



**Istituto Comprensivo Statale
"Rosaria Scardigno - San Domenico Savio"**

Distretto scolastico n.6 via N. Maggialetti snc 70056 Molfetta (Bari)

CM: BAIC85700G CF: 93423370720

tel: 080/3344579 fax: 080/3975843

email: baic85700g@istruzione.it posta certificata: baic85700g@pec.istruzione.it

sito web: www.scardignosaviomolfetta.gov.it



**PROGETTAZIONE CURRICOLARE ANNUALE S. P.
A.S. 2020-2021**

CLASSI PRIME



Alla ricerca del posto giusto...

PREMESSA

L'emergenza sanitaria che sta sconvolgendo la vita di tutti noi impone un serio ripensamento del modo di fare e di essere scuola. La nostra immagine di scuola, costruita intorno ad alcuni schemi apparentemente intoccabili: la classe, la cattedra, la comunicazione verbale, le verifiche formali... risulta oggi superata. Si rende necessario un ripensamento profondo della scuola tradizionale: scadenze, orari, modalità di insegnamento e di verifica, adempimenti formali... Si comprende quanto sia difficile modificare la didattica sotto il peso dell'emergenza, ma pensare di iniziare un nuovo anno ancora con le stesse formule sarebbe un errore, oltre che un'occasione perduta. Ecco perché è importante utilizzare questo momento di prova e riflettere su di esso non solo come un'emergenza da fronteggiare, ma come una sfida educativa e didattica capace di generare una scuola nuova. Tornano, in questo senso, utili i riferimenti delle Indicazioni Nazionali per il curriculum del 2012, che, seppur declinati in modo diverso, ricordano l'importanza di *valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni, attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità, favorire l'esplorazione e la scoperta, incoraggiare l'apprendimento collaborativo, promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, realizzare attività didattiche in forma di laboratorio*. Poiché non è possibile in alcun ciclo scolastico, attuare e seguire i curricoli messi a punto prima della chiusura delle scuole, è importante mettere a fuoco, i contenuti imprescindibili delle discipline e individuare i nodi interdisciplinari da affrontare, proporre e approfondire, soprattutto qualora dopo il rientro a scuola dovesse rendersi necessaria una nuova chiusura. I contenuti strumentali e funzionali delle singole discipline non vanno certamente esclusi, ma acquistano efficacia se riorganizzati in nuclei essenziali irrinunciabili in quanto riferiti allo statuto epistemologico delle discipline e propedeutici ad apprendimenti successivi. La selezione dei nuclei portanti è anche una conseguenza della possibile contrazione dei tempi di apprendimento. Bisogna recuperare il concetto che non si insegnano le discipline, ma *si insegna con le discipline*. Gli apprendimenti, comunque, sia a distanza che in presenza, risultano più efficaci se proposti in forma problematica, se si pongono interrogativi e problemi che richiedano agli alunni la ricerca delle informazioni necessarie ad avanzare ipotesi risolutive. Si tratta in fondo di fare maggiore ricorso a compiti di realtà (significativi, autentici) e alle esperienze. La ripresa del nuovo anno, probabilmente, ci costringerà a pensare a forme miste di didattica in presenza e a distanza e ad organizzazioni di gruppi variabili. La didattica a distanza non può consistere nella prosecuzione on line della didattica in presenza, limitata alla costruzione di conoscenze e abilità connesse alle discipline di studio. In questo periodo emergenziale si tratta, innanzitutto, di mantenere la relazione educativa con una attenzione particolare alla cura del vissuto individuale, così come sarebbe necessario fare anche a scuola. Il mondo psicoaffettivo degli alunni richiede sempre l'attivazione di una "relazione calda" che si affidi, in modi diversi in relazione all'età, a narrazioni, interlocuzioni, scritture riflessive e diaristiche, tutte mirate ad aiutare gli allievi ad interpretare e attribuire significato a quanto sta accadendo in loro e intorno a loro. Sperimentare più linguaggi possibili per narrare e narrarsi, offrire riferimenti scientifici, storici e matematici, selezionando quei contenuti delle discipline che hanno maggiore "potere ermeneutico" anche sull'emergenza, è la grande scommessa culturale a cui la scuola non può sottrarsi. Si tratta del più gigantesco "compito di realtà" che docenti e allievi si trovano oggi a dover sperimentare.

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

Nella Scuola Primaria sono presenti n. 5 classi prime con organizzazione oraria di 27 ore settimanali, di cui n. 3 classi alla sede “R. Scardigno” e n. 2 classi alla sede “V. Valente”.

Le classi sono composte da un minimo di 14 ad un massimo di 22 alunni; in ogni classe della sede “R. Scardigno” è inserito un alunno diversamente abile; nelle classi della sede “V. Valente” non sono inseriti alunni diversamente abili.

I primi giorni di scuola saranno finalizzati a creare, in ogni singolo alunno, condizioni, motivazioni, stimoli per stare bene con se stessi e con gli altri e favorire, sia sul piano emotivo che cognitivo, il desiderio di iniziare il personale cammino di crescita insieme con il gruppo.

Le insegnanti, altresì, offriranno sempre maggiori occasioni di stimoli educativi ponendo attenzione alle attività didattiche non svolte nella scuola dell’infanzia lo scorso anno, a causa dell’emergenza COVID-19; tali attività, avranno la priorità nella prima fase di questo nuovo anno scolastico. In quest’ottica, le unità di apprendimento disciplinare sono state riprogettate sulla base delle modalità di attuazione della DDI sia in caso di nuovo lockdown sia perché integrate trasversalmente all’insegnamento dell’educazione civica che si svilupperà intorno ai tre nuclei concettuali, che costituiscono i pilastri della Legge n. 92 del 20/08/2019: Costituzione e Legalità, Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, Cittadinanza digitale.

Nella fase iniziale saranno proposte, inoltre, attività libere o strutturate, esperienze ludiche o creative per incentivare il pieno coinvolgimento, la partecipazione individuale e collettiva e accertare il possesso dei prerequisiti attraverso:

- ❖ prove per l’attenzione e la discriminazione percettiva (giochi - schede);
- ❖ attività ludiche per l’individuazione della dominanza laterale;
- ❖ prove sulla memoria visiva e uditivo-verbale;
- ❖ schede e giochi per verificare la capacità di utilizzare gli organizzatori spaziali e temporali;
- ❖ prove di coordinamento visuo-motorio;
- ❖ esercizi-gioco per comunicare ed esprimersi attraverso il codice verbale e non verbale.

Saranno predisposte, altresì, sia attività individuali sia collettive, per condividere esperienze, scambiarsi opinioni, arricchirsi reciprocamente, recuperare e sviluppare le potenzialità di ciascuno.

ORGANIZZAZIONE DIDATTICA

Classe e sezione	docenti	sostegno
Sede “R. Scardigno” 1^ A	Amato M. G.: italiano (7) – arte (1) – geografia (2)+ 1h di contemporaneità Altamura L.: matematica (6) – scienze (2) – musica (1) – tecnologia (1) Bufi S.: storia (3) – ed. fisica (1) + 1h di contemporaneità Spadavecchia C. (1) + 2h di contemporaneità Carabellese Sofia: IRC	Zaza Giancarla
Sede “R. Scardigno” 1^ B	Abbattista L.: italiano (7) – L2 (1) – arte (1) Altamura L.: matematica (6) – scienze (2) – musica (1) – tecnologia (1) - geografia (2) Bufi S.: storia (3) – ed. fisica (1) Carabellese Sofia: IRC	Marianna Angione
Sede “R. Scardigno” 1^ C	Amato M.G.: italiano (7) – arte (1) – religione (2) – musica(1) Abbattista L.: matematica (6) – scienze (2) – geografia (2) – tecnologia (1) + 2h di contemporaneità Bufi S.: storia (3) – ed. fisica (1) Spadavecchia C. (1) + 2,5h di contemporaneità Carlucci Rosanna: IRC (1)	Stoia Giovanna

Sede "V. Valente" 1^ D	Tatulli Angela: italiano (7) – musica (1) – scienze (2) + 1h di contemporaneità Morolla Anna matematica (6) – tecnologia (1) Lazzizzera Nicoletta: storia (3) – geografia (2) – arte (1) – ed. fisica (1) – L2 (1) + 3h di contemporaneità Carlucci Rosanna: IRC (1)	
Sede "V. Valente" 1^ E	Tatulli Angela: italiano (7) – musica (1) – scienze (2) + 1h di contemporaneità Morolla Anna: matematica (6) – tecnologia (1) Lazzizzera Nicoletta: storia (3) – geografia (2) – arte (1) – ed. fisica (1) + 4h di contemporaneità Spadavecchia Cassiana: (1)	

COMPOSIZIONE DELLE CLASSI

Gli alunni provengono da ceti sociali eterogenei. La maggior parte di essi possiede una buona capacità comunicativa e un adeguato bagaglio lessicale ed esperienziale. I primi giorni di scuola sono stati dedicati alla creazione di un ambiente di apprendimento sereno e motivante attraverso attività finalizzati a creare condizioni e occasioni per stare bene insieme agli altri e accrescere, sia sul piano emotivo che cognitivo, la motivazione e il desiderio di iniziare il personale percorso di crescita insieme con il gruppo-classe. Ai sensi dell'art.25, comma2, del D.Lgs. 165/2001, i docenti si sono scrupolosamente attenuti alle misure organizzative previste per il contenimento del contagio da SARS-cov -2.

