



3° CIRCOLO DIDATTICO DON LORENZO MILANI

Via Magna Grecia, n. 1 – 70026 – MODUGNO (BA)

Direzione - Segreteria Tel. 0805352286

Codice Fiscale:80034880726 – Codice Univoco Ufficio UFVJ7Z

Sito: www.terzocircolomodugno.edu.it E-Mail: baee12200g@istruzione.it baee12200g@pec.istruzione.it

Progettazione curriculare

Classi Terze

a.s. 2020 - 2021

COMPETENZE CHIAVE

Raccomandazioni U.E. 2006

1. COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	2. COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	4. COMPETENZA DIGITALE
5. IMPARARE AD IMPARARE	6. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	7. SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

COMPETENZE CHIAVE

Raccomandazioni U.E. 2018

<p>1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p>	<p>2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p>	<p>3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</p>	<p>4. COMPETENZA DIGITALE</p>
<p>5. COMPETENZA PERSONALE SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</p>	<p>6. COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>	<p>7. COMPETENZE IMPRENDITORIALI</p>	<p>8. COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</p>

Nodi interdisciplinari	DISCIPLINE COINVOLTE
1. Comprendere i testi individuando le parole chiave, i rapporti di relazione, le informazioni esplicite e implicite	Tutte le discipline
2. Fare inferenze	
3. Individuare le relazioni logiche e temporali	
4. osservare sperimentare e risolvere situazioni problematiche	
5. Ricercare e organizzare le conoscenze	

PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI ITALIANO					DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA (DDI)		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	COMPETENZE ESSENZIALI	CONTENUTI ESSENZIALI	
Ascoltare e parlare in contesti diversi	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper ascoltare e comprendere il contenuto di un brano cogliendone il senso globale. ➤ Saper riferire con ordine e chiarezza storie personali e fantastiche. 	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ascoltare e comprendere un messaggio. ➤ Saper riferire semplici esperienze personali. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di partecipare a discussioni e a conversazioni dentro e fuori la classe rispettando le regole stabilite e apportando un proprio contributo. • Si approccia a testi di tipo diverso di cui vuole comprendere il significato, ne individua il senso globale e/o le informazioni principali, • Inizia a utilizzare strategie di lettura funzionali ai propri scopi. • Per comunicare con gli altri produce testi di diversa tipologia e forma adeguata, di cui controlla scopo e punteggiatura. • Per esprimersi utilizza un linguaggio che cerca di rendere accurato ed appropriato al contesto e al destinatario. • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali Relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e utilizza consapevolmente i principali connettivi. • Conosce i propri errori ortografici e cerca di controllarli 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di partecipare a conversazioni rispettando le regole stabilite e apportando un proprio contributo • Si approccia a testi di tipo diverso di cui vuole comprendere il significato, ne individua il senso globale e/o le informazioni principali • Per comunicare con gli altri produce testi in forma adeguata. • Applica le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e utilizza i principali connettivi. • Conosce i propri errori ortografici e cerca di controllarli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate • Regole di comportamento • Testi di tipo diverso orali e/o scritti • Parti variabili e invariabili del discorso
	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper intervenire con pertinenza in un contesto comunicativo rispettando il ruolo di chi parla e di chi ascolta. 	2Q	_____			
Leggere e comprendere testi di vario tipo	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Consolidare le abilità di lettura silenziosa e ad alta voce. 	1Q	_____			
	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper leggere e comprendere il contenuto di testi di vario genere: narrativo, descrittivo, informativo, ecc. ➤ Saper individuare la fabula, il protagonista, i personaggi minori in semplici testi narrativi. ➤ Saper analizzare e individuare l'ambiente, il tempo e il messaggio dell'autore. 	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Leggere e comprendere il contenuto di un testo. 			
Scrivere testi di vario tipo	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper scrivere con graduale correttezza ortografica ➤ Saper individuare in un testo le informazioni esplicite e saper completare le affermazioni scegliendo le conclusioni giuste. ➤ Saper rielaborare una storia con la sostituzione di alcuni elementi. 	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Produrre brevi testi per esprimere vicende personali 			
	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Completare un testo mancante di qualche sequenza. ➤ Saper organizzare il proprio pensiero e riprodurlo in forma scritta. 	2Q				
Riflettere sulla lingua	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Individuare, riconoscere ed utilizzare gli elementi essenziali della frase. ➤ Individuare e riconoscere le convenzioni ortografiche e sintattiche di base. 	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Individuare e riconoscere le principali convenzioni ortografiche e sintattiche di base. 			
	2Q		2Q				

PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI MATEMATICA				DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA (DDI)			
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	COMPETENZE ESSENZIALI	CONTENUTI ESSENZIALI	
Numeri	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper leggere e scrivere, anche in forma estesa i numeri naturali. ➤ Conoscere il valore posizionale delle cifre. ➤ Saper eseguire le quattro operazioni con i numeri naturali. ➤ Conoscere l'ordine dei numeri e il concetto di maggiore e minore. 	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper leggere e scrivere, anche in forma estesa i numeri naturali entro il 1000. ➤ Conoscere il valore posizionale delle cifre. ➤ Saper eseguire le quattro operazioni con i numeri naturali. ➤ Intuire l'ordine dei numeri e il concetto di maggiore e minore. ➤ Conoscere la tavola pitagorica e saperla utilizzare. 	<p>Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo . • Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, euro) • Ricerca dati e li organizza per ricavare informazioni e costruire rappresentazioni • Riconosce e quantifica , in casi semplici, situazioni di incertezza • Classifica dati ed enti geometrici. • Legge e comprende semplici testi che coinvolgono aspetti logico-matematici. • Riesce a risolvere facili problemi in diversi ambiti e descrive il procedimento seguito • Riconosce e utilizza Rappresentazioni diverse di oggetti matematici frazioni, numeri decimali (entro i decimi), scale di riduzione angoli . • Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà . 	<ul style="list-style-type: none"> • Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio. • Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga) e i più comuni strumenti di misura (metro - euro) • Classifica dati ed enti geometrici. • Legge e comprende semplici testi che coinvolgono aspetti logico-matematici. • Riesce a risolvere facili problemi in diversi ambiti e descrive il procedimento • Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici frazioni, numeri decimali • Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà . 	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritmi/calcoli numerici • Forme geometriche • Strumenti di misura • Enti geometrici • Testi problematici • Frazioni e numeri decimali
	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Leggere e scrivere e confrontare numeri decimali riferito alla realtà quotidiana. Saper eseguire le divisioni ad una cifra. 	2Q	<hr style="width: 50px; margin: 0 auto;"/>			
Spazio e figure	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconoscere e denominare le figure geometriche. 	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere le linee e le caratteristiche delle principali figure piane e saperle denominare. 	<p>• Classifica dati ed enti geometrici.</p> <p>• Legge e comprende semplici testi che coinvolgono aspetti logico-matematici.</p> <p>• Riesce a risolvere facili problemi in diversi ambiti e descrive il procedimento seguito</p> <p>• Riconosce e utilizza Rappresentazioni diverse di oggetti matematici frazioni, numeri decimali (entro i decimi), scale di riduzione angoli .</p> <p>• Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà .</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritmi/calcoli numerici • Forme geometriche • Strumenti di misura • Enti geometrici • Testi problematici • Frazioni e numeri decimali 	
	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Disegnare figure geometriche piane e conoscere le caratteristiche relative ai lati e agli angoli. Comprendere il concetto di perimetro. 	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <input type="checkbox"/> Acquisire il concetto di angolo retto. ➤ <input type="checkbox"/> Acquisire il concetto di perimetro come contorno della figura geometrica. 			
Relazioni, dati e previsioni	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper confrontare, classificare e rappresentare oggetti e figure, utilizzando tabelle e diagrammi di vario tipo. ➤ Leggere, completare, interpretare un semplice grafico. ➤ Risolvere problemi in contesti concreti (una domanda, una operazione – una domanda, due operazioni) e problemi con domande sottintese e dati nascosti. 	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper classificare e rappresentare oggetti, figure e semplici grafici. ➤ Risolvere semplici problemi con una domanda espressa e una operazione anche con l'ausilio di schemi, tabelle, diagrammi. 	<p>• Riconosce e utilizza Rappresentazioni diverse di oggetti matematici frazioni, numeri decimali (entro i decimi), scale di riduzione angoli .</p> <p>• Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà .</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritmi/calcoli numerici • Forme geometriche • Strumenti di misura • Enti geometrici • Testi problematici • Frazioni e numeri decimali 	
	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper effettuare e esprimere misure riferendosi a esperienze concrete, utilizzando grandezze convenzionali . 	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper effettuare praticamente misurazioni con unità di misura arbitrarie e, riferendosi a tabelle predisposte, con grandezze convenzionali. 			

PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI INGLESE				DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA (DDI)			
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	COMPETENZE ESSENZIALI	CONTENUTI ESSENZIALI	
Ascolto listening	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Individuare i suoni della L2. ➤ Saper ascoltare e comprendere semplici istruzioni ed eseguire ordini. 	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Individuare i suoni della L2. ➤ Saper ascoltare e comprendere semplici istruzioni ed eseguire ordini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari che diventano fondamentali per imparare a comunicare. • Descrive, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati, in questo modo l'alunno inizierà ad ampliare il proprio vocabolario, arricchendolo di sinonimi a lui utili per comunicare. • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine, per aumentare le possibilità comunicative, in lingua inglese. • Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi scritti e orali relativi ad ambiti familiari. • Descrive in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ampliando il lessico. • Comunica con semplici frasi ed espressioni memorizzate. • Individua alcuni elementi culturali, semplici forme linguistiche e usi della lingua straniera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico inerente a: famiglia, oggetti familiari, parti del corpo, azioni, abbigliamento. • Aggettivi: qualificativi, possessivi, dimostrativi. • Uso nelle forme affermativa – negativa – interrogativa e “short answers” dei verbi: to be, to have got, can. • Presente progressivo. • Preposizioni di luogo.
	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper comprendere semplici espressioni o vocaboli relativi ad azioni quotidiane e riferirle a rappresentazioni iconiche. ➤ Comprendere e estrarre le informazioni essenziali da un breve testo registrato. 	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper comprendere semplici espressioni o vocaboli relativi ad azioni quotidiane e riferirle a rappresentazioni iconiche. 			
Lettura reading	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper leggere e comprendere istruzioni e brevi messaggi scritti. ➤ Saper comprendere brevi descrizioni e riferirle a rappresentazioni iconiche. 	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper leggere e comprendere istruzioni e brevi messaggi scritti. 			
	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper ricostruire in sequenza cronologica gli eventi di una breve storia. 	2Q				
Parlato speaking	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper riprodurre i suoni della L2. ➤ Saper rispondere e porre semplici domande relative a informazioni personali. ➤ Saper sostenere un dialogo già presentato precedentemente. 	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper riprodurre i suoni della L2. ➤ Saper rispondere e porre semplici domande relative a informazioni personali. 			
	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper sostenere una facile conversazione su nome, età, gusti e preferenze anche se formalmente difettosa. ➤ Descrivere oggetti familiari individuandone le caratteristiche generali. 	2Q				
Scrittura Writing	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper copiare funzioni comunicative. ➤ Saper scrivere vocaboli abbinando suoni/parole. 	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper copiare funzioni comunicative. 			
	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Scrivere semplici frasi per dare informazioni personali. 	2Q				

PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI STORIA				DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA (DDI)			
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	COMPETENZE ESSENZIALI	CONTENUTI ESSENZIALI	
Uso delle fonti	1Q	➤ Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	1Q	➤ Riconoscere i diversi tipi di fonte storica e distinguere se appartenente al presente o al passato.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce elementi significativi del passato nell'arco del secolo (passato locale). • Usa la linea del tempo, per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni in riferimento a un periodo stabilito nell'arco di un secolo. • Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici anche con risorse digitali per iniziare ad approcciarsi ad un linguaggio specifico disciplinare. • Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio per comprendere l'importanza del patrimonio artistico e culturale e tutelarlo. • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali per comprendere l'intima connessione che c'è tra i popoli e i territori in cui vivono. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa la linea del tempo, per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici per iniziare ad approcciarsi ad un linguaggio specifico disciplinare . • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali per comprendere la connessione che c'è tra i popoli e i territori in cui vivono 	<ul style="list-style-type: none"> • Linea del tempo • Lavoro dello storico • Storia della Terra • Il Paleolitico • Il Neolitico
	2Q	_____	2Q	_____			
Organizzazione delle informazioni	1Q	➤ Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. ➤ Riconoscere relazioni di successione e di Contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.	1Q	➤ Rappresentare graficamente le attività, i fatti vissuti e narrati. ➤ Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durata esperienze vissute e narrate.			
	2Q	➤ Conoscere i fenomeni della creazione dell' universo e del pianeta Terra. ➤ Comprendere gli avvenimenti, i fatti, i fenomeni che hanno caratterizzato il passato dalla Preistoria al Paleolitico e Neolitico.	2Q	➤ Conoscere com'è nato l'universo e come si è formata la terra. ➤ Conoscere alcune caratteristiche delle varie ere.			
Strumenti concettuali	1Q	➤ Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. ➤ Utilizzare la terminologia specifica della disciplina storica (fonti, datazione, cronologia).	1Q	➤ Comprendere semplici schemi temporali già strutturati. ➤ Utilizzare alcuni termini specifici del linguaggio storico			
	2Q	➤ Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.	2Q	➤ Individuare diversi quadri storico-sociali lontani nel tempo e nello spazio.			
Produzione scritta e orale	1Q	➤ Rappresentare sulla linea del tempo le diverse periodizzazioni, mettendo in risalto i fenomeni principali.	1Q	_____			
	2Q	➤ Rappresentare le conoscenze e i concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. ☐ Riferire oralmente le conoscenze acquisite. (2°Quadrimestre)	2Q	➤ Rappresentare le conoscenze e i concetti acquisiti attraverso disegni, rispondendo a brevi quesiti. ➤ Riferire oralmente, in modo semplice, i concetti principali riferiti, alle conoscenze apprese.			

PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI GEOGRAFIA					DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA (DDI)		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	COMPETENZE ESSENZIALI	CONTENUTI ESSENZIALI	
ORIENTAMENTO	1Q	➤ Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).	1Q	➤ Muoversi consapevolmente nello spazio, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e organizzatori topologici.	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio circostante utilizzando mappe e piante. • Descrive semplici percorsi individuando punti di riferimenti convenzionali e li utilizza quando deve orientarsi nello spazio sia fisico che rappresentato nelle carte. • Riconosce e denomina i principali oggetti geografici fisici (fiumi, monti, pianure, colline laghi, mari, oceani ecc.). • Individua i caratteri che connotano i paesaggi naturali (montagna, collina, pianura). 	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio circostante utilizzando mappe e piante. • Descrive semplici percorsi individuando punti di riferimenti convenzionali. • Riconosce e denomina i principali oggetti geografici fisici (fiumi, monti, pianure, colline laghi, mari, oceani ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • Spazio intorno a noi • I paesaggi: i rilievi, la pianura, le acque • Lo spazio rappresentato: carte fisiche e politiche • L'orientamento
	2Q	_____	2Q	_____			
LINGUAGGIO SPECIFICO	1Q	➤ Leggere, interpretare e rappresentare ambienti noti e percorsi esperiti nello spazio (pianta dell'aula, carte geografiche, tematiche, tabelle, fotografie, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.	1Q	➤ Leggere, interpretare e rappresentare ambienti noti e percorsi esperiti nello spazio (pianta dell'aula...) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.			
	2Q	_____	2Q	_____			
PAESAGGIO GEOGRAFICO	1Q	➤ Comprendere ed usare la terminologia specifica essenziale.	1Q	➤ Comprendere ed usare la terminologia specifica essenziale.			
	2Q	➤ Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente circostante. ➤ Conoscere le componenti fisiche e umane principali del territorio.	2Q	➤ Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente circostante.			
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	1Q	_____	1Q	_____			
	2Q	➤ Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta. ➤ Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente circostante.	2Q	➤ Comprendere la funzione di spazi comuni.			

PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI SCIENZE				DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA (DDI)			
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	COMPETENZE ESSENZIALI	CONTENUTI ESSENZIALI	
Esplorare e descrivere oggetti e materiali	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere le proprietà della materia e le sue trasformazioni. ➤ Osservare i fenomeni, formulare ipotesi e verificarle. 	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere le proprietà della materia. ➤ Osservare i fenomeni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora e descrive utilizzando informazioni e metodi di indagine diretta per approfondire alcuni aspetti delle esperienze vissute e alcuni elementi naturali ed artificiali della realtà circostante. • Osserva, pone domande, formula ipotesi. • Manifesta attenzione e rispetto verso se stesso, verso gli altri, per gli esseri viventi e per l'ambiente scolastico, sociale e naturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora e descrive utilizzando informazioni e metodi di indagine diretta per approfondire alcuni aspetti delle esperienze vissute e alcuni elementi naturali della realtà circostante. • Osserva, pone domande, formula ipotesi. • Manifesta attenzione e rispetto verso se stesso, verso gli altri, per gli esseri viventi e per l'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi naturali e artificiali • Metodo sperimentale • Esseri viventi e non • Aria, acqua e suolo • Ecosistema: catena alimentare –ecosistema “prato”.
	2Q		2Q				
Osservare e sperimentare sul campo	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Osservare e individuare gli elementi tipici di un ambiente. 	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Osservare e individuare gli elementi tipici di un ambiente. 			
	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere la composizione del terreno. ➤ Riflettere sulla necessità di rispettare l'equilibrio ecologico. 	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere le norme più elementari relative al rispetto dell'ambiente. 			
L'uomo i viventi e l'ambiente	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere la differenza tra esseri viventi e non viventi. ➤ Conoscere il ciclo dell'aria e dell'acqua. ➤ Osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali di tipo stagionale. 	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere la differenza tra esseri viventi e non viventi. 			
	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere morfologia e funzioni di animali e vegetali. ➤ Comprendere il ciclo vitale degli esseri viventi. Le catene alimentari. 	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere il ciclo vitale degli esseri viventi e le catene alimentari. 			

PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI MUSICA					DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA (DDI)		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	COMPETENZE ESSENZIALI	CONTENUTI ESSENZIALI	
LINGUAGGIO SPECIFICO	1Q	➤ Rappresentare i suoni e la musica con sistemi simbolici non convenzionali.	1Q	➤ Imitare suoni e rumori della realtà circostante.	<ul style="list-style-type: none"> Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando strumenti didattici e auto costruiti. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> Esegue semplici brani vocali. Esplora diverse possibilità espressive della voce e di oggetti sonori. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche e le esegue con la voce e il corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> Brani vocali e strumentali Ritmo e melodie con la voce e il corpo Timbro, altezza, intensità.
	2Q	_____	2Q	_____			
PRATICA VOCALE E STRUMENTALE	1Q	➤ Riprodurre e intonare un canto da soli o in gruppo. ➤ Riprodurre un ritmo utilizzando la voce, il corpo e semplici strumenti.	1Q	➤ Intonare i suoni e semplici melodie. ➤ Riprodurre brevi sequenze ritmiche.			
	2Q	_____	2Q	_____			
ASCOLTO, INTERPRETAZIONE E ANALISI	1Q	_____	1Q	_____			
	2Q	➤ Riconoscere, produrre e rappresentare sonorità differenti. ➤ Ascoltare e interpretare un brano riconoscendone la funzione descrittiva.	2Q	➤ Saper riconoscere sonorità differenti.			

PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI ARTE E IMMAGINE					DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA (DDI)		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	COMPETENZE ESSENZIALI	CONTENUTI ESSENZIALI	
ESPRIMERSI E COMUNICARE	1Q	➤ Saper utilizzare forme e colori per rappresentare aspetti della realtà attraverso varie tecniche.	1Q	➤ Saper utilizzare forme e colori per rappresentare aspetti della realtà attraverso semplici tecniche.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, audiovisivi e multimediali) per dare espressione alla propria creatività. • Osserva, esplora e descrive la realtà visiva (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). • Descrive, legge e interpreta realizzazioni artistiche appartenenti a diversi generi, autori, periodi storici. • Apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. • Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, audiovisivi e multimediali) per dare espressione alla propria creatività. • Osserva, esplora e descrive la realtà visiva (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). • Apprezza le opere artistiche e artigianali 	<ul style="list-style-type: none"> • Le stagioni • Opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc. • Forme e colori della natura • Colori e stati d'animo
	2Q	➤ Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo: grafiche, plastiche, multimediali.	2Q	➤ Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri attraverso la produzione grafica.			
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	1Q	➤ Guardare immagini statiche ed in movimento e descriverne le emozioni e le impressioni prodotte dai personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori.	1Q	➤ Cogliere graficamente e sapersi esprimere attraverso i particolari di un'immagine			
	2Q	➤ Esplorare immagini, forme ed oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, olfattive, uditive, gestuali, tattili e cinestetiche.	2Q	_____			
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	1Q	_____	1Q	_____			
	2Q	➤ Descrivere sensazioni ed emozioni suscitate dall'osservazione di un'opera d'arte.	2Q	➤ Descrivere in modo semplice sensazioni ed emozioni suscitate dall'osservazione di un'opera d'arte.			

PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI EDUCAZIONE FISICA					DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA (DDI)		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	COMPETENZE ESSENZIALI	CONTENUTI ESSENZIALI	
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	1Q	➤ Utilizzare in forma originale schemi motori e posturali.	1Q	➤ Utilizzare schemi motori e posturali.	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia posture e schemi motori e li utilizza per esprimersi in modo consapevole e finalizzato. • Esplora e ricerca tutte le proprie potenzialità motorie. • Conosce e applica regole e modalità esecutive di giochi di movimento. • Conosce e applica regole e modalità esecutive di giochi di movimento e sportivi individuali e di squadra. • Riconosce ed applica comportamenti finalizzati al proprio benessere psico-fisico e legati alla cura del proprio corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora e ricerca tutte le proprie potenzialità motorie. • Conosce e applica regole e modalità esecutive di giochi di movimento. • Riconosce ed applica comportamenti finalizzati al proprio benessere psico-fisico e legati alla cura del proprio corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori • Il corpo in movimento libero e guidato • Gestii, azioni e movimenti coordinati a fini espressivi • Regole del fair play • Strutture ritmiche • Sensazioni di benessere psico-fisico • Gli attrezzi ginnici
	2Q	➤ Elaborare ed eseguire sequenze di movimenti individuali e collettive.	2Q	➤ Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimenti individuali e collettive.			
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	1Q	➤ Assumere posture e compiere gesti ed azioni con finalità espressive e comunicative in modo personale.	1Q	➤ Assumere posture e compiere gesti ed azioni con finalità espressive e comunicative.			
	2Q	➤ Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando strutture ritmiche.	2Q	➤ Eseguire semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando strutture ritmiche.			
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	1Q	➤ Rispettare le regole del fair play.	1Q	➤ Rispettare le regole del fair play.			
	2Q	➤ Partecipare attivamente alle varie forme di gioco collaborando con gli altri e acquisendo fiducia nelle proprie capacità.	2Q	➤ Partecipare attivamente a semplici forme di gioco collaborando con gli altri e acquisendo fiducia nelle proprie capacità.			
SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE	1Q	➤ Acquisire consapevolezza dei benefici conseguiti attraverso l'esercizio fisico.	1Q	➤ Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività motoria.			
	2Q	➤ Usare in modo corretto e sicuro le attrezzature per sé e per gli altri.	2Q	➤ Usare in modo corretto e sicuro le attrezzature per sé e per gli altri.			

PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI TECNOLOGIA				DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA (DDI)			
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	COMPETENZE ESSENZIALI	CONTENUTI ESSENZIALI	
VEDERE E OSSERVARE	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere la funzione dei vari oggetti tecnologici di uso quotidiano. ➤ Classificare i materiali in base alle loro caratteristiche. 	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere la funzione dei vari oggetti tecnologici di uso quotidiano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. • Classifica i materiali in base alle loro caratteristiche per utilizzarli per scopi diversi riconoscendone l'uso proprio ed improprio. • Costruisce con materiali diversi semplici figure geometriche, riconoscendole, rapportandole e confrontandole negli oggetti che ci circondano (es. banchi, armadi). • Approfondisce la conoscenza dei programmi di videoscrittura (word, paint, ecc.) e dei mezzi di comunicazione presenti in classe (computer, LIM); li utilizza in modo adeguato allo scopo comunicativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale. • Classifica i materiali in base alle loro caratteristiche per utilizzarli per scopi diversi riconoscendone l'uso proprio ed improprio. • Costruisce con materiali diversi semplici figure geometriche, riconoscendole, rapportandole e confrontandole negli oggetti che ci circondano. • Utilizza semplici strumenti digitali per l'applicazione del pensiero computazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti tecnologici di uso quotidiano • Materiali di vario tipo • Programmi di videoscrittura (word e paint) • Software per attività didattica integrata
	2Q	_____	2Q	_____			
PREVEDERE E IMMAGINARE	1Q	_____	1Q	_____			
	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ricavare informazioni utili per l'uso di un gioco o di un oggetto noto. 	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere informazioni utili per l'uso di un gioco o di un oggetto noto. 			
INTERVENIRE E TRASFORMARE	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manipolare oggetti cogliendone le proprietà dei materiali più comuni. ➤ Utilizza semplici strumenti digitali per l'applicazione del pensiero computazionale 	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manipolare semplici oggetti. 			
	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, disegni, brevi frasi e testi. ➤ Approfondire la conoscenza dei programmi di videoscrittura (word, paint, ecc.) e dei mezzi di comunicazione presenti in classe e a casa (computer, LIM). 	2Q	_____			

PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI RELIGIONE					DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA (DDI)		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	COMPETENZE ESSENZIALI	CONTENUTI ESSENZIALI	
DIO E L'UOMO	1Q	➤ Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo.	1Q	➤ Comprendere il concetto di Dio Creatore e Padre.	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta, comprende e sa riferire i racconti Biblici dell'origine e di alcune figure dell' Antico Testamento Riflette sugli episodi fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento . Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza dell'ebraismo e del cristianesimo. Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento, cogliendo il significato dei Sacramenti e interrogandosi sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani. 	<ul style="list-style-type: none"> Riflette che per la religione cristiana Dio è creatore e Padre. Riflette sugli episodi della vita e degli insegnamenti di Gesù in cui ci viene mostrato Dio come Padre Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza dell'ebraismo e del cristianesimo. Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua. 	<ul style="list-style-type: none"> La creazione del mondo nella Genesi Gli episodi salienti della vita di Gesù La Bibbia, il libro sacro degli ebrei e cristiani. Ebraismo e cristianesimo: religioni rivelate. Il Natale e la Pasqua.
	2Q	_____	2Q	_____			
LA BIBBIA E ALTRE FONTI	1Q	➤ Approfondire la conoscenza della Bibbia, libro sacro per cristiani ed ebrei.	1Q	➤ Conosce le parti della Bibbia e i rispettivi macro-contenuti.			
	2Q	➤ Approfondire la conoscenza della Bibbia, libro sacro per cristiani ed ebrei.	2Q	➤ Conosce le parti della Bibbia e i rispettivi macro-contenuti.			
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	1Q	➤ Riconoscere il significato di alcuni gesti e segni liturgici come espressione di religiosità.	1Q	➤ Riconoscere il significato religioso della festa natalizia per i credenti cristiani.			
	2Q	➤ Riconoscere il significato di alcuni gesti e segni liturgici come espressione di religiosità.	2Q	➤ Riconoscere il significato religioso della festa pasquale per i credenti cristiani.			
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	1Q	_____	1Q	_____			
	2Q	➤ Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio, come insegnato da Gesù.	2Q	➤ Scoprire che Dio agisce nella storia degli uomini per amore.			

PROGETTAZIONE ANNUALE PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE

LABORATORIO DI ITALIANO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
ASCOLTARE E PARLARE IN CONTESTI DIVERSI	1Q 2Q	<ul style="list-style-type: none">• Promuovere lo sviluppo delle capacità comunicative.
LEGGERE E COMPRENDERE TESTI DI VARIO TIPO	1Q 2Q	<ul style="list-style-type: none">• Potenziare nel bambino la motivazione e il gusto per la lettura, favorendone la comprensione attraverso l'attività ludico-espressiva.
SCRIVERE TESTI DI VARIO TIPO	1Q 2Q	<ul style="list-style-type: none">• Favorire l'uso originale e creativo di codici linguistici maturando competenze estetico-espressive.
RIFLETTERE SULLA LINGUA	1Q 2Q	<ul style="list-style-type: none">• Consolidare la capacità di riconoscere le strutture della lingua e arricchire il lessico.

METODOLOGIA

ITALIANO

La metodologia si baserà sull'approccio ludico ed interattivo attraverso la proposta di attività di gioco divertenti ed utili per vivere l'esperienza linguistica in modo motivante e collaborativo.

Il principio del learning by doing, cioè dell' "imparare facendo", sarà alla base della didattica laboratoriale e, con un approccio operativo e cooperativo, sarà a vantaggio del gruppo classe e di tutti gli alunni con Bisogni Educativi Speciali. Si favorirà "l'apprendimento a spirale" per permettere un continuo approfondimento e, se necessario, anche il rinforzo del lessico e delle strutture. Pertanto si procederà secondo una didattica che fruisce delle metodologie del Cooperative Learning, del Problem Solving, del Tutoring, della lezione frontale, del metodo induttivo e deduttivo e delle tecniche del Brainstorming e del Problem Setting e le scelte metodologiche saranno finalizzate a

- valorizzare la centralità dell'alunno come protagonista attivo nel percorso educativo
- potenziare le esperienze e gli apprendimenti degli alunni
- promuovere la motivazione
- favorire l'esplorazione e la scoperta
- promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere
- incoraggiare l'apprendimento collaborativo
- favorire l'operatività e la riflessione sul proprio modus operandi
- confrontare opinioni e esperienze.

MATEMATICA

Creare un ambiente di apprendimento come spazio d'azione per:

- realizzare esperienze significative sul piano affettivo/emotivo; interpersonale/sociale; cognitivo;
- stimolare e sostenere l'osservazione, l'indagine, il ragionamento, la scoperta, le motivazioni, gli atteggiamenti, la strutturazione di un metodo di lavoro e di studio, la costruzione delle conoscenze e abilità;
- valorizzare la centralità del bambino/ragazzo come protagonista attivo del percorso;
- incoraggiare l'apprendimento collaborativo;
- promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere;
- realizzare percorsi di taglio "laboratoriale" e attività di simulazione per incoraggiare l'operatività, la progettualità, il dialogo, la riflessione su quello che viene affrontato;
- concretizzare un'attiva di interazione tra docente e alunno per sviluppare autonomia e non dipendenza, formazione e non trasmissione di istruzioni, sollecitare curiosità/interesse/confitto cognitivo e non proporre situazioni preconfezionate;

- utilizzare vari sistemi di presentazione/trattazione dei contenuti (verbale, operativo, iconico, audiovisivo, induttivo, deduttivo,...);
- favorire una logica matematica per organizzare percorsi che mirino a garantire possibilità di costruzioni di significato relativamente ai nuclei tematici e trasversali;
- sostenere lo sviluppo di strategie per la conoscenza metacognitiva e per il controllo esecutivo;
- supportare l'uso efficace e motivato del rinforzo ;
- evidenziare interdisciplinarietà.

