



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



PROGETTAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA DEL SECONDO MODULO: ***Un mare da rispettare*** **(1° febbraio 2024 – 30 giugno 2024)**

Alla base del titolo della progettazione "***Un mare da rispettare***" vi è la motivazione di voler "sensibilizzare la comunità scolastica alla prevenzione e alla riduzione dell'inquinamento marino di tutti i tipi, in particolare quello proveniente dalle attività terrestri". Da ciò nasce l'esigenza di approfondire i temi ambientali ed ecologici al fine della valorizzazione e conservazione degli stessi.

E' apparso opportuno, quindi, incentrare l'intero percorso educativo-didattico del presente modulo sulla conoscenza dell'AGENDA 2030 per coinvolgere e sensibilizzare i nostri alunni, attraverso la scuola e le varie iniziative che saranno messe in campo, al rispetto verso gli ecosistemi marini per evitare impatti negativi su tutto il pianeta. A tal proposito si farà riferimento al:

GOAL 14 - Vita sott'acqua

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 **2023/2024** si svolge nel periodo compreso tra il **1° febbraio 2024** e il **30 giugno 2024**.

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">Quadro di riferimento europeo Competenze europee</p>	<p align="center">Quadro di riferimento italiano Competenze di cittadinanza</p>
<p>Competenza alfabetica funzionale 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>Comunicare 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 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 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 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 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 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 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>

Quadro di riferimento europeo Competenze europee	Quadro di riferimento italiano Competenze di cittadinanza
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</p>	<p>Individuare collegamenti e relazioni 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 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 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 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 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>Competenza imprenditoriale 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>Progettare Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.</p> <p>Agire in modo autonomo e responsabile Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui.</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)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizzare le informazioni. ▪ Elaborare un personale metodo di lavoro. 	Elaborazione	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Svolge il compito con impegno, in modo pertinente e completo. <input type="checkbox"/> Rielabora le informazioni in modo organico e personale con la presenza di evidenti elementi di originalità. <input type="checkbox"/> È capace di fare inferenze. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Svolge il compito con impegno, in modo completo. <input type="checkbox"/> Rielabora le informazioni in modo organico. <input type="checkbox"/> Ricava in formazioni implicite quando sono facilmente individuabili. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Svolge il compito solo in parte e in modo approssimativo. <input type="checkbox"/> Rielabora solo le informazioni essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ha bisogno di essere guidato nel lavoro da svolgere.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizzare le informazioni. ▪ Elaborare un personale metodo di lavoro. 	Organizzazione del lavoro	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> È capace di organizzare gli strumenti necessari all'esecuzione del compito con metodo, sia in relazione a un complesso di azioni pensate e messe in atto sia in relazione all'impiego di materiali tecnici che si è procurato da solo. <input type="checkbox"/> Porta a termine il lavoro nei tempi stabiliti. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> È capace di organizzare gli strumenti necessari all'esecuzione del compito, riuscendo a mettere in atto gran parte delle azioni pensate, impiegando i materiali tecnici a disposizione. <input type="checkbox"/> Porta a termine il lavoro nei tempi stabiliti. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Segue semplici criteri per organizzare lo svolgimento del compito e gli vengono indicati da altri gli strumenti necessari. <input type="checkbox"/> Nei tempi stabiliti porta a termine un lavoro essenziale. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ha bisogno di aiuto per lo svolgimento del compito.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborare un personale metodo di lavoro. 	Revisione del lavoro	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Revisiona con attenzione il lavoro svolto, migliorandolo e curando la qualità e la quantità delle informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Revisiona il lavoro svolto, curando la quantità delle informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Revisiona il lavoro svolto e ha riportato solo le informazioni essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Revisiona il lavoro svolto solo seguendo le indicazioni dell'insegnante.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competenza in materia di cittadinanza 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Collaborare, partecipare e gestire i conflitti. 	Interazione	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Nel lavoro di gruppo è collaborativo, propositivo e rispetta le idee degli altri. <input type="checkbox"/> Assume il ruolo di tutor nei confronti dei compagni che ne hanno bisogno. <input type="checkbox"/> È disponibile alla relazione e alla cooperazione. <input type="checkbox"/> È capace di gestire e risolvere conflitti. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Nel lavoro di gruppo è collaborativo e rispetta le idee degli altri. <input type="checkbox"/> È disponibile alla relazione con gli altri. <input type="checkbox"/> È capace di gestire e risolvere la maggior parte delle situazioni conflittuali in cui si trova. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Nel lavoro di gruppo è esecutivo. <input type="checkbox"/> È selettivo nel relazionarsi agli altri. <input type="checkbox"/> Incontra difficoltà a gestire e risolvere situazioni conflittuali. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Interagisce con gli altri solo se sollecitato. <input type="checkbox"/> Deve essere aiutato per risolvere le situazioni conflittuali.