QUADRO RIASSUNTIVO ALUNNI

Plesso	Sezione	N. Alunni	N. Femmine	N. Maschi	Div. Abili	BES	Stranieri	Di religione non cattolica
SCARDIGNO	A	21	9	12	1	/	/	/
	B	22	11	11	1	/	2	/
	C	22	10	12	1	/	/	/
VALENTE	D	16	5	11	/	/	/	/
	E	14	5	9	/	/	/	/

COMPETENZE-CHIAVE

- competenza alfabetica funzionale;
- competenza multilinguistica;
- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria;
- competenza digitale;
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- competenza in materia di cittadinanza;
- competenza imprenditoriale;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

COMPETENZE DA CERTIFICARE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

1. Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.
2. È in grado di sostenere in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.
3. Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.
4. Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.
5. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
6. Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.
7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
8. Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
9. Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.
10. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali.

TEMATICA DI APPROFONDIMENTO INTERDISCIPLINARE

La centralità della *PERSONA*, quindi l'originalità del suo percorso individuale e la rete di relazioni che la legano alla famiglia, agli ambiti sociali e al territorio, rappresenta il punto di partenza da cui scaturiscono le scelte educative e didattiche definite nelle UNITA' DI APPRENDIMENTO che seguono. L'alunno sarà posto al centro dell'azione educativa in tutti i suoi aspetti: cognitivo, affettivo, relazionale, corporeo, estetico, etico, spirituale, religioso, e si tenderà a fornirgli le chiavi per apprendere ad apprendere, elaborando gli strumenti di conoscenza necessari per comprendere i contesti naturali, sociali, culturali, antropologici nei quali egli si troverà a vivere e operare.

Le proposte didattiche, che si concretizzeranno in relazione costante con i bisogni e i desideri degli alunni, ruoteranno intorno ad uno sfondo integratore comune a tutte le classi di scuola primaria: *le emozioni*. La sfida sarà affiancare l'alunno in un approccio alla realtà che lo coinvolga nella sua dimensione cognitivo- affettivo-relazionale, lo stimoli a parlare delle sue esperienze, a riflettere su di esse per acquisire consapevolezza di sé, per collocarsi nel tempo e nello spazio, per rappresentarsi in relazione agli altri, per raccontarsi nei vari momenti della vita, per riflettere su se stesso e sugli altri e per costruirsi una propria identità, attivando così il proprio sapere.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	PERIODO
U.A. n° 1	settembre/ottobre/novembre
U.A. n° 2	dicembre/gennaio
U. A. n° 3	febbraio/marzo
U. A. n° 4	aprile/maggio/giugno

Per promuovere un'attività educativo-didattica realmente efficace, occorre oggi mettere in relazione la complessità di modi radicalmente nuovi di apprendere con un'opera quotidiana di guida. Agli insegnanti viene richiesta una forte flessibilità e la capacità di “rimettersi in gioco”, adattando continuamente il proprio modo di insegnare per stare al passo con i tempi e con le crescenti e sempre più diversificate esigenze degli alunni. Pertanto, è necessario applicare metodologie educativo-didattiche valide ed efficaci nel promuovere da una parte l'apprendimento degli alunni e, dall'altra, il loro benessere emotivo-motivazionale nello stare insieme a scuola.

In una scuola che è luogo dei diritti di tutti e di ciascuno, si terrà conto della singolarità e complessità di ogni persona, della sua articolata identità, delle sue aspirazioni, delle sue capacità e delle sue fragilità. Per favorire esperienze di confronto e condivisione, per accrescere la partecipazione degli alunni alle diverse attività e per rispondere meglio alle loro esigenze, si utilizzeranno metodologie coerenti con una prospettiva d'apprendimento socio-costruttivista, nello specifico:

- ✓ ***L'approccio induttivo*** (dall'osservazione di un certo numero finito di fatti o eventi o esperienze Particolari, l'alunno risale a principi o leggi generali. L'attenzione è posta sul processo formativo dell'alunno, considerato nella sua struttura bio-psicologica, socio-culturale e valoriale);
- ✓ ***L'apprendimento cooperativo e il peer tutoring*** (gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso, si dedicano con piacere all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla valutazione, mentre l'insegnante è soprattutto un facilitatore e un organizzatore dell'attività di apprendimento);
- ✓ ***il role playing*** (fa emergere non solo il ruolo e le norme comportamentali, ma la persona con la sua creatività);
- ✓ ***L'approccio metacognitivo*** (si privilegia non cosa l'alunno apprende, ma come apprende. L'alunno “metacognitivo” si propone di creare il proprio bagaglio intellettuale attraverso domande, investigazioni e problemi da risolvere);
- ✓ ***L'approccio narrativo autobiografico*** (la narrazione di sé e dei propri vissuti è un modo per analizzarsi, ripensarsi, apprendere dalla propria esperienza e proiettarsi nel futuro con nuovi propositi. La memoria, il linguaggio e la capacità narrativa vengono sviluppati a partire dal vissuto personale e quindi con un maggiore coinvolgimento emotivo, che rafforza l'apprendimento);
- ✓ ***il brainstorming*** (il cui fondamento è la generazione di idee, in modo individuale o in gruppo, evitando di dare alle stesse idee un giudizio di valore);
- ✓ ***L'approccio dialogico*** (secondo cui l'apprendimento non è l'acquisizione delle informazioni trasmesse dall'insegnante all'alunno, ma una negoziazione di significati che i due attori attuano congiuntamente in una relazione che fa parte del processo di co-costruzione delle conoscenze);
- ✓ ***il learning by doing*** (il centro del processo educativo è l'alunno, inteso come soggetto che partecipa attivamente al processo di apprendimento e che, interagendo con l'ambiente, attraverso le esperienze, costruisce le proprie conoscenze e il proprio pensiero);
- ✓ ***il problem solving*** (il principale obiettivo è lo sviluppo di un forte senso critico - gli alunni saranno sollecitati a ragionare sulla molteplicità di soluzioni che scaturiscono da un problema);
- ✓ ***L'e-learning*** (si sviluppa un nuovo metodo di apprendimento con l'utilizzo responsabile e finalizzato di internet).

Le insegnanti ritengono opportuno, pertanto:

- valorizzare le esperienze e le conoscenze degli alunni attraverso la *narrazione*;
- porre in atto interventi tesi al rispetto della diversità, perché non diventi disuguaglianza;
- sottolineare il rinforzo positivo e l'incoraggiamento;
- favorire l'esplorazione e la scoperta e privilegiare il metodo della ricerca inteso come momento trasversale e interdisciplinare;
- favorire e promuovere classi cooperative ed inclusive, dedicando del tempo alla costruzione di relazioni significative, non giudicanti, e alla valorizzazione dei diversi stili di apprendimento;
- attuare attività laboratoriali e lavori di piccoli gruppi per diversificare le attività secondo i ritmi di apprendimento degli alunni, privilegiando l'operatività, il dialogo e l'espressione del proprio giudizio su ciò che si fa;
- osservare in itinere i processi di apprendimento per "modulare" meglio il percorso didattico.

INTERVENTI PERSONALIZZATI

I docenti sono pienamente consapevoli dell'obiettivo prioritario che la Scuola si pone: il successo formativo di tutti, di coloro che apprendono con facilità e di coloro che manifestano difficoltà. Prevedono per questi ultimi, pertanto, l'attivazione di interventi didattici personalizzati, tesi a sviluppare competenze in piena autonomia, con la delineazione delle seguenti strategie metodologiche e didattiche:

- ❖ valorizzare nella didattica linguaggi comunicativi altri dal codice scritto (linguaggio iconografico, parlato), utilizzando mediatori didattici quali immagini, disegni e riepiloghi a voce;
- ❖ suddividere gli obiettivi di un compito in *sotto-obiettivi*;
- ❖ privilegiare la didattica laboratoriale e l'apprendimento dall'esperienza;
- ❖ promuovere processi metacognitivi per sollecitare nell'alunno l'autocontrollo e l'autovalutazione dei propri processi di apprendimento;
- ❖ incentivare la didattica di piccolo gruppo e il tutoraggio tra pari;
- ❖ promuovere l'apprendimento collaborativo.

MODALITA' DI VERIFICA

La verifica è parte integrante della programmazione, non solo come controllo del processo di insegnamento-apprendimento, ma anche come indicatore dell'efficienza ed efficacia delle scelte didattiche. Non è, quindi, da intendersi come *momento conclusivo* di un percorso, ma come *tappa* per l'accertamento dell'attività svolta e della strategia educativo-didattica utilizzata.

Tiene conto, pertanto:

- a. della situazione di partenza dei singoli alunni e del processo di apprendimento, tramite l'accertamento dei prerequisiti concordato a livello di Consiglio di interclasse;
- b. di una rilevazione sistematica dell'interesse, della partecipazione, dell'impegno, del comportamento posto in essere e delle conoscenze maturate mediante verifiche intermedie;
- c. del percorso apprenditivo dell'alunno, a conclusione dell'anno scolastico, tramite verifiche concordate all'interno del Consiglio d'Interclasse con criteri oggettivi di valutazione condivisi (tendenti a una valutazione sommativa in cui si evidenzieranno i risultati raggiunti e il quadro della situazione finale di ciascun alunno) e un compito di realtà per osservare l'approccio multidisciplinare che gli alunni sanno abbracciare, la padronanza nell'esporre i propri pensieri, la capacità di lavorare in gruppo e di trovare soluzioni originali e adatte alla situazione proposta.

Si precisa che la misurazione dei risultati delle verifiche si eserciterà attribuendo alle prove dei punteggi predeterminati. Predeterminata è anche la soglia di accettabilità, cioè il punteggio limite al di sotto del quale la prova non può essere considerata superata. Si tratta, comunque, sempre di valutazione formativa, non sanzionatoria.