INGLESE

L'approccio all'apprendimento della lingua straniera è di tipo ludico, audio-funzionale, comunicativo. Delle quattro abilità linguistiche (ascoltare - parlare - leggere - scrivere), nella scuola primaria si privilegeranno le prime due, rispettando la sequenza comprensione -assimilazione - produzione, dove verranno gradualmente presentati anche esempi di lettura e scrittura, per arrivare ad una metodologia, nella Scuola Secondaria di I grado, basata sulla interazione delle quattro abilità.

- Conversazioni elementari e strutture: per l'affinamento fonologico e per apprendere frasi e vocaboli in situazioni e per attivare la consapevolezza delle diversità esistenti tra codice orale e codice scritto.
- Canzoni: per l'affinamento fonetico, per fissare in memoria le strutture già apprese nei moduli e per attivare l'intonazione nella lingua straniera.
- Poesie e filastrocche: per facilitare la memoria dei vocaboli e delle strutture linguistiche e per attivare l'intonazione nella lingua straniera.
- Drammatizzazione: per apprendere le strutture della L2 in situazione.
- Impiego di mezzi audiovisivi: ascolto di cd e visione di dvd per il perfezionamento della dizione.
- Giochi: per suscitare l'entusiasmo e il coinvolgimento dell'alunno per la L2 e per stimolare l'apprendimento naturale delle strutture fonologiche e lessicali della lingua straniera.

La metodologia e le attività vengono diversificate a seconda della fascia di età.

STORIA

La storia si apre all'utilizzo di metodi, conoscenze, visioni, concettualizzazioni di altre discipline. Gli insegnanti, mettendo a profitto tale peculiarità, potenziano gli intrecci disciplinari suggeriti dai temi proposti agli alunni. In particolare è importante curare le aree di sovrapposizione tra la storia e la geografia in considerazione dell'intima connessione che c'è tra i popoli e le regioni in cui vivono.

I libri, le attività laboratoriali, in classe e fuori della classe, e l'utilizzazione dei molti media oggi disponibili, ampliano, strutturano e consolidano questa dimensione di apprendimento. La capacità e la possibilità di usufruire di ogni opportunità di studio della storia, a scuola e nel territorio circostante, permettono un lavoro pedagogico ricco, a partire dalle narrazioni e dalle attività laboratoriali e ludiche con i più piccoli per attraversare molte esperienze esplorative sul passato: un lavoro indispensabile per avvicinare gli alunni alla capacità di ricostruire e concepire progressivamente il "fatto storico" per indagarne i diversi aspetti, le molteplici prospettive, le cause e le ragioni. È attraverso questo lavoro a scuola e nel territorio che vengono affrontati i primi "saperi della storia": la conoscenza cronologica, la misura del tempo, le periodizzazioni. Al contempo gli alunni incominciano ad acquisire la capacità di ricostruire i fatti della storia e i loro molteplici significati in relazione ai problemi con i quali l'uomo si è dovuto confrontare, fino alle grandi questioni del presente. Oltre ai metodi strettamente coerenti

con l'insegnamento e l'apprendimento della storia, si elencano di seguito ulteriori metodologie, tecniche e strategie didattiche variamente utilizzate dai docenti, oltre alla lezione frontale e alle esercitazioni, per lo sviluppo delle competenze, della motivazione all'apprendere e delle abilità sociali:

- le mappe cognitive
- le mappe concettuali
- la conversazione clinica
- il pensiero ad alta voce
- le facilitazioni procedurali
- l'apprendimento cooperativo
- il lavoro di gruppo
- la discussione, il ragionamento condiviso, il dialogo, la disputa
- le strategie per la conoscenza metacognitiva
- le strategie per il controllo esecutivo
- l'uso efficace e motivato del rinforzo
- i compiti intrinsecamente motivanti

La metodologia e le attività vengono diversificate a seconda della fascia di età.

GEOGRAFIA

L'insegnamento/apprendimento della Geografia nella Scuola Primaria si sviluppa con:

a. Un approccio ai contenuti soprattutto concettuale

Si organizzeranno i contenuti e le attività partendo dall'esperienza concreta (ad es. l'orientamento attraverso punti di riferimento nello spazio vissuto, con il consolidamento dei concetti topologici e relativo uso degli indicatori, l'utilizzo della bussola e dei punti cardinali, nonché attraverso l'osservazione del paesaggio geografico, dal primo approccio percettivo-sensoriale all'individuazione dei principali componenti e determinanti), ma seguendo un approccio prevalentemente problematico-concettuale.

Le attività didattiche dovranno dunque articolarsi in un coerente e ben programmato itinerario concettuale, che sarà basato molto sulla concretezza. Una logica geografica potrà essere fatta acquisire facendo operare gli alunni in situazioni problematiche, in forma di gioco, stando in aula od operando negli spazi interni (corridoi, cortile, androni...) o esterni alla scuola, nelle immediate vicinanze.

La scoperta di rapporti e legami tra i fenomeni

Gli alunni devono rendersi conto che lo spazio geografico non è un'accozzaglia di elementi, ma un sistema, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza, diretti o indiretti. Saranno dunque guidati a riconoscere gli elementi di un territorio partendo da quello vicino, e a individuare i rapporti, ad es., fra posizione e funzione, fra distribuzione e funzione di tali elementi.

c. L'applicazione del metodo scientifico

Improntate all'operatività dovranno essere le attività didattiche che mireranno all'acquisizione del metodo scientifico e della ricerca-scoperta. Nel corso degli anni e sempre più in quarta e quinta classe le attività assumeranno una forma laboratoriale. Gli alunni saranno guidati a porsi domande, ad affrontare e formulare ipotesi e a verificarle. Le indagini non si fermeranno solo al livello descrittivo (dov'è, come è fatto...?) ma passeranno al livello esplicativo-scientifico (perché è lì? perché quella distribuzione di fenomeni? perché è fatto così?) e critico-applicativo (come sarebbe se? quale sarebbe la distribuzione più efficace? l'organizzazione?). Gli alunni potranno progettare come riorganizzare la loro aula per le diverse attività che vi si svolgono, il giardino della scuola o il quartiere ove abitano o la loro città, ipotizzare come cambierebbe il loro territorio se un'industria vi venisse localizzata o se venisse delocalizzata.

