



**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](mailto:taic83400g@istruzione.it) – Pec: [taic83400g@pec.istruzione.it](mailto:taic83400g@pec.istruzione.it)  
sito web: [www.severi.edu.it](http://www.severi.edu.it)

**TRINITY**  
COLLEGE LONDON  
Sede esami  
Centre number: 8087



## PROGETTAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA DEL SECONDO MODULO:



### **La natura è un libro aperto – Secondo volume** **(1° febbraio 2023 – 30 giugno 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 impernia 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 **Secondo Modulo**, che nell'anno scolastico in corso si svolge nel periodo compreso tra il **1° febbraio 2023** e il **30 giugno 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 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*;
- la *Competenza imprenditoriale*.

<p align="center"><b>Quadro di riferimento europeo</b> <b>Competenze europee</b></p>	<p align="center"><b>Quadro di riferimento italiano</b> <b>Competenze di cittadinanza</b></p>
<p><b>Competenza alfabetica funzionale</b> La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.</p>	<p><b>Comunicare</b> 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><b>Competenza multilinguistica</b> 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><b>Comunicare nella lingua straniera</b> 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><b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</b> 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><b>Risolvere problemi</b> 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><b>Competenza in materia di cittadinanza</b> 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><b>Collaborare e partecipare</b> 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><b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b> 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><b>Individuare collegamenti e relazioni</b> 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><b>Competenza digitale</b> 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><b>Risolvere problemi</b> 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><b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b> 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><b>Imparare ad imparare</b> 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>
<p><b>Competenza imprenditoriale</b> La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p>	<p><b>Progettare</b> Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.</p> <p><b>Agire in modo autonomo e responsabile</b> Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui.</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:

<b>Competenza</b>	<b>Dimensione</b>
<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.	<b>Elaborazione</b>	☑ 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.	<b>Organizzazione del lavoro</b>	☑ 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.	<b>Revisione del lavoro</b>	☑ 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.	<b>Interazione</b>	☑ 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

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 SEZIONE D INS. PANICO ALESSANDRA**

Nella terza fase il Consiglio d'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:

- Conoscenze/Attività
- Metodologie e strategie
- quanto ritenuto opportuno in merito alla Valutazione.

Qui di seguito sono proposte le progettazioni disciplinari, secondo l'ordine previsto nel *nuovo 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

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definire regole.

Obiettivi di apprendimento (abilità)

Sperimentare una varietà di situazioni comunicative ricche di senso, in cui ogni bambino diventa capace di usare la lingua nei suoi diversi aspetti: comunicazione verbale e non verbale.

Contribuire allo sviluppo di un pensiero logico e creativo attraverso lavori di gruppo e individuali.

Ascoltare storie e racconti, dialogando e confrontandosi con adulti e compagni.

#### **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

Confronta e valuta quantità e utilizza simboli per registrarle.

Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia a interiorizzare le coordinate spazio-temporali e a orientarsi nel mondo dei simboli.

Osserva i fenomeni naturali, gli organismi viventi e i loro ambienti.

Obiettivi di apprendimento (abilità)

Riconoscere i numeri.

Sviluppare curiosità e rispetto nei confronti dell'ambiente naturale e animale.

Porre domande e formulare ipotesi per risolvere i problemi.

#### **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

Riconoscere i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istruzioni, i servizi pubblici della propria città.

Obiettivi di apprendimento (abilità)

Apprezzare gli ambienti naturali e impegnarsi attivamente per la loro salvaguardia.

### **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

Riconosce il proprio corpo e le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.

Obiettivi di apprendimento (abilità)

Rappresentare graficamente lo schema corporeo.

Comunicare una situazione e un'esperienza mediante l'espressività corporea.

### **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

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

Ascolta storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative, utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.

Obiettivi di apprendimento (abilità)

Imitare i personaggi di storie e racconti.

Interpretare ruoli diversi in una drammatizzazione.

Produrre prime rappresentazioni grafiche riconoscibili.

Verbalizzare i propri elaborati grafici.

Produrre suoni e ritmi con gli strumenti musicali.

Accompagnare con il ritmo semplici brani musicali.

### **TUTTE LE COMPETENZE**

#### **Conoscenze/attività**

Giochi di associazione fra parole e movimento – Memorizzare e ripetere brevi poesie e filastrocche – Comunicazione verbale durante lo svolgimento di attività grafico-pittoriche-manipolative – Ascolto attivo di narrazioni di racconti e brevi storie – Lettura di immagini – Uso di libri presenti nella biblioteca di sezione – La simbologia – Gli insiemi – I numeri – Gli ambienti naturali e artificiali – I fenomeni atmosferici – Le prime operazioni logiche – Strumenti di registrazione – Le regole comportamentali nei diversi ambienti di vita – Il proprio territorio – Le regole dei giochi – Codici del viso e del corpo – Il gioco simbolico – La drammatizzazione – Tecniche di rappresentazione ed espressione grafico-pittorico-plastica – Materiali di diverso tipo – Gli elementi dell'immagine – Concetti di suono/rumore/silenzio – Gli strumenti musicali – La corrispondenza suono/segno, suono/movimento – Semplici generi musicali.