Il Decreto Legislativo n.62/2017 interviene in materia di valutazione, ricordandone la funzione "formativa" ed "educativa" e considerando gli elementi innovativi in riferimento ai livelli di apprendimento, al comportamento e alle attività riconducibili a Cittadinanza e Costituzione.

Il nostro istituto, in linea con le nuove norme sulla valutazione che stabiliscono di "utilizzare una linea di azione comune e condivisa a livello collegiale", si pone l'obiettivo di individuare criteri "valutativi" degli alunni, che siano condivisi, oltre che formativi ed oggettivi, al fine di rendere la valutazione omogenea ed

equilibrata, ma sempre nel rispetto della propria identità educativa e didattica, resa chiara nel curriculum verticale.

La valutazione, come strumento proprio della deontologia di ogni singolo docente, non può che basarsi su criteri condivisi, per individuare le reali potenzialità e carenze di ogni alunno; pertanto, accanto alle prove tradizionali, il nostro istituto introduce strumenti nuovi, coerenti con la Certificazione di competenza (da compilare al completamento della Scuola Primaria e del Primo Ciclo) e atti alla rilevazione anche di condotte cognitive ed affettivo-motivazionali quali:

- rubriche di valutazione disciplinari;
- autobiografia cognitiva;
- rubriche di valutazione del comportamento;
- compiti autentici e di realtà;
- progetti interdisciplinari.

ARRICCHIMENTO DEL CURRICOLO

I docenti, allo scopo di accrescere il campo di esperienze e conoscenze degli alunni, in correlazione con quanto programmato nel corrente anno scolastico, prevedono nel secondo quadrimestre, se la pandemia in corso lo consentirà:

- partecipazione a manifestazioni e spettacoli teatrali in sede scolastica e/o nel territorio;
- partecipazione ai progetti d'Istituto;
- uscite nel territorio di Molfetta;

Le suddette attività, inoltre, si attueranno se le condizioni organizzative ed economiche lo permetteranno ed in ottemperanza delle norme anti-covid.

I.C. "Scardigno-Savio" Molfetta
A.S 2020/2021
Scuola Primaria Scardigno-Valente

ITALIANO

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 1

DOCENTI:	Amato M.G. – Abbattista L. – Tatulli A.
CLASSI:	1^ sezz. A – B – C – D – E
COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none">- Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza	ASCOLTO E PARLATO <ul style="list-style-type: none">- Ascoltare e comprendere le comunicazioni linguistiche degli adulti e dei compagni- Comprendere una consegna, un comando, un'indicazione, un'istruzione- Cogliere il significato globale di resoconti e narrazioni di diverso tipo
	LETTURA <ul style="list-style-type: none">- Cogliere la posizione e la direzione degli elementi- Individuare e collegare segni uguali- Riconoscere gruppi di lettere, titoli, sigle, slogan...- Seguire il senso della lettura dall'alto in basso, da sinistra a destra- Possedere i principali indicatori tempo-spaziali
	SCRITTURA <ul style="list-style-type: none">- Impugnare correttamente lo strumento grafico- Operare correttamente nello spazio-foglio- Memorizzare segni e immagini- Decodificare immagini di diverso tipo- Avviarsi all'organizzazione grafica nello spazio del foglio.- Comprendere i contenuti di una breve storia- Memorizzare una semplice frase significativa, leggerla e scriverla
	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO <ul style="list-style-type: none">- Intuire dal contesto il significato di parole sconosciute
	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA <ul style="list-style-type: none">- Comprendere il senso globale di unità fonico-acustiche (parola, frase semplice)

Abilità		Conoscenze	
L'alunno: <ul style="list-style-type: none">• ascolta semplici testi cogliendo il senso globale per raccontare in modo comprensibile a chi ascolta;• racconta semplici storie personali e rispetta l'ordine cronologico;• ricostruisce verbalmente le fasi di una semplice esperienza vissuta a scuola o in altri contesti;• prende la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola;• distingue le parole dalle non parole;• legge semplici parole con il supporto delle immagini;• ricostruisce, distingue e riproduce fonemi e grafemi anche all'interno di parole;• Opera con i grafemi• Collabora con i compagni• Riconosce ed applica le regole che rendono ordinate la convivenza, nelle diverse situazioni		<ul style="list-style-type: none">• Lessico per la gestione di semplici comunicazioni e per il racconto di esperienze personali.• Fonemi e grafemi.• Vocali e semplici parole.• Riproduzione di sillabe e semplici parole.• Grafia corretta.• Riconoscimento di grafemi, sillabe, parole nei quattro caratteri.• Funzione dei sintagmi in una frase.• La giornata mondiale della pulizia delle mani (15 ottobre) (Ed. Civica)	
UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none">▪ Tutti gli alunni della classe.▪ Gruppi di lavoro eterogenei all'interno della classe.		
TEMPI	Settembre – Ottobre - Novembre		
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Storia Scienze Ed. Civica Arte e immagine		
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none">- Attività all'aperto- Attività laboratoriali- Problem-solving- Cooperative-learning- Utilizzo nuove tecnologie Suddivisione della classe in gruppi guidati da ins. in contemporaneità e/o organico Covid.		
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none">➤ Libro di testo cartaceo e digitale.➤ Testi di narrativa per l'infanzia.➤ Schede operative.➤ Computer e LIM.		
AMBIENTI	Classe Biblioteca Spazi strutturati e destrutturati, interni ed esterni		
RISORSE UMANE	Interne: docenti di classe e/o organico covid		

OBIETTIVI MINIMI	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere semplici consegne operative • Comprendere l'essenziale di una semplice spiegazione • Riferire semplici resoconti di esperienze personali o di testi ascoltati • Leggere ad alta voce parole e brevi frasi con il supporto delle immagini • Riconoscere la corrispondenza fonema/grafema • Copiare brevi testi in stampatello maiuscolo • Scrivere sotto dettatura in stampatello maiuscolo semplici frasi • Scrivere autonomamente in stampatello maiuscolo parole con due o più sillabe • Giocare con le parole e con le frasi
MODALITA' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> - Prove orali (partecipazione alle conversazioni guidate) - Prove scritte (esercizi di vero/falso, a scelta multipla, di completamento, di collegamento; dettati) - Prove grafiche

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 1	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto/parlato - Lettura - Scrittura - Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo - Elementi di grammatica - Riflessione sull'uso della lingua
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare e comprendere le comunicazioni linguistiche degli adulti e dei compagni - Comprendere una semplice consegna - Cogliere il significato globale di brevi racconti <p>LETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cogliere la posizione e la direzione degli elementi - Individuare e collegare segni uguali - Riconoscere gruppi di lettere, titoli, sigle, slogan... <p>SCRITTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Impugnare correttamente lo strumento grafico - Operare correttamente nello spazio-foglio - Decodificare immagini di diverso tipo - Memorizzare semplici parole, leggerle e scriverle. - Formare parole nuove utilizzando le prime sillabe conosciute <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intuire dal contesto il significato di parole sconosciute. <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere il senso globale di unità fonico-acustiche (parola, frase semplice).
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare) - 10 ore settimanali
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona - Studio individuale

Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube - ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - Audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - Prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - Prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc

ITALIANO

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 2

DOCENTI:	Amato M.G. – Abbattista L. – Tatulli A.
CLASSI:	1^ sezz. A – B – C – D - E
COMPETENZE CHIAVE	<p style="text-align: center;">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> <p>ASCOLTO E PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cogliere il significato globale di resoconti e narrazioni di diverso tipo - Ascoltare poesie e filastrocche, cogliendo alcune caratteristiche del suono e del ritmo - Ascoltare e comprendere vissuti in testi letti dall'insegnante <p>LETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare e riconoscere fonemi e grafemi - Padroneggiare il contenuto di un testo significativo - Avviarsi gradualmente alla lettura corretta e fluida di semplici testi scritti in caratteri diversi <p>SCRITTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memorizzare una frase significativa, leggerla e scriverla nei quattro caratteri - Scomporre la frase nota in parole - Ricomporre una o più frasi note e comporre nuove frasi con le parole conosciute. <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usare, nella conversazione e nelle frasi scritte, le nuove parole apprese <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendere coscienza di significati, rapporti tra parole, regole che si utilizzano per formare frasi - Intuire la diversa funzione dei sintagmi di un semplice testo.

Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • ascolta semplici testi cogliendo il senso globale per raccontare in modo comprensibile a chi ascolta; • prende la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola; • racconta semplici storie personali rispettando l'ordine cronologico; • ricostruisce, distingue e riproduce fonemi e grafemi anche all'interno di parole; • rinforza le abilità grafo-motorie; • amplia il lessico. 		<ul style="list-style-type: none"> • Discriminazione dei fonemi presentati e produzione all'inizio, all'interno e alla fine di parole. • Scrittura corretta di parole nei quattro caratteri. • Lettura di sillabe dirette e inverse. • Letture di semplici parole e brevi frasi nei quattro caratteri
UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tutti gli alunni della classe. ▪ Gruppi di lavoro eterogenei all'interno della classe. 	
TEMPI	Settembre – Ottobre - Novembre	
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Storia Scienze Ed. Civica Arte e immagine	
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Attività all'aperto - Attività laboratoriali - Problem solving - Cooperative learning - Utilizzo nuove tecnologie Suddivisione della classe in gruppi guidati da ins. in contemporaneità e/o organico Covid.	
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Libro di testo cartaceo e digitale. ➤ Testi di narrativa per l'infanzia. ➤ Schede operative. ➤ Computer e LIM. 	
AMBIENTI	Classe Biblioteca Spazi strutturati e destrutturati, interni ed esterni	
RISORSE UMANE	Interne: docenti di classe e/o organico covid	
OBIETTIVI MINIMI	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere semplici consegne operative. • Comprendere l'essenziale di una semplice spiegazione. • Riferire semplici resoconti di esperienze personali o di testi ascoltati. • Leggere ad alta voce parole e brevi frasi con il supporto delle immagini. • Riconoscere la corrispondenza fonema/grafema. • Copiare brevi testi in stampatello maiuscolo. • Scrivere sotto dettatura in stampatello maiuscolo semplici frasi. • Scrivere autonomamente in stampatello maiuscolo parole con due o più sillabe. • Giocare con le parole e con le frasi. 	
MODALITA' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> - Prove orali (partecipazione alle conversazioni guidate). - Prove scritte (esercizi di vero/falso, a scelta multipla, di completamento, di collegamento; dettati). - Prove grafiche. 	