d. L'operare sul vicino

Il metodo dell'osservazione diretta nel corso delle lezioni sul terreno deve essere attuato fin dai primi anni, per venire man mano integrato con il metodo dell'osservazione indiretta. L'operare molto sul vicino non deve certo impedire di prendere in considerazione spazi lontani e fatti e fenomeni geografici di portata nazionale o mondiale tutte le volte che risulti didatticamente opportuno (si pensi ad esempio alla necessità di aiutare gli alunni a collocare nello spazio le grandi civiltà del mondo antico); anzi, ci si servirà del lontano per consolidare concetti, individuare relazioni in contesti diversi, far cogliere la complessità del sistema territoriale anche mondiale.

e. La formazione consapevole di immagini e carte cognitive

Non si avrà la pretesa che gli alunni si costruiscano immagini e carte cognitive "esatte" (del vicino, quartiere, paese/città, regione di appartenenza, dell'Italia ecc.), ma ci si preoccuperà piuttosto che queste si formino in modo consapevole e portatore di significato. Far tracciare o descrivere verbalmente immagini e carte mentali, quindi, non può scadere nel nozionismo o nel semplice controllo della correttezza formale dei "prodotti" degli alunni, ma deve servire, fra l'altro, a evidenziare i processi di formazione di tali rappresentazioni.

f. L'uso di tecniche e strumenti vari per la geo-graficità

Si utilizzeranno tecniche didattiche e strumenti vari e diversi (fotografie, carte geografiche, piante, schizzi, grafici); volta per volta si farà ricorso a quelli che si riterranno più efficaci e che consentiranno di raggiungere più rapidamente e più compiutamente gli obiettivi prefissati: si potrà far ricorso innanzitutto alle lezioni sul terreno e alla lettura di carte, quindi alla costruzione di carte tematiche e altre semplici rappresentazioni grafiche; alla correlazione cartografica; alla lettura di fotografie, documentari e film; ai prodotti multimediali, alle immagini da satellite. Con la guida dell'insegnante possono rivelarsi fondamentali anche l'utilizzo del computer e la navigazione in Internet.

La metodologia e le attività vengono diversificate a seconda della fascia di età.

SCIENZE

Metodo per eccellenza di questo ambito è il metodo scientifico che si avvale di osservazioni, ipotesi di spiegazione, sperimentazione attraverso una didattica laboratoriale che coinvolga i bambini e gli studenti in un processo attivo di co-costruzione di conoscenza.

Si propongono ai bambini attività esplorative della realtà circostante partendo da situazioni di vita quotidiana, da giochi liberi e organizzati, dalle domande e dai problemi che nascono dall'esperienza concreta. Si favoriscono atteggiamenti di curiosità, ricerca, confronto di ipotesi e discussione.

Diverse sono inoltre le tecniche e le strategie didattiche utilizzate dai docenti, oltre alla lezione frontale e alle esercitazioni, per lo sviluppo delle competenze, della motivazione all'apprendere e delle abilità sociali. Fra queste, ricordiamo:

- Le mappe concettuali
- La conversazione
- Il pensiero ad alta voce

- Le facilitazioni procedurali
- L'apprendimento cooperativo
- Il lavoro di gruppo
- La discussione, il ragionamento condiviso, il dialogo,
- Uso efficace e motivato del rinforzo
- Compiti intrinsecamente motivanti
- Compiti moderatamente sfidanti

Il principio del learning by doing, cioè dell' "imparare facendo", sarà alla base della didattica laboratoriale e, con un approccio operativo e cooperativo, sarà a vantaggio del gruppo classe e di tutti gli alunni con Bisogni Educativi Speciali.

Si procederà secondo una didattica che fruisce delle metodologie del Cooperative Learning, del Problem Solving, del Tutoring, della lezione frontale, del metodo induttivo e deduttivo e delle tecniche del Brainstorming e del Problem Setting.

MUSICA

La metodologia e le attività vengono diversificate a seconda della fascia di età.

La musica ha diverse funzioni che la connotano come disciplina squisitamente formativa della personalità e delle funzioni cognitive e affettive. A queste funzioni corrispondono diverse esperienze musicali e attività, improntate ad un metodo essenzialmente partecipativo e attivo, in cui gli alunni, da soli e in gruppo, sono i protagonisti.

Funzione cognitivo-culturale: gli alunni esercitano la capacità di rappresentazione simbolica della realtà, sviluppano un pensiero flessibile, intuitivo, creativo e partecipano al patrimonio di diverse culture musicali; utilizzano le competenze specifiche della disciplina per cogliere significati, mentalità, modi di vita e valori della comunità a cui fanno riferimento.

Funzione linguistico-comunicativa: la musica educa gli alunni all'espressione e alla comunicazione attraverso gli strumenti e le tecniche specifiche del proprio linguaggio. Funzione emotivo-affettiva: gli alunni, nel rapporto con l'opera d'arte, sviluppano la riflessione sulla formalizzazione simbolica delle emozioni.

Funzioni identitaria e interculturale: la musica induce gli alunni a prendere coscienza della loro appartenenza a una tradizione culturale e nel contempo fornisce loro gli strumenti per la conoscenza, il confronto e il rispetto di altre tradizioni culturali e religiose.

Funzione relazionale: instaura relazioni interpersonali e di gruppo, fondate su pratiche compartecipate e sull'ascolto condiviso.

Funzione critico-estetica: sviluppa negli alunni una sensibilità artistica basata sull'interpretazione sia di messaggi sonori sia di opere d'arte, eleva la loro autonomia di giudizio e il livello di fruizione estetica del patrimonio culturale.

La metodologia e le attività vengono diversificate a seconda della fascia di età

ARTE E IMMAGINE

Le attività didattiche mireranno alla promozione del potenziale espressivo di ogni singolo alunno, lasciando ampio spazio all'ideazione personale, al confronto e alla scoperta di soluzioni non stereotipate.

Saranno privilegiati anche lavori di gruppo per sollecitare la cooperazione.

Il disegno e le varie tecniche di pittura saranno utilizzate per illustrare contenuti, raccontare storie o vissuti personali, rappresentare il reale e rielaborare in modo creativo le esperienze. Ogni nuovo contenuto sarà presentato attraverso un'analisi, individuando le conoscenze utili a procedere, i materiali necessari e i modi possibili di operare.

