuro; ritmo e alternanza; I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri-Le regole ;Orientamento spaziale:lateralità, direzione e percorsi; ; La famiglia; L'amicizia; La solidarietà; Il rispetto della diversità, Feste e ricorrenze; Attività ludiche, laboratori creativi e Festa d'autunno in outdoor; Laboratori creativi per il recupero di materiali di riciclo ; Organizzazione e svolgimento della festa di Natale :“Recuperare per donare”.

Metodologie e Strategie

La metodologia utilizzata sarà prevalentemente ludica Learnindplaying i bambini attraverso il gioco interagendo con l'ambiente, faranno esperienza e potranno costruire le proprie conoscenze e il proprio pensiero. L'atteggiamento del docente sarà orientato a suscitare interesse e motivazione nei bambini; l'attenzione sarà rivolta all'osservazione dei loro processi di apprendimento per sostenere e aiutare anche alunni che dovessero presentare difficoltà. Gli spazi in sezione saranno organizzati per promuovere attività didattiche e gioco libero garantendo il distanziamento. Oltre alla lezione dialogata si favorirà la metodologia del (circle time nei modi consentiti) per promuovere le attività dell'ascolto e del parlato. Si darà importanza alla ripetizione e la conversazione guidata come strategia di apprendimento. Saranno predilette strategie inclusive, come il tutoring tra pari per favorire l'autostima, nonché promuovere le competenze e le relazioni garantendo un clima sereno di apprendimento.

Strumenti

Gli strumenti vengono selezionati, a seconda delle metodologie e delle strategie, tra i seguenti:

Strumenti didattici

Film, video-proiettore, LIM

Esercizi guidati e schede strutturate

Valutazione

Osservazione occasionale e sistematica

Griglia di verifica di fine modulo

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Insegnamento della Religione Cattolica (ins. Speciale Loredana)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Campo d'esperienza "I discorsi e le parole"

4 ANNI

Impara alcuni termini del linguaggio cristiano

Ascolta semplici racconti biblici

5 ANNI

Impara alcuni termini del linguaggio cristiano

Ascolta semplici racconti biblici e ne intuisce il significato

Campo d'esperienza "La conoscenza del mondo"

4 ANNI

Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto come dono di Dio creatore

5 ANNI

Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il creato, dono di Dio

Campo d'esperienza "Il sé e l'altro"

4 ANNI

Sviluppa un senso positivo di sé

Sperimenta relazioni positive con gli altri

5 ANNI

Sviluppa un senso positivo di sé

Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù

Campo d'esperienza "Il corpo e il movimento"

4 ANNI

Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e percepisce la propria interiorità e le proprie emozioni

5 ANNI

Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni

Campo d'esperienza "Immagini, suoni, colori"

4 ANNI

Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, gestualità)

Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (spazi, arte)

Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (preghiere, canti)

5 ANNI

Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni

Obiettivi di apprendimento (abilità)

4 ANNI

Imparare ad interagire con gli altri attraverso il gioco

Osservare il mondo circostante

Intuire nel gesto della creazione la bontà di Dio

Ascoltare i racconti evangelici del Natale

5 ANNI

Affinare la capacità di attenzione e di ascolto dell'altro

Scoprire con gioia e stupore le meraviglie del creato e della bontà del dono di Dio

Conoscere alcune feste cristiane (Immacolata, Natale)

Ascoltare e conoscere i racconti evangelici del Natale

Riconoscere i segni e i simboli del Natale

Contenuti/attività

LA CREAZIONE DONO DI DIO: racconti biblici e video-proiezioni guidate di immagini sul tema proposto; conversazioni guidate sulle meraviglie della natura e la bontà di Dio Padre creatore; osservazione dell'ambiente circostante con riflessioni guidate sulla creazione e la natura che ci circonda; differenziare la creazione di Dio con la creazione per mano dell'uomo; drammatizzazione e canzoncine mimate; attività grafico-pittoriche

I PRINCIPALI SIMBOLI CHE CARATTERIZZANO LE FESTE CRISTIANE: racconti evangelici e lettura di immagini sui simboli dell'Immacolata e del Natale; conversazioni e riflessioni spontanee e guidate; video-proiezioni guidate sui temi Annunciazione, Nascita di Gesù, Epifania; drammatizzazione e attività grafico-pittoriche; canti

NARRAZIONI BIBLICHE ED EVANGELICHE: ascolto di racconti evangelici sulla vita di Gesù (Gesù esempio di amore e di amicizia, Gesù amico dei bambini); riflessione spontanee e guidate sugli argomenti trattati; drammatizzazione; attività grafico-pittoriche