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 2	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto/parlato - Lettura - Scrittura - Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo - Elementi di grammatica - Riflessione sull'uso della lingua
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cogliere il significato globale di brevi racconti di diverso tipo. - Ascoltare poesie e filastrocche, cogliendo le caratteristiche principali - Ascoltare e comprendere vissuti in testi letti dall'insegnante. <p>LETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare e riconoscere fonemi e grafemi - Padroneggiare il contenuto di un testo significativo - Avviarsi gradualmente alla lettura, in caratteri diversi. <p>SCRITTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memorizzare una frase significativa, leggerla e scriverla. - Scomporre la frase nota in parole - Ricomporre una o più frasi note. <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usare, nella conversazione e nelle frasi scritte, le nuove parole apprese <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendere coscienza di significati e rapporti tra parole. - Intuire la diversa funzione dei sintagmi di un semplice testo.
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona - Studio individuale
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube - ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - Audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - Prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - Prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc.

ITALIANO

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 3

DOCENTI:	Amato M.G. – Abbattista L. – Tatulli A.	
CLASSI:	1 ^a sezz. A – B – C – D - E	
COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di cittadinanza 	ASCOLTO E PARLATO <ul style="list-style-type: none"> - Adeguare il proprio comportamento ad una serie di informazioni ricevute - Rispondere correttamente a domande precise e mirate - Riferire con chiarezza il proprio pensiero - Intervenire negli scambi comunicativi rispettando le regole condivise (Ed. Civica) 	
	LETTURA <ul style="list-style-type: none"> - Discriminare le parole prese in esame in contesti diversi - Avviarsi gradualmente alla lettura corretta e fluida di semplici testi scritti nei quattro caratteri - Leggere rispettando la punteggiatura per dare un senso al testo 	
	SCRITTURA <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire una graduale correttezza ortografica - Scoprire la funzione di alcuni fondamentali segni di punteggiatura - Scrivere autonomamente e sotto dettatura semplici frasi 	
	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le parole come oggetto di gioco: risolvere semplici rebus e anagrammi 	
	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e padroneggiare le regole ortografiche: riconoscere, scrivere e usare correttamente doppie. Digrammi, suoni particolari, accento, apostrofo e dividere le parole in sillabe 	
Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • ascolta e racconta semplici testi; • racconta, rispettando l'ordine cronologico, aspetti di vita scolastica e quotidiana; • distingue, riproduce e ricostruisce fonemi e grafemi all'interno di parole; • amplia il lessico; • legge semplici testi. • 		<ul style="list-style-type: none"> • Discriminazione dei fonemi presentati e produzione all'inizio, all'interno e alla fine di parole. • Scrittura corretta di parole nei quattro caratteri. • Lettura di enunciati e brevi testi. • Lessico adeguato alle varie situazioni. • Grafia corretta.
UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tutti gli alunni della classe. ▪ Gruppi di lavoro eterogenei all'interno della classe. 	
TEMPI	Settembre – Ottobre - Novembre	
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Storia Scienze Ed. Civica Arte e immagine	

METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Attività all'aperto - Attività laboratoriali - Problem solving - Cooperative learning - Utilizzo nuove tecnologie <p>Suddivisione della classe in gruppi guidati da ins. in contemporaneità e/o organico Covid.</p>
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Libro di testo cartaceo e digitale. ➤ Testi di narrativa per l'infanzia. ➤ Schede operative. ➤ Computer e LIM.
AMBIENTI	<p>Classe Biblioteca Spazi strutturati e destrutturati, interni ed esterni</p>
RISORSE UMANE	Interne: docenti di classe e/o organico covid
OBIETTIVI MINIMI	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere semplici consegne operative • Comprendere l'essenziale di una semplice spiegazione • Riferire semplici resoconti di esperienze personali o di testi ascoltati • Leggere ad alta voce parole e brevi frasi con il supporto delle immagini • Riconoscere la corrispondenza fonema/grafema. • Copiare brevi testi in stampatello maiuscolo • Scrivere sotto dettatura in stampatello maiuscolo semplici frasi • Scrivere autonomamente in stampatello maiuscolo parole con due o più sillabe • Giocare con le parole e con le frasi
MODALITA' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> - Prove orali (partecipazione alle conversazioni guidate) - Prove scritte (esercizi di vero/falso, a scelta multipla, di completamento, di collegamento; dettati) - Prove grafiche

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N.3	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto/parlato - Lettura - Scrittura - Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo - Elementi di grammatica - Riflessione sull'uso della lingua
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adeguare il proprio comportamento a semplici informazioni ricevute - Rispondere correttamente a domande precise e mirate - Riferire il proprio pensiero <p>LETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Discriminare le parole prese in esame in contesti diversi - Avviarsi gradualmente alla lettura corretta di semplici testi scritti - Leggere rispettando le principali pause <p>SCRITTURA</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire una iniziale correttezza ortografica - Scoprire la funzione di alcuni fondamentali segni di punteggiatura - Scrivere autonomamente e sotto dettatura semplici frasi <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le parole come oggetto di gioco: risolvere semplici rebus e anagrammi <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e padroneggiare le principali regole ortografiche
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare) - 10 ore settimanali
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona - Studio individuale
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube - ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - Audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - Prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - Prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc.

ITALIANO

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 4

DOCENTI:	Amato M.G. – Abbattista L. – Tatulli A.
CLASSI:	1 ^a sezz. A – B – C – D – E
COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di cittadinanza 	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riferire semplici esperienze, fatti, racconti, seguendo un ordine logico e cronologico - Ricostruire verbalmente le frasi di un'esperienza vissuta - Discutere e conversare intervenendo in modo pertinente, rispettando il proprio turno di parola e le opinioni altrì <p>LETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere il messaggio di diverse tipologie testuali - Riconoscere i nuclei di un semplice testo - Individuare e comprendere il senso dei connettivi spaziali, temporali e causali di un testo - Rappresentare con semplici grafici la struttura di un testo <p>SCRITTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produrre semplici testi seguendo schemi di ordine logico, temporale e causale - Esprimere il vissuto di un'esperienza con il disegno, il mimo e la drammatizzazione - Tradurre un disegno in testo, prima orale poi scritto - Produrre semplici narrazioni seguendo l'ordine cronologico <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le parole come oggetti di gioco: inventare nonsense <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riflettere sulla lingua a livello morfologico-sintattico: riconoscere e usare nella frase il nome, l'articolo, il verbo e l'aggettivo – individuare la frase minima
Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • padroneggia la lettura strumentale; • legge testi di diverse tipologie cogliendo l'argomento di cui si parla; • racconta, rispettando l'ordine cronologico; • distingue, riproduce e ricostruisce fonemi e grafemi nuovi all'interno di parole; • scrive e legge suoni complessi; • amplia il lessico; • utilizza in modo appropriato le parole apprese 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico fondamentale per la gestione di semplici conversazioni. • Grafia corretta di parole nei quattro caratteri. • Le principali convenzioni ortografiche e i principali segni di punteggiatura. • Elementi di base della frase (nome, articolo, verbo, aggettivo)
UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tutti gli alunni della classe. ▪ Gruppi di lavoro eterogenei all'interno della classe.
TEMPI	Settembre – Ottobre - Novembre
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	<p>Storia Scienze Ed. Civica Arte e immagine</p>

METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Attività all'aperto - Attività laboratoriali - Problem solving - Cooperative learning - Utilizzo nuove tecnologie <p>Suddivisione della classe in gruppi guidati da ins. in contemporaneità e/o organico Covid.</p>
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Libro di testo cartaceo e digitale. ➤ Testi di narrativa per l'infanzia. ➤ Schede operative. ➤ Computer e LIM.
AMBIENTI	<p>Classe Biblioteca Spazi strutturati e destrutturati, interni ed esterni</p>
RISORSE UMANE	Interne: docenti di classe e/o organico covid
OBIETTIVI MINIMI	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere semplici consegne operative. • Comprendere l'essenziale di una semplice spiegazione. • Riferire semplici resoconti di esperienze personali o di testi ascoltati. • Leggere ad alta voce parole e brevi frasi con il supporto delle immagini. • Riconoscere la corrispondenza fonema/grafema. • Copiare brevi testi in stampatello maiuscolo. • Scrivere sotto dettatura in stampatello maiuscolo semplici frasi • Scrivere autonomamente in stampatello maiuscolo parole con due o più sillabe. • Giocare con le parole e con le frasi.
MODALITA' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> - Prove orali (partecipazione alle conversazioni guidate) - Prove scritte (esercizi di vero/falso, a scelta multipla, di completamento, di collegamento; dettati) - Prove grafiche

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 4	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto/parlato - Lettura - Scrittura - Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo - Elementi di grammatica - Riflessione sull'uso della lingua
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riferire semplici esperienze, in ordine logico e cronologico - Ricostruire verbalmente le frasi di un'esperienza vissuta - Discutere e conversare rispettando il proprio turno di parola <p>LETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere il messaggio di diverse tipologie testuali - Riconoscere i nuclei di un semplice testo - Individuare e comprendere il senso dei connettivi spaziali, temporali e causali di un testo

	<p>SCRITTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produrre semplici testi seguendo schemi logici - Esprimere il vissuto di un'esperienza con il disegno - Tradurre un disegno in testo. - Produrre semplici narrazioni seguendo l'ordine cronologico <p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le parole come oggetti di gioco: inventare nonsense <p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riflettere sulla lingua a livello morfologico-sintattico: individuare la frase minima
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare) - 10 ore settimanali
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona - Studio individuale
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - Audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - Prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - Prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc.