Saranno proposte diverse attività di lettura e interpretazione di opere d'arte per suscitare il gusto del bello sin dalla tenera età e si incrementi, con crescente consapevolezza, nel corso del ciclo di studi.

I momenti di fruizione e di espressione comporteranno l'utilizzo di mezzi e strumenti diversificati: libro di testo, libri, monografie, riviste, fogli da disegno, matite, tempere, acquerelli, chine, cere, pennarelli, pastelli, LIM, visite dirette a luoghi artistici.

La metodologia e le attività vengono diversificate a seconda della fascia di età.

EDUCAZIONE FISICA

Considerando l'intensità e la gradualità delle proposte operative, il percorso di apprendimento sarà articolato in una proposta iniziale globale, seguita da un momento sintetico-analitico, privilegiando la comprensione e la ricerca da parte dell'alunno della corretta azione motoria.

Le attività potranno essere svolte: per gruppo classe, per gruppi di lavoro, a coppie,

individualmente, adattando le varie proposte didattiche alle esigenze contingenti con l'obiettivo di raggiungere il massimo coinvolgimento di ciascun alunno.

• Fasi dell'attività didattica:

- vengono dichiarati gli obiettivi e le finalità dell'attività proposta (organizzatori anticipati)
- vengono esplicitate le prestazioni richieste
- viene privilegiata l'operatività
- viene utilizzato il metodo "problem solving" (basato sulla ricerca e scoperta dell'alunno)

• Organizzazione dell'insegnamento personalizzato (tempi e metodi):

- adattamento dei tempi e dei metodi ai contenuti della programmazione attenzione alle difficoltà
- esercitazioni guidate e differenziate a livello crescente di difficoltà
- attività di recupero e sostegno
- attività di recupero saranno svolte nel corso delle normali lezioni curriculari (interventi compensativi, per gruppi di livello, ecc. al fine di ottimizzare al meglio il massimo raggiungimento delle performances)
- per gli alunni che presentano particolari difficoltà saranno previste esercitazioni guidate, prove e attività differenziate e semplificate su obiettivi minimi.

• Strumenti di lavoro

- Verranno utilizzate le attrezzature ginniche a disposizione della palestra.

- Per lo svolgimento della parte teorica potranno essere utilizzati testi, fotocopie e sussidi audiovisivi.

La metodologia e le attività vengono diversificate a seconda della fascia di età.

TECNOLOGIA

La tecnologia, che studia i processi produttivi, i metodi e i mezzi in essi impiegati, è scienza applicata tesa alla risoluzione di problemi. In questo è fondamentale la capacità osservativa e di problem solving. Le metodologie che caratterizzano la disciplina prevedono pertanto la continua partecipazione degli alunni nei processi osservativi, elaborativi e co-costruttivi di conoscenze. Diverse inoltre sono le tecniche e le strategie didattiche utilizzate dai docenti, oltre alla lezione frontale e alle esercitazioni, per lo sviluppo delle competenze, della motivazione all'apprendere e delle abilità sociali.

Fra queste, ricordiamo:

- ✓ Le mappe concettuali
- ✓ La conversazione clinica
- ✓ Il pensiero ad alta voce
- ✓ Le facilitazioni procedurali
- ✓ L'apprendimento cooperativo
- ✓ Il lavoro di gruppo
- ✓ La discussione, il ragionamento condiviso, il dialogo, la disputa
- ✓ Uso efficace e motivato del rinforzo
- ✓ Compiti intrinsecamente motivanti
- ✓ Compiti moderatamente sfidanti

La metodologia e le attività vengono diversificate a seconda della fascia di età.

RELIGIONE

La metodologia si baserà sull'approccio ludico ed interattivo, attraverso la proposta di attività motivanti, adatte all'età degli alunni, finalizzate all'educazione ed allo sviluppo affettivo, morale e religioso, in una prospettiva interculturale, poiché nella scuola l'incontro fra culture è una risorsa per la società.

Il principio del learning by doing, cioè dell'"imparare facendo", alla base della didattica laboratoriale, sarà a vantaggio del gruppo classe e degli alunni con Bisogni Educativi Speciali.

Le attività saranno svolte nell'ottica dei rapporti interdisciplinari, attraverso conversazioni guidate, le metodologie del Cooperativ Learning, del Problem Solving, del Tutoring e delle tecniche del Brainstorming, dell'utilizzo di strumenti audiovisivi, dell'utilizzo di immagini e di racconti educativi e biblici, dell'ascolto di brani musicali per

- valorizzare il vissuto concreto ed emozionale dell'alunno;

- abituare gli alunni alla riflessione, in modo da rispondere al bisogno di significato di cui anch'essi sono portatori;

- offrire strumenti e contenuti specifici per una lettura della realtà storico-culturale in cui essi vivono;
- educare alla convivenza ed al rispetto delle diversità culturali e religiose.

Per quelle discipline per le quali risultasse utile, ci sarà l'uso dell'applicativo G Suite-Google Classroom, con lavori interattivi anche su piattaforme, quali Liveworshets e Wordwall e, qualora fosse utile anche VTC con collegamenti su piattaforma G Suite for Education (app Hangouts Meet).

La metodologia e le attività vengono diversificate a seconda della fascia di età.

LE MODALITÀ DI VERIFICA

Si esplicheranno per tutte le discipline in:

- colloqui, conversazioni guidate in classe;
- osservazioni dirette e sistematiche nei vari momenti e contesti scolastici;
- prove oggettive (prove ingresso strutturate, prove quadrimestrali strutturate in lingua italiana, matematica e lingua inglese);
- Prove non standardizzate (questionari, esercizi, produzione di testi, saggi, riassunti, compiti significativi, risoluzione di situazione problematica, lettura di mappe, grafici, carte geostoriche...);
- prove orali;
- prove graduate e sostitutive per alunni in difficoltà con certificazione, corrispondenti agli insegnamenti impartiti e adattate al Piano Educativo Individualizzato;
- tempi più lunghi e/o un numero minore di esercizi per le verifiche scritte per alunni con DSA e per alunni con BES in relazione ai Piani Didattici Personalizzati;
- prove scritte nazionali riguardanti conoscenze e competenze di base di lingua italiana, previste dal sistema INVALSI, per gli alunni delle classi seconde e quinte della primaria e per le classi prime e terze della secondaria di primo grado.