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 A INS. D'ANDRIA TOMMASINA

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

Campo d'esperienza "I discorsi e le parole"

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Il bambino a lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. (4 anni)

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definire regole. (4 anni).

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Acquisire fiducia attraverso l'affidamento di compiti specifici nella routine quotidiana. Acquisire consapevolezza nelle proprie capacità espressive, comunicative.

Intervenire in modo pertinente in una conversazione. Conoscere e riconoscere le tradizioni locali (anche linguistiche).

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. (4 anni)

Contribuire allo sviluppo di pensiero logico creativo attraverso il lavoro di gruppo e individuali. (4 anni)

Ascoltare storie e racconti, dialogando e confrontandosi con adulti e compagni. (4 anni)

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

Campo d'esperienza "La conoscenza del mondo"

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, identificando alcune proprietà. Riconosce relazioni topologiche e temporali.

Confronta e valuta quantità e utilizza simboli per registrarle. (4 anni)

Dimostrare abilità di tipo logico, inizia a interiorizzare le coordinate spazio-temporali e a orientarsi nel mondo dei simboli. (4 anni)

Osserva i fenomeni naturali, gli organismi viventi e i loro ambienti. (4 anni)

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Riconoscere e descrivere gli oggetti in base a forma, colore, dimensione. Collocare sé stessi e gli oggetti nello spazio utilizzando concetti topologici.

Riconoscere i numeri. (4 anni)

Sviluppare curiosità e rispetto nei confronti dell'ambiente naturale e animale. (4 anni)

Porre domande e formulare ipotesi per risolvere i problemi. (4 anni)

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

Campo d'esperienza "Il sé e l'altro"

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Riflette, si confronta, discute con gli altri bambini

Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istruzioni, i servizi pubblici della propria città. (4 anni)

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Riconoscere le tradizioni locali e viverle consapevolmente.

Apprezzare gli ambienti naturali e impegnarsi attivamente per la loro salvaguardia (4 anni)

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

Campo d'esperienza "Il corpo e il movimento"

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.

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 (4 anni)

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Interagire con i compagni durante i giochi rispettando semplici regole.

Rappresentare graficamente lo schema corporeo.

Comunicare una situazione e un'esperienza mediante l'espressività corporea. (4 anni)

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

Campo d'esperienza "Immagini, suoni, colori"

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. (4 anni) Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. (4 anni)

Ascolta storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative, utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. (4 anni)

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Sperimentare e utilizzare diverse tecniche espressive (collage, stampa, digito-pittura ecc.). Comprendere e verbalizzare immagini e fotografie. Eseguire canti in gruppo.

Ascoltare e comprendere, descrivere e raccontare un video animato per l'infanzia.

Imitare i personaggi di storie e racconti (4 anni). Interpretare ruoli diversi in una drammatizzazione. (4 anni)

Produrre i primi rappresentazioni grafiche riconoscibili. (4 anni)

Verbalizzare i propri elaborati grafici.

Produrre suoni e ritmi con gli strumenti musicali. Accompagnare con il ritmo semplici brani musicali. (4 anni)

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 – Lasimbologia – I fenomeni atmosferici – Le regole comportamentali nei diversi ambienti di vita – Le regole dei giochi – Codici del viso e del corpo – Il gioco simbolico – La drammatizzazione – Tecniche di rappresentazione ed espressione grafico-pittorico – Materiali di diverso tipo – Concetti di suono/rumore/silenzio – Gli strumenti musicali – Semplici generi musicali.