I.C. "Scardigno-Savio" Molfetta
A.S 2020/2021
Scuola Primaria Scardigno-Valente

L2 INGLESE

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 1

DISCIPLINA:	LINGUA INGLESE
DOCENTE/I:	Spadavecchia Cassiana, Abbattista Lucia, Lazzizzera Nicoletta

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 1	
Competenze chiave	
Multilinguistiche	LISTENING L'alunno comprende brevi messaggi relativi ad ambiti familiari.
Personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	SPEAKING L'alunno interagisce nel gioco in scambi di semplici informazioni.
	READING L'alunno comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari
	WRITING L'alunno riconosce semplici elementi scritti che si riferiscono agli argomenti studiati
Abilità	Conoscenze
Comprendere i saluti e semplici azioni Rispondere ai saluti e presentarsi Identificare e memorizzare alcuni colori ed il lessico di Halloween Riconoscere parole familiari (personaggi del libro, saluti, colori, lessico relativo ad Halloween) Ascoltare una storia con supporto di immagini Ripetere un semplice canto Realizzare un manufatto	<ul style="list-style-type: none"> • Saluti formali ed informali • Semplici formule di presentazione • Brevi e semplici istruzioni orali in classe • I colori • Halloween
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe
Tempi	Settembre, ottobre, novembre
Raccordi interdisciplinari	Italiano, Storia, Geografia, Ed. Fisica, Musica, Arte e immagine, Ed. Civica
Metodologia	Suddivisione della classe in gruppi guidati da insegnanti in contemporaneità e/o insegnanti dell'organico COVID Role-playing, cooperative-learning, learning by doing, storytelling, CLIL

Mezzi e strumenti	Libro di testo(cartaceo,ebook, DVD) LIM,computer,Flash cards,posters, puppets
Ambienti	Aula, ambienti strutturati
Risorse umane	Docenti di classe e/o organico COVID
Obiettivi minimi	-Comprendere i saluti e rispondere - Essere in grado di dire il proprio nome e di chiedere il nome del compagno - Conoscere i comandi di base del classroom English
Modalità di Verifica	- Prove orali(colloqui) ,prove pratiche(grafiche), esercizi di ascolto e comprensione, schede strutturate

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N°1	
Nuclei fondanti	- Listening, speaking,reading, writing
Obiettivi di apprendimento rimodulati	- Ascoltare e comprendere brevi messaggi orali - Interagire in semplici scambi comunicativi - Memorizzare ,leggere e comprendere semplici parole
Tempi e modalità per tutta la classe	- 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	- Solo modalità asincrona
Materiali di studio	- Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari da Treccani, lezioni RAI, youtube ecc.
Strumenti digitali	- Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for educational - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...
Metodologia/interazione e frequenza	- Classe virtuale - Videolezioni in differita o in diretta - Audiolezione in differita o in diretta
Modalità di verifica	- Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, relazioni, sintesi, componimenti, dettati, ecc. - compiti di realtà - ...

L2 INGLESE
UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 2

DISCIPLINA:	LINGUA INGLESE
DOCENTE/I:	Spadavecchia Cassiana, Abbattista Lucia, Lazzizzera Nicoletta

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 2		
Competenze chiave		
Multilinguistiche	<p>LISTENING L'alunno comprende brevi messaggi relativi ad ambiti familiari.</p> <p>SPEAKING L'alunno interagisce nel gioco in scambi di semplici informazioni.</p>	
Personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	<p>READING L'alunno comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari</p> <p>WRITING L'alunno riconosce semplici elementi scritti che si riferiscono agli argomenti studiati</p>	
Abilità	Conoscenze	
LISTENING/SPEAKING Ascoltare e identificare oggetti scolastici Ascoltare e comprendere semplici istruzioni Ascoltare brevi dialoghi. Ascoltare una storia Ascoltare e memorizzare un canto mimato Esprimere i propri sentimenti. Rispondere a domande dell'insegnante. Abbinare immagini a parole. Ascoltare e comprendere parole relative al Natale. Esprimere auguri Realizzare un cartoncino di auguri	Oggetti Scolastici Christmas CLIL: esprimere sentimenti	
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe	
Tempi	Dicembre - gennaio	
Raccordi interdisciplinari	Italiano, Storia, Geografia, Ed. Fisica, Musica, Arte e immagine, ed. Civic	
Metodologia	Suddivisione della classe in gruppi guidati da insegnanti in contemporaneità e/o insegnanti dell'organico COVID Role-playing, cooperative- learning, learning by doing, storytelling, CLIL	

Mezzi e strumenti	Libro di testo(cartaceo,ebook, DVD) LIM,computer,Flash cards,posters, puppets
Ambienti	Aula ,ambienti strutturati
Risorse umane	Docenti di classe e/o organico COVID
Obiettivi minimi	-Comprendere i saluti e rispondere - Essere in grado di dire il proprio nome e di chiedere il nome del compagno - Conoscere i comandi di base del classroom English
Modalità di Verifica	- Prove orali(colloqui) ,prove pratiche(grafiche), esercizi di ascolto e comprensione, schede strutturate

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N°2	
Nuclei fondanti	- Listening,speaking,reading ,writing
Obiettivi di apprendimento rimodulati	- Ascoltare e comprendere brevi messaggi orali - Interagire in semplici scambi comunicativi - Memorizzare ,leggere e comprendere semplici parole
Tempi e modalità per tutta la classe	- 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	- Solo modalità asincrona
Materiali di studio	- Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari da Treccani, lezioni RAI, youtube ecc.
Strumenti digitali	- Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for educational - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...
Metodologia/interazione e frequenza	- Classe virtuale - Videolezioni in differita o in diretta - Audiolezione in differita o in diretta
Modalità di verifica	- Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, relazioni, sintesi, componimenti, dettati, ecc. - compiti di realtà - ...

L2 INGLESE
UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 3

DISCIPLINA:	LINGUA INGLESE
DOCENTE/I:	Spadavecchia Cassiana, Abbattista Lucia, Lazzizzera Nicoletta

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 3		
Competenze chiave		
Multilinguistiche	<p>LISTENING L'alunno comprende brevi messaggi relativi ad ambiti familiari.</p> <p>SPEAKING L'alunno interagisce nel gioco in scambi di semplici informazioni.</p>	
Personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	<p>READING L'alunno comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari</p> <p>WRITING L'alunno riconosce semplici elementi scritti che si riferiscono agli argomenti studiati</p>	
Abilità		Conoscenze
<p>LISTENING/SPEAKING/READING</p> <p>Numerare da 1 a 10.</p> <p>Ascoltare e comprendere domande sulla quantità.</p> <p>Riconoscere un numero anche in forma scritta.</p> <p>Comprendere e produrre semplici frasi.</p> <p>Interagire con i compagni in contesti ludici.</p> <p>Identificare e memorizzare il lessico relativo alla Pasqua.</p> <p>Realizzare un manufatto.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Numeri da 1 a 10 • School rules (ed. Civica) • Easter
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe	
Tempi	Febbraio , marzo	
Raccordi interdisciplinari	Italiano, Matematica, Storia, Geografia, Ed. Fisica, Musica, Arte e immagine, Ed. Civica	

Metodologia	Suddivisione della classe in gruppi guidati da insegnanti in contemporaneità e/o insegnanti dell'organico COVID Role-playing, cooperative- learning, learning by doing, storytelling, CLIL
Mezzi e strumenti	Libro di testo(cartaceo,ebook, DVD) LIM,computer,Flash cards,posters, puppets
Ambienti	Aula , ambienti strutturati
Risorse umane	Docenti di classe e/o organico COVID
Obiettivi minimi	-Comprendere i saluti e rispondere - Essere in grado di dire il proprio nome e di chiedere il nome del compagno - Conoscere i comandi di base del classroom English
Modalità di Verifica	Prove orali(colloqui) ,prove pratiche(grafiche), esercizi di ascolto e comprensione, schede strutturate

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N°3	
Nuclei fondanti	- Listening, speaking,reading, writing
Obiettivi di apprendimento rimodulati	- Asoltare e comprendere brevi messaggi orali - Interagire in semplici scambi comunicativi Memorizzare ,leggere e comprendere semplici parole
Tempi e modalità per tutta la classe	- 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	- Solo modalità asincrona
Materiali di studio	- Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari da Treccani, lezioni RAI, youtube ecc.
Strumenti digitali	- Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for educational - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...
Metodologia/interazione e frequenza	- Classe virtuale - Videolezioni in differita o in diretta - Audiolezione in differita o in diretta

Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, relazioni, sintesi, componimenti, dettati, ecc. - compiti di realtà - ...
-----------------------------	--

L2 INGLESE

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 4

DISCIPLINA:	LINGUA INGLESE
DOCENTE/I:	Spadavecchia Cassiana, Abbattista Lucia, Lazzizzera Nicoletta