Le stagioni: Inverno – Primavera – Racconti – Poesie e filastrocche-Osservazione dei mutamenti stagionali della natura – Realizzazione di manufatti con materiale scolastico e materiale di riciclo – Rappresentazioni grafico-pittoriche – Lettura di immagini – Carnevale: realizzazione di maschere – Rappresentazioni grafico-pittoriche – Racconti – Schede strutturate.-Festa di primavera con laboratori creativi nel cortile-Giochi psicomotori – Giochi con regole – Giochi di socializzazione.

Progetto di musica : Suoni e silenzi. Mostra dei manufatti con materiali di riciclo a fine progetto "recuperare per creare"

#### **Metodologie e Strategie**

La metodologia utilizzata sarà prevalentemente ludica Learningplaying 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  
Griglia di osservazione e di valutazione finale

## **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"**

Impara alcuni termini del linguaggio cristiano  
Ascolta semplici racconti biblici

##### **Campo d'esperienza "La conoscenza del mondo"**

Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo

##### **Campo d'esperienza "Il sé e l'altro"**

Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù

Sviluppa un senso positivo di sé

Sperimenta relazioni positive con gli altri

##### **Campo d'esperienza "Il corpo e il movimento"**

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

##### **Campo d'esperienza "Immagini, suoni, colori"**

Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte)

#### **Obiettivi di apprendimento (abilità)**

Ascoltare i racconti evangelici del Battesimo, dei miracoli di Gesù e degli amici di Gesù  
Conoscere il racconto biblico della Passione e Resurrezione  
Conoscere il significato principale dei segni pasquali  
Comprendere che la Chiesa è la casa e la famiglia dei cristiani

#### **Contenuti/attività**

IL BATTESIMO: racconti biblici e video-proiezioni guidate di immagini sul tema proposto; conversazioni guidate sul significato del battesimo e dei segni e linguaggi simbolici di questo rito cristiano; attività grafico-pittoriche

NARRAZIONI BIBLICHE ED EVANGELICHE SUI MIRACOLI E LE PARABOLE: ascolto di racconti evangelici sui miracoli e le parabole di Gesù (Gesù esempio di amore e di amicizia, Gesù sceglie gli apostoli); riflessione spontanee e guidate sugli argomenti trattati; drammatizzazione; attività grafico-pittoriche

I PRINCIPALI SIMBOLI DELLA PASQUA: racconti evangelici e lettura di immagini sui simboli pasquali e sulla Passione e Resurrezione di Gesù; conversazioni e riflessioni spontanee e guidate; video-proiezioni guidate sui temi trattati; drammatizzazione e attività grafico-pittoriche; canti

MOMENTI SIGNIFICATIVI DELLA COMUNITÀ CRISTIANA: La Chiesa, comunità di uomini e donne uniti nel nome di Gesù; Maria, madre di Gesù e della Chiesa; attività grafico-pittoriche e 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

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

Ascoltare la lettura della Dichiarazione universale dei diritti del fanciullo e commentarne il testo con l'aiuto dell'insegnante.

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

###### PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE: La conoscenza del mondo

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

Iniziare a familiarizzare con dispositivi digitali touchscreen (tablet) sotto la guida attenta dell'insegnante.

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

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

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

###### Il corpo e il movimento

In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari e sanitari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo.

##### 4. Competenza digitale

Si rinvia a quanto specificamente indicato nella voce "PER LA CITTADINANZA DIGITALE" all'interno della Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

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

###### Tutti i campi d'esperienza

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

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 Costituzione Ambiente e salute Cittadinanza digitale	I discorsi e le parole	4	Conoscere i diritti e i doveri del fanciullo (ascolto di semplici frasi; attività manipolative per riprodurre immagini e simboli relativi a regole di comportamento).
	La conoscenza del mondo (nucleo concettuale n. 2: Ambiente e salute)	1	Conoscere le regole per il rispetto dell'ambiente e degli animali (classificare, registrare, collegare, ecc.).
	La conoscenza del mondo (nucleo concettuale n. 3: Cittadinanza digitale)	2	Regole sull'uso corretto degli strumenti digitali come tablet e PC
	Il sé e l'altro	4	Conoscere le regole di convivenza civile a scuola, a casa e nell'ambiente (comportamenti sostenibili).



Tematica di riferimento	Campo d'esperienza	Monte ore minimo	Conoscenze
	<b>Il corpo e il movimento</b>	3	Conoscere i comportamenti igienicamente corretti, le abitudini alimentari sane, il valore nutritivo di alcuni alimenti (rappresentazione ed espressione grafico-pittorica).
	<b>Immagini, suoni, colori</b>	3	Conoscere le regole per il rispetto dell'ambiente e degli animali (classificare, registrare, collegare, ecc.).
		<b>17</b>	

### 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 dalla 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