MOMENTI SIGNIFICATIVI DELLA COMUNITÀ CRISTIANA: ascolto di racconti e filastrocche e tema; conversazioni e riflessioni spontanee e guidate sui contenuti proposti; drammatizzazione; attività grafico-pittoriche; canti

Metodologie e Strategie

Valorizzazione della relazione e del gioco simbolico, strutturato e cognitivo. Progettazione flessibile nel rispetto del processo di crescita del bambino con dialogo costante per favorire la verbalizzazione, la riflessione e il senso critico. Documentazione del lavoro svolto (schede didattiche ed elaborati grafico-pittorici) per riflettere sul proprio operato.

Strumenti

Gli strumenti vengono selezionati, a seconda delle metodologie e delle strategie, tra i seguenti:

Strumenti didattici

Filmati

Esercizi guidati e schede strutturate

Valutazione

Osservazioni occasionali e sistematiche

TUTTE LE COMPETENZE

Insegnamento trasversale dell'educazione civica (presidente di intersezione ins. Impesi Raffaella)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Coglie l'importanza delle norme e delle regole nei contesti di vita quotidiana.

Riconosce i segni e simboli di base legati all'igiene, alla sicurezza (anche stradale), alla tutela dell'ambiente e alla cittadinanza.

Acquisisce principi e comportamenti corretti a tutela della propria salute.

Osserva l'ambiente e il mondo animale e vegetale circostante, si interroga su di essi e rispetta semplici regole a partire dall'ambiente domestico e scolastico.

Adotta comportamenti sostenibili nei confronti dell'ambiente, partecipando attivamente al riciclo dei materiali e al loro riuso creativo.

Si avvicina alla fruizione guidata dei principali supporti tecnologici e si avvia all'acquisizione di minime competenze digitali.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

1. Competenza alfabetica funzionale | 2. Competenza multilinguistica

I discorsi e le parole

4 ANNI

Imparare il significato di messaggi iconici accompagnati da parole scritte come segnali stradali, comandi, messaggi convenzionali

5 ANNI

Imparare il significato di parole e di messaggi legati ai diritti, ai doveri e ai principi.

Ascoltare, riconoscere e riprodurre la bandiera italiana e l'inno nazionale.

3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE: La conoscenza del mondo

4-5 ANNI

Osservare il proprio corpo, rappresentarlo, fare ipotesi sul suo funzionamento; ragionare sulla salute e la sicurezza e sui comportamenti per garantirle; realizzare laboratori sull'alimentazione.

Esplorare gli ambienti per rilevare i rischi; ipotizzare i regolamenti per prevenirli e contenerli.

Acquisire comportamenti corretti per la tutela e la salvaguardia dell'ambiente e degli animali, porre domande sulle cose e sulla natura.

PER LA CITTADINANZA DIGITALE: La conoscenza del mondo

4-5 ANNI

Iniziare a familiarizzare con i dispositivi digitali e con le diverse tipologie di strumenti digitali (avvio al pensiero informatico).

Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale.

Comprendere i rischi di un uso eccessivo degli strumenti digitali.

6. Competenza in materia di cittadinanza

Il sé e l'altro e La conoscenza del mondo

4-5 ANNI

Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola.

Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza; formulare insieme alcune regole per la convivenza in classe, per il gioco, per il pranzo, ecc.

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Immagini, suoni, colori

4-5 ANNI

Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale.

Il corpo e il movimento

4-5 ANNI

In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto.

4. Competenza digitale

Si rinvia a quanto specificamente indicato nella Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Tutti i campi d'esperienza

4-5 ANNI

Discutere collettivamente intorno a temi di interesse comune, argomentando le proprie ragioni; ascoltare quelle degli altri, confrontarsi.

Ideare giochi collaborando con altri e definirne le regole; esplicitare le regole di giochi noti.

Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola.

Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza; formulare insieme alcune regole per la convivenza in classe, per il gioco, per il pranzo, ecc.

7. Competenza imprenditoriale

Tutti i campi d'esperienza

4-5 ANNI

Discutere su argomenti diversi di interesse.

Rispettare i turni e ascoltare gli altri.