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 4	
Competenze chiave Multilinguistiche Personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	LISTENING L'alunno comprende brevi messaggi relativi ad ambiti familiari. SPEAKING L'alunno interagisce nel gioco in scambi di semplici informazioni. READING L'alunno comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari WRITING L'alunno riconosce semplici elementi scritti che si riferiscono agli argomenti studiati
Abilità	Conoscenze
Identificare e memorizzare gli animali e i componenti della famiglia. Utilizzare gli aggettivi in semplici frasi descrittive Ascoltare e scegliere l'immagine corretta Interagire con i compagni usando il lessico acquisito Ascoltare una semplice e breve storia Ascoltare una canzone.	<ul style="list-style-type: none"> • Animali • Famiglia • Aggettivi
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe
Tempi	Aprile, maggio, giugno
Raccordi interdisciplinari	Italiano, Storia, Geografia, Ed. Fisica, Musica, Arte e immagine, Scienze

Metodologia	Suddivisione della classe in gruppi guidati da insegnanti in contemporaneità e/o insegnanti dell'organico COVID Role-playing, cooperative- learning, learning by doing, storytelling, CLIL
Mezzi e strumenti	Libro di testo(cartaceo,ebook, DVD) LIM,computer,Flash cards,posters, puppets
Ambienti	Aula, ambienti strutturati
Risorse umane	Docenti di classe e/o organico COVID
Obiettivi minimi	-Comprendere i saluti e rispondere - Essere in grado di dire il proprio nome e di chiedere il nome del compagno - Conoscere i comandi di base del classroom English
Modalità di Verifica	- Prove orali (colloqui),prove pratiche(grafiche), esercizi di ascolto e comprensione, schede strutturate

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N°4	
Nuclei fondanti	- Listening, speaking,reading, writing
Obiettivi di apprendimento rimodulati	- Asoltare e comprendere brevi messaggi orali - Interagire in semplici scambi comunicativi Memorizzare, leggere e comprendere semplici parole
Tempi e modalità per tutta la classe	- 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	- Solo modalità asincrona
Materiali di studio	- Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari da Treccani, lezioni RAI, youtube ecc.
Strumenti digitali	- Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for educational - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...
Metodologia/interazione e frequenza	- Classe virtuale - Videolezioni in differita o in diretta - Audiolezione in differita o in diretta
Modalità di verifica	- Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, relazioni, sintesi, componimenti, dettati, ecc. - compiti di realtà - ...

I.C. "Scardigno-Savio" Molfetta
A.S 2020/2021
Scuola Primaria Scardigno-Valente

STORIA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.1

DISCIPLINA:	STORIA
DOCENTI:	Bufi Stefano, Lazzizzera Nicoletta
CLASSI:	1^ A-B-C-D-E

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 1	
Competenze Chiave	
Alfabetica Funzionale	<p>USO DELLE FONTI</p> <p>Riconoscere elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconoscere ed esplorare in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio.</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <p>Usare la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <p>Ricostruire la successione delle azioni in una storia.</p> <p>PRODUZIONE ORALE E SCRITTA</p> <p>Raccontare i fatti studiati in modo semplice e coerente, rappresentando le conoscenze apprese mediante grafismi, disegni, testi scritti.</p>
Personale, sociale, capacità di imparare ad imparare	<p>Possedere un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed essere in grado di ricercare nuove informazioni. Impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. Trasferire le informazioni acquisite in altri contesti.</p>
In materia di cittadinanza	<p>Dimostrare originalità e spirito di iniziativa. Essere in grado di realizzare semplici oggetti. Assumersi le proprie responsabilità, chiedere aiuto quando ci si trova in difficoltà e fornire aiuto a chi lo chiede. Trovare soluzioni a problemi di esperienza</p>
Imprenditoriale	

Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - rappresenta fatti vissuti e narrati attraverso il disegno e la verbalizzazione; - riconosce in fenomeni, in esperienze vissute e narrate, relazioni di successione; - organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali; - individua analogie e differenze attraverso il confronto tra eventi; - colloca nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia appartenenti al proprio vissuto. 		<ul style="list-style-type: none"> • Indicatori temporali di successione • Individuazione degli eventi di successione relativi al proprio vissuto • Individuazione all'interno dei racconti della successione degli eventi attraverso l'uso degli indicatori temporali PRIMA – ADESSO - DOPO • Il giorno come unità di tempo: le parti della giornata e loro ciclicità
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe Gruppi di lavoro eterogenei all'interno della classe.	
Tempi	Settembre, Ottobre, Novembre	
Raccordi interdisciplinari	Italiano - Geografia – Matematica - Scienze - Arte e immagine – Musica – Religione - Ed. fisica – Ed. Civica	
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Brainstorming - Approccio dialogico - Attività laboratoriali - Problem solving - Utilizzo nuove tecnologie - Suddivisione in gruppi guidati da docenti di contemporaneità e/o dell'Organico Covid 	
Mezzi e strumenti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizzazioni; ➤ rappresentazioni grafiche del ritmo; ➤ linea del tempo; ➤ cartelloni murali; ➤ lapbook. 	
Ambienti	Aula Ambienti strutturati e non	
Risorse umane	Docenti della classe Docenti Organico Covid	
Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> • Avere la consapevolezza del trascorre del tempo • Rilevare i cambiamenti prodotti dal tempo sulle cose • Ordinare fatti secondo il criterio della successione temporale 	
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Prove orali (conversazioni guidate, interrogazioni). - Prove scritte (esercizi di vero/falso, a scelta multipla, di completamento, di collegamento; dettati). - Prove grafiche. - Autobiografia cognitiva. 	

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 1	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Uso delle fonti - Organizzazione delle informazioni - Strumenti concettuali - Produzione orale e scritta
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le azioni che si svolgono nel tempo presente - Comprendere il prima e il dopo di un evento - Individuare, rappresentare e riordinare eventi che si succedono utilizzando gli indicatori temporali: prima-adesso dopo
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona - Studio individuale
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube - ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc....

STORIA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.2

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 2	
Competenze Chiave	
Alfabetica Funzionale	USO DELLE FONTI Riconoscere elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconoscere ed esplorare in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Usare la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. STRUMENTI CONCETTUALI Ricostruire la successione delle azioni in una storia. PRODUZIONE ORALE E SCRITTA Raccontare i fatti studiati in modo semplice e coerente, rappresentando le conoscenze apprese mediante grafismi, disegni, testi scritti. Possedere un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed essere in grado di ricercare nuove informazioni. Impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. Trasferire le informazioni acquisite in altri contesti.
Personale, sociale, capacità di imparare ad imparare	
In materia di cittadinanza	
Imprenditoriale	Dimostrare originalità e spirito di iniziativa. Essere in grado di realizzare semplici oggetti. Assumersi le proprie responsabilità, chiedere aiuto quando ci si trova in difficoltà e fornire aiuto a chi lo chiede. Trovare soluzioni a problemi di esperienza

Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - rappresenta fatti vissuti e narrati attraverso il disegno e la verbalizzazione; - riconosce in fenomeni, in esperienze vissute e narrate, relazioni di successione; - organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali; - individua analogie e differenze attraverso il confronto tra eventi; - colloca nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia appartenenti al proprio vissuto. 		<ul style="list-style-type: none"> • Indicatori temporali di contemporaneità: individuazione degli eventi di contemporaneità relativi al proprio vissuto • Individuazione, all'interno dei racconti (fiaba della stagione), della contemporaneità degli eventi attraverso l'uso corretto degli indicatori temporali CONTEMPORANEAMENTE - NELLO STESSO MOMENTO... • L'anno solare • I mesi, la loro durata e la ciclicità. • Il calendario: confronto tra il calendario scolastico e quello solare
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe	
Tempi	Dicembre- Gennaio	
Raccordi interdisciplinari	Italiano - Geografia – Matematica - Scienze - Arte e immagine – Musica – Religione - Ed. fisica – Ed. Civica	
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Brainstorming - Approccio dialogico - Attività laboratoriali - Problem solving - Utilizzo nuove tecnologie - Suddivisione in gruppi guidati da docenti di contemporaneità e/o dell'Organico Covid 	
Mezzi e strumenti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizzazioni; ➤ rappresentazioni grafiche del ritmo; ➤ linea del tempo; ➤ cartelloni murali; ➤ lapbook. 	
Ambienti	Aula Ambienti strutturati e non	
Risorse umane	Docenti della classe Docenti Organico Covid	
Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> • Avere la consapevolezza del trascorre del tempo • Rilevare i cambiamenti prodotti dal tempo sulle cose • Ordinare fatti secondo il criterio della successione temporale 	
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Prove orali (conversazioni guidate, interrogazioni). - Prove scritte (esercizi di vero/falso, a scelta multipla, di completamento, di collegamento; dettati). - Prove grafiche. - Autobiografia cognitiva. 	

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 2	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Uso delle fonti - Organizzazione delle informazioni - Strumenti concettuali - Produzione orale e scritta
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> -Cogliere la contemporaneità dei fatti - Ricostruire la successione della settimane - Riconoscere la successione dei mesi e scoprire la loro durata
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona - Studio individuale
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc....