La giornata della Memoria: visualizzazione di un video di Hansel e Gretel, attività nel salone condivise con i bambini delle altre sezioni della scuola dell'infanzia.

Le stagioni: Inverno – Primavera – Racconti – Poesie e filastrocche-Osservazione dei mutamenti stagionali della natura – Rappresentazioni grafico-pittoriche – Lettura di immagini – Carnevale: realizzazione di maschere – Rappresentazioni grafico-pittoriche – Racconti – Schede strutturate-conlaboratori creativi nel-Giochi psicomotori – Giochi con regole – Giochi di socializzazione. Festa della donna: visualizzazione di un video 'La Festa della Donna', schede strutturate, attività nel salone con le altre sezioni della scuola dell'infanzia. FESTA DEL PAPA: Realizzazione di un cartoncino augurale, manufatto, poesia, rappresentazione grafico-pittoriche. Pasqua: realizzazione di un cartoncino augurale, manufatto, schede strutturate, racconto di una storia 'IL Villaggio di Pasqua'.

Percorso dei colori primari-forme geometriche- percorso psicomotorio "scopro il mio corpo", concetti topologici. FESTA DELLA MAMMA: realizzazione di un cartoncino augurale, manufatto, poesia, rappresentazioni grafico-pittoriche. FESTA DI FINE ANNO SCOLASTICO : 'LA GIORNATA DEGLI OCEANI'

Metodologie

Pagina 6 di 10

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

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. Pesare Cosima

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.

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 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

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 e Costituzione Ambiente e salute Cittadinanza digitale	I discorsi e le parole	3	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.)
	La conoscenza del mondo (nucleo concettuale n. 2: Ambiente e salute)	2	Conoscere le regole d'igiene del corpo e le corrette abitudini d'igiene; conoscere le regole dell'ambiente scolastico (rappresentazione ed espressione grafico-pittorica, ecc.). 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 conoscenza del mondo (nucleo concettuale n. 3: Cittadinanza digitale)	2	Regole sul corretto utilizzo degli strumenti digitali come smartphone e tablet
	Il sé e l'altro	3	Conoscere le regole per la sicurezza a scuola. Conoscere le regole per la sicurezza a scuola, a casa e nell'ambiente.
	Il corpo e il movimento	3	Conoscere la segnaletica (in classe) e le regole per muoversi nel rispetto degli altri durante il gioco. Conoscere le regole sul distanziamento quando ci si muove in tutti i luoghi (eseguire correttamente percorsi, seguendo le indicazioni).
	Immagini, suoni, colori	3	Conoscere le regole d'igiene del corpo e le corrette abitudini d'igiene; conoscere le regole dell'ambiente scolastico (rappresentazione ed espressione grafico-pittorica, ecc.). 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...).
		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.



**Attività previste per favorire la transizione ecologica e culturale
coordinatrice ins. Impesi Raffaella**



Titolo dell'attività

GenerAzioned'aMare

Pilastri del piano di rigenerazione collegabili all'attività

La rigenerazione dei saperi
La rigenerazione dei comportamenti



Obiettivi sociali

Recuperare la socialità
Superare il pensiero antropocentrico
Maturare la consapevolezza del legame fra solidarietà ed ecologia



Obiettivi ambientali

Maturare la consapevolezza dei diritti ecologici di tutti gli esseri viventi
Maturare la consapevolezza del legame imprescindibile tra le persone e la CASA COMUNE
Diventare consapevoli che i problemi ambientali vanno affrontati in modo sistemico



Obiettivi economici

Acquisire competenze green
Acquisire la consapevolezza che gli sconvolgimenti climatici sono anche un problema economico

Risultati attesi

Realizzazione di un ebook divulgativo sul Goal 14 dell'Agenda 2030.

Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030



Obiettivo 14: Conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile.

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

Tutte le classi.