Spiegare e sostenere le proprie ragioni.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Tematica di riferimento	Campo d'esperienza	Monte ore minimo	Conoscenze
Legalità e Costituzione Ambiente e salute Cittadinanza digitale	I discorsi e le parole	3	4 ANNI Conoscere il significato dei messaggi rappresentati da icone e da immagini. Conoscere il significato dei messaggi rappresentati da icone e da immagini (raccolta differenziata a casa e a scuola, ecc.). 5 ANNI Conoscere i diritti e i doveri del fanciullo, il concetto di libertà e la differenza tra diritto e dovere. Conoscere l'inno nazionale.
	La conoscenza del mondo (nucleo concettuale n. 2: Ambiente e salute)	2	4 ANNI Conoscere l'alimentazione sana e gli stili corretti di vita (attività plastiche e pittoriche, attività manipolative, attività manuali con materiali di riciclo, per riprodurre alimenti sani, buone abitudini, simboli della raccolta differenziata; tabelle e semplici collegamenti...). La madre terra (ascolto e produzione di canzoncine). 5 ANNI Conoscere gli stili di vita corretti, i principi dell'alimentazione sana, i diversi nutrienti, le buone pratiche d'igiene, l'importanza dell'attività fisica (semplici tabelle, registrare, classificare, ecc.). La natura e la salvaguardia dell'ambiente (ascolto e produzione di canzoncine). Conoscere i suoni della natura e quelli artificiali, ecc. Immagini e icone relative alla tutela dell'ambiente (etichette dei diversi materiali, ecc.).
	La conoscenza del mondo (nucleo concettuale n. 3: Cittadinanza digitale)	2	4 ANNI Regole sul corretto utilizzo degli strumenti digitali come smartphone e tablet 5 ANNI Regole sul corretto utilizzo degli strumenti digitali e di semplici software.
	Il sé e l'altro	3	5 ANNI Conoscere le regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. La carta d'identità.

	Il corpo e il movimento	3	4 NNI Conoscere le regole per la sicurezza a scuola, a casa e nell'ambiente. 5 ANNI Conoscere il distanziamento e il rispetto dello spazio altrui durante il movimento; le regole di comportamento durante l'esecuzione di semplici percorsi con segnaletica (giochi di movimento); le norme della raccolta di materiali per differenziare in maniera corretta, ecc.
	Immagini, suoni, colori	3	4 ANNI Conoscere l'alimentazione sana e gli stili corretti di vita (attività plastiche e pittoriche, attività manipolative, attività manuali con materiali di riciclo, per riprodurre alimenti sani, buone abitudini, simboli della raccolta differenziata; tabelle e semplici collegamenti...). La madre terra (ascolto e produzione di canzoncine). 5 ANNI Conoscere gli stili di vita corretti, i principi dell'alimentazione sana, i diversi nutrienti, le buone pratiche d'igiene, l'importanza dell'attività fisica (semplici tabelle, registrare, classificare, ecc.). La natura e la salvaguardia dell'ambiente (ascolto e produzione di canzoncine). Conoscere i suoni della natura e quelli artificiali, ecc. Immagini e icone relative alla tutela dell'ambiente (etichette dei diversi materiali, ecc.).
		16	

Metodologie e strategie

Si fa riferimento alle metodologie e alle strategie indicati nelle progettazioni dei campi d'esperienza sopra riportate.

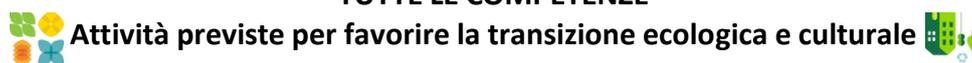
Strumenti

Si fa riferimento agli strumenti indicati nelle progettazioni dei campi d'esperienza sopra riportate.

Valutazione

Griglia di osservazione e di valutazione dell'Insegnamento trasversale di educazione civica.

TUTTE LE COMPETENZE



Attività previste per favorire la transizione ecologica e culturale

(coordinatrice ins. Impesi Raffaella)

Titolo dell'attività

Recuperare per creare

Pilastri del piano di rigenerazione collegabili all'attività

La rigenerazione dei saperi



Obiettivi sociali

Recuperare la socialità

Abbandonare la cultura dello scarto a vantaggio della cultura circolare



Obiettivi ambientali

Imparare a minimizzare gli impatti delle azioni dell'uomo sulla natura

Risultati attesi

Mostra di manufatti realizzati dagli alunni della scuola dell'infanzia con materiali di riciclo.

Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030



Obiettivo 15: Proteggere e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre

Eventuale collegamento dell'attività con la progettualità della scuola

Obiettivi formativi del PTOF

Priorità e Traguardi del RAV/PdM

Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Destinatari

Scuola dell'infanzia: 3 anni, 4 anni, 5 anni