STORIA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.3

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 3

<p>Competenze Chiave</p> <p>Alfabetica Funzionale</p>	<p>USO DELLE FONTI</p> <p>Riconoscere elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconoscere ed esplorare in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio.</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <p>Usare la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <p>Ricostruire la successione delle azioni in una storia.</p> <p>PRODUZIONE ORALE E SCRITTA</p> <p>Raccontare i fatti studiati in modo semplice e coerente, rappresentando le conoscenze apprese mediante grafismi, disegni, testi scritti.</p>
<p>Personale, sociale, capacità di imparare ad imparare</p> <p>In materia di cittadinanza</p> <p>Imprenditoriale</p>	<p>Possedere un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed essere in grado di ricercare nuove informazioni. Impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. Trasferire le informazioni acquisite in altri contesti.</p> <p>Dimostrare originalità e spirito di iniziativa. Essere in grado di realizzare semplici oggetti. Assumersi le proprie responsabilità, chiedere aiuto quando ci si trova in difficoltà e fornire aiuto a chi lo chiede. Trovare soluzioni a problemi di esperienza</p>

Abilità		Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rappresenta fatti vissuti e narrati attraverso il disegno e la verbalizzazione; - riconosce in fenomeni, in esperienze vissute e narrate, relazioni di durata, mutamenti; - ordina e colloca nel tempo, fatti ed eventi; - riconosce in fenomeni, in esperienze vissute e narrate, la ciclicità del tempo(giornata, settimana) - organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali; - individua analogie e differenze attraverso il confronto tra eventi; - colloca nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia appartenenti al proprio vissuto; - individua le trasformazioni operate dal tempo su persone, animali, oggetti 		<ul style="list-style-type: none"> • La durata delle azioni e degli eventi: tempo reale e tempo psicologico. • Osservazione dei cambiamenti che avvengono col passare del tempo: le stagioni • Le attività e i ritmi della vita nelle diverse stagioni. • La ciclicità delle stagioni.
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe	
Tempi	Febbraio - Marzo	
Raccordi interdisciplinari	Italiano - Geografia – Matematica - Scienze - Arte e immagine – Musica – Religione - Ed. fisica – Ed. Civica	
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Brainstorming - Approccio dialogico - Attività laboratoriali - Problem solving - Utilizzo nuove tecnologie - Suddivisione in gruppi guidati da docenti di contemporaneità e/o dell'Organico Covid 	
Mezzi e strumenti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ -Verbalizzazioni; ➤ rappresentazioni grafiche del ritmo; ➤ linea del tempo; ➤ cartelloni murali; ➤ lapbook. 	
Ambienti	<p>Aula</p> <p>Ambienti strutturati e non</p>	
Risorse umane	<p>Docenti della classe</p> <p>Docenti Organico Covid</p>	
Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> • Avere la consapevolezza del trascorre del tempo • Rilevare i cambiamenti prodotti dal tempo sulle cose • Ordinare fatti secondo il criterio della successione temporale 	

Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Prove orali (conversazioni guidate, interrogazioni). - Prove scritte (esercizi di vero/falso, a scelta multipla, di completamento, di collegamento; dettati). - Prove grafiche. - Autobiografia cognitiva.
-----------------------------	---

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 3	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Uso delle fonti - Organizzazione delle informazioni - Strumenti concettuali - Produzione orale e scritta
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Raggruppare i mesi in stagioni e rilevare i segni che le caratterizzano - Riconoscere il tempo ciclico
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona - Studio individuale
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube - ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc....

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.4

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 4	
Competenze Chiave	
Alfabetica Funzionale	<p>USO DELLE FONTI</p> <p>Riconoscere elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconoscere ed esplorare in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio.</p> <p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <p>Usare la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <p>Ricostruire la successione delle azioni in una storia.</p> <p>PRODUZIONE ORALE E SCRITTA</p> <p>Raccontare i fatti studiati in modo semplice e coerente, rappresentando le conoscenze apprese mediante grafismi, disegni, testi scritti.</p>
Personale, sociale, capacità di imparare ad imparare	Possedere un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed essere in grado di ricercare nuove informazioni. Impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. Trasferire le informazioni acquisite in altri contesti.
In materia di cittadinanza	Dimostrare originalità e spirito di iniziativa. Essere in grado di realizzare semplici oggetti. Assumersi le proprie responsabilità, chiedere aiuto quando ci si trova in difficoltà e fornire aiuto a chi lo chiede. Trovare soluzioni a problemi di esperienza
Imprenditoriale	

Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - rappresenta fatti vissuti e narrati attraverso il disegno e la verbalizzazione; - ordina e colloca nel tempo, fatti ed eventi; - riconosce in fenomeni, in esperienze vissute e narrate, la ciclicità del tempo (mesi, stagioni) - organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali; - individua analogie e differenze attraverso il confronto tra eventi; - individua le trasformazioni operate dal tempo su persone, animali, oggetti. 		<ul style="list-style-type: none"> • Il lavoro del piccolo storico: rilevazione dei cambiamenti attraverso fotografie e oggetti. • Le fonti scolastiche (oggetti, disegni, cartelloni) per ricostruire il passato :il primo giorno di scuola. • La terminologia storica: individuazione delle persistenze e dei mutamenti.
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe	
Tempi	Aprile – Maggio – Giugno	
Raccordi interdisciplinari	Italiano - Geografia – Matematica - Scienze - Arte e immagine – Musica – Religione - Ed. fisica – Ed. Civica	
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Brainstorming - Approccio dialogico - Attività laboratoriali - Problem solving - Utilizzo nuove tecnologie - Suddivisione in gruppi guidati da docenti di contemporaneità e/o dell'Organico Covid 	
Mezzi e strumenti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizzazioni; ➤ rappresentazioni grafiche del ritmo; ➤ linea del tempo; ➤ cartelloni murali; ➤ lapbook. 	
Ambienti	Aula Ambienti strutturati e non	
Risorse umane	Docenti della classe Docenti Organico Covid	
Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> • Avere la consapevolezza del trascorre del tempo • Rilevare i cambiamenti prodotti dal tempo sulle cose • Ordinare fatti secondo il criterio della successione temporale 	
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Prove orali (conversazioni guidate, interrogazioni). - Prove scritte (esercizi di vero/falso, a scelta multipla, di completamento, di collegamento; dettati). - Prove grafiche. - Autobiografia cognitiva - Compito di realtà 	

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 4	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Uso delle fonti - Organizzazione delle informazioni - Strumenti concettuali - Produzione orale e scritta
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Ordinare fatti ed eventi sulla linea del tempo - Comprendere che le tracce del vissuto sono fonte di informazioni
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona - Studio individuale
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc.... - compito di realtà.

I.C. "Scardigno-Savio" Molfetta
A.S 2020/2021
Scuola Primaria Scardigno-Valente

GEOGRAFIA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.1

DISCIPLINA:	GEOGRAFIA
DOCENTI:	Abbattista Lucia, Altamura Lucia Rosa, Amato Maria Girolama, Lazzizzera Nicoletta
CLASSI:	1^ A-B-C-D-E

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 1		
Competenze Chiave Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di cittadinanza Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegner	ORIENTAMENTO Sapersi orientare nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici e punti di riferimento noti. LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' Utilizzare il linguaggio della geografia.	
	Abilità	Conoscenze
	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - si accosta al concetto di spazio - conosce gli indicatori spaziali e topologici - individua i primi rapporti spaziali e topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta - si muove consapevolmente nello spazio circostante, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra ecc.) - riconosce nella rappresentazione grafica o plastica le relazioni spaziali esperite. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lo spazio e le sue peculiarità • Gli indicatori spaziali e topologici
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classi	

Tempi	Settembre, Ottobre, Novembre
Raccordi interdisciplinari	Tecnologia - Arte e Immagine - Ed. Fisica – Matematica- Storia Educazione Civica
Metodologia	Lezione frontale Apprendimento cooperativo (tutoring) Problem solving Attività laboratoriali Cooperative learning Utilizzo nuove tecnologie Approccio ludico Suddivisione in gruppi guidati da docenti di contemporaneità e/o dell'Organico Covid
Mezzi e strumenti	Libro di testo Libri digitali, CD LIM Giochi didattici
Ambienti	Aula Palestra Ambienti strutturati e non
Risorse umane	Docenti della classe Docenti Organico Covid
Obbiettivi minimi	Collocare se stesso e gli oggetti in un o spazio definito (spazialità e topologia)
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Prove orali (colloqui e interrogazioni, opportunamente integrati da osservazioni sistematiche significative); • prove scritte (test vero/falso, a scelta multipla risposte aperte, completamenti); • prove grafiche; • prove pratiche.

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 1	
Nuclei fondanti	ORIENTAMENTO, LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFIA
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare alcuni indicatori spaziali e topologici per localizzare la posizione di sé stessi, degli altri o di elementi dati nello spazio • Riconoscere nella rappresentazione grafica o plastica relazioni spaziali esperite
Tempi e modalità per tutta la classe	- 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	- Solo modalità asincrona
Materiali di studio	- Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.

Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta -
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc.

GEOGRAFIA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.2

DISCIPLINA:	GEOGRAFIA
DOCENTI:	Abbattista Lucia, Altamura Lucia Rosa, Amato Maria Girolama, Lazzizzera Nicoletta
CLASSI:	1^ A-B-C-D-E

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 2	
Competenze Chiave Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di cittadinanza Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	ORIENTAMENTO Sapersi orientare nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici e punti di riferimento noti. LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' Utilizzare il linguaggio della geografia.

Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - riconosce la lateralità su di sé; - utilizza alcuni indicatori spaziali per localizzare la posizione di sé stessi, degli altri o di elementi dati nello spazio; - si orienta nello spazio conosciuto utilizzando riferimenti topologici; - riconosce relazioni spaziali in rappresentazioni grafiche o plastiche; - rappresenta graficamente relazioni spaziali; - individua gli spazi delimitati e non da confini. 		<ul style="list-style-type: none"> • Gli indicatori di lateralità • La posizione: propria, altrui e degli oggetti rispetto alla propria lateralità • Gli spazi in base al concetto di confine (aperto, chiuso) • Confine e regione interna ed esterna
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe	
Tempi	Dicembre, gennaio	
Raccordi interdisciplinari	Tecnologia - Arte e Immagine - Ed. Fisica – Matematica- Storia Educazione Civica	
Metodologia	Lezione frontale Apprendimento cooperativo (tutoring) Problem solving Attività laboratoriali Cooperative learning Utilizzo nuove tecnologie Approccio ludico Suddivisione in gruppi guidati da docenti di contemporaneità e/o dell'Organico Covid	
Mezzi e strumenti	Libro di testo Libri digitali, CD LIM Giochi didattici	
Ambienti	Aula Palestra Ambienti strutturati e non	
Risorse umane	Docenti della classe Docenti Organico Covid	
Obbiettivi minimi	Collocare se stesso e gli oggetti in un o spazio definito (spazialità e topologia)	
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Prove orali (colloqui e interrogazioni, opportunamente integrati da osservazioni sistematiche significative); • prove scritte (test vero/falso, a scelta multipla, risposte aperte, completamenti); • prove grafiche; • prove pratiche. 	

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 2	
Nuclei fondanti	ORIENTAMENTO, LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFIA
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la lateralità su di sé • Stabilire relazioni spaziali attraverso gli indicatori di lateralità • Definire e riconoscere la regione (interna/esterna) e il confine
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube - ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta -
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc

GEOGRAFIA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.3

DISCIPLINA:	GEOGRAFIA
DOCENTI:	Abbattista Lucia, Altamura Lucia Rosa, Amato Maria Girolama, Lazzizzera Nicoletta
CLASSI:	1^ A-B-C-D-E

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 3
--

Competenze Chiave Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di cittadinanza Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.	ORIENTAMENTO Sapersi orientare nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici e punti di riferimento noti. LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' Utilizzare il linguaggio della geografia.	
Abilità	Conoscenze	
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - segue coordinate e indicatori spaziali per spostarsi o spostare elementi; - traccia percorsi effettuati nello spazio circostante; - individua relazioni topologiche in rappresentazioni grafiche; - identifica oggetti presentati da più punti di vista e saperli rappresentare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il reticolo e le coordinate • I punti di vista 	
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe	
Tempi	Febbraio, marzo	
Raccordi interdisciplinari	Tecnologia - Arte e Immagine - Ed. Fisica – Matematica- Storia Educazione Civica	
Metodologia	Lezione frontale Apprendimento cooperativo (tutoring) Problem solving Attività laboratoriali Cooperative learning Utilizzo nuove tecnologie Approccio ludico Suddivisione in gruppi guidati da docenti di contemporaneità e/o dell'Organico Covid	
Mezzi e strumenti	Libro di testo Libri digitali, CD LIM Giochi didattici	

Ambienti	Aula Palestra Ambienti strutturati e non
Risorse umane	Docenti della classe Docenti Organico Covid
Obbiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare se stesso e gli oggetti in un o spazio definito (spazialità e topologia) • Riprodurre graficamente spazi noti
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Prove orali (colloqui e interrogazioni, opportunamente integrati da osservazioni sistematiche significative); • prove scritte (test vero/falso, a scelta multipla, risposte aperte, completamenti); • prove grafiche; • prove pratiche.

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 3	
Nuclei fondanti	ORIENTAMENTO, LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFIA
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire coordinate e indicatori spaziali per spostarsi o spostare elementi • Riconoscere e rappresentare oggetti osservati da più punti di vista
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc.

GEOGRAFIA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.4

DISCIPLINA:	GEOGRAFIA
DOCENTI:	Abbattista Lucia, Altamura Lucia Rosa, Amato Maria Girolama, Lazzizzera Nicoletta
CLASSI:	1^ A-B-C-D-E

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 4		
Competenze Chiave	<p>ORIENTAMENTO</p> <p>Sapersi orientare nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici e punti di riferimento noti.</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'</p> <p>Utilizzare il linguaggio della geografia.</p> <p>PAESAGGIO</p> <p>Conosce e distingue gli elementi fisici ed antropici di un paesaggio. Conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi.</p> <p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <p>Comprendere la relazione esistente tra uomo e ambiente e la necessità di stabilire rapporti armonici.</p> <p>Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni.</p>	
Abilità	Conoscenze	
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conosce il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta; - individua la funzione degli spazi e degli arredi presenti a casa e a scuola; - assume comportamenti adeguati in base allo spazio occupato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli spazi: la scuola, la casa, la città • Le funzioni specifiche di ogni spazio • Discriminazione tra spazio pubblico e privato • Gli atteggiamenti corretti da tenere nei differenti ambienti (Educazione Civica) 	
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe	
Tempi	Aprile, maggio, giugno	
Raccordi interdisciplinari	Tecnologia - Arte e Immagine - Ed. Fisica – Matematica- Storia Educazione Civica	

Metodologia	Lezione frontale Apprendimento cooperativo (tutoring) Problem solving Attività laboratoriali Cooperative learning Utilizzo nuove tecnologie Approccio ludico Suddivisione in gruppi guidati da docenti di contemporaneità e/o dell'Organico Covid
Mezzi e strumenti	Libro di testo Libri digitali, CD LIM Giochi didattici
Ambienti	Aula Palestra Ambienti strutturati e non
Risorse umane	Docenti della classe Docenti Organico Covid
Obiettivi minimi	Collocare se stesso e gli oggetti in un o spazio definito (spazialità e topologia) Riprodurre graficamente spazi noti
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Prove orali (colloqui e interrogazioni, opportunamente integrati da osservazioni sistematiche significative); • prove scritte (test vero/falso, a scelta multipla, risposte aperte, completamenti); • prove grafiche; • prove pratiche.

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 4	
Nuclei fondanti	ORIENTAMENTO, LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFIA, PAESAGGIO, REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere lo spazio vissuto, i suoi elementi e le sue funzioni
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.

Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta -
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc. - compito di realtà - ...

I.C. "Scardigno-Savio" Molfetta
A.S 2020/2021
Scuola Primaria Scardigno-Valente

MATEMATICA

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 1

DISCIPLINA:	MATEMATICA
DOCENTI:	Abbattista Lucia, Altamura Lucia Rosa, Morolla Anna
CLASSI:	1 ^a sezz. A – B – C – D - E
COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza alfabetica funzionale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenze in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale	<p>NUMERI Conoscere i numeri naturali e la loro successione sulla linea dei numeri. Operare confronti con essi, comporli e scomporli, riconoscendo il valore posizionale delle cifre. Applicare strategie di calcolo scritto e mentale.</p> <p>LO SPAZIO, LE FIGURE E LA MISURA Riconoscere e rappresentare forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Ricerca dati per ricavare informazioni. Ricavare informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riuscire a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto.</p>

Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - possiede coordinazione oculo-manuale per numerare; - individua, comprende e ricorda informazioni e richieste di situazioni problematiche; - ascolta ed esegue semplici istruzioni; - possiede capacità di osservazione e di percezione visiva, spaziale e temporale; - utilizza i primi elementi del pensiero razionale. 		Conoscenza dei principali concetti topologici. Conoscenza del numero come conta di oggetti. Riconoscimento di situazioni problematiche legate al vissuto e ricerca di soluzioni. Conoscenza dei prerequisiti di base e di un lessico adeguato alle situazioni. Discriminazione di segni uguali e diversi. Discriminazione, confronto e ordinamento di grandezze e quantità. Conoscenza delle principali figure geometriche. Completamento di ritmi e scoperta della regola. Conoscenza degli elementi basilari logici.
UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> • Accoglienza per classi parallele del plesso rivolta a genitori e alunni. • Tutti gli alunni della classe • Gruppi eterogenei all'interno della classe 	
TEMPI	Settembre - Ottobre - Novembre	
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Lingua italiana Storia Geografia Ed. fisica Musica Scienze Tecnologia Arte	
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Problem solving - Attività laboratoriali e ludiche - Cooperative learning. - Peer Learning 	
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzo di mediatori attivi, iconici, analogici, simbolici. ➤ Libri di testo e quaderni operativi allegati. ➤ Computer e LIM. ➤ Materiale strutturato e non. ➤ Giochi educativi e didattici. 	
AMBIENTI	Spazi strutturati e destrutturati, interni ed esterni (aula, palestra, androne, giardino,...)	
RISORSE UMANE	Interne: docenti di classe e organico covid	
OBIETTIVI MINIMI	Conoscere i principali concetti topologici Risolvere semplici problemi. Contare oggetti. Raggruppare elementi in base a una proprietà. Ordinare elementi in base a una grandezza	
MODALITA' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione diretta - Test di profitto, prove orali, scritte e pratiche. 	

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 1	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Numeri - Lo spazio, le figure e la misura - Relazioni, dati e previsioni
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare la posizione degli oggetti nello spazio fisico in riferimento a se stessi e a gli altri. - Stabilire relazioni d'ordine tra due o più elementi. - Contare oggetti collegandoli alla sequenza numerica verbale - Conoscere e denominare le più comuni figure geometriche piane
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare) - 10 ore settimanali
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede didattiche - Materiali vari prodotti dall'insegnante - Video e audio lezioni
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - Audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - Prove pratiche (simulazione di situazioni reali,...) - Prove scritte e grafiche

MATEMATICA
UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 2

DISCIPLINA	MATEMATICA
DOCENTI:	Abbattista Lucia, Altamura Lucia Rosa, Morolla Anna
CLASSI:	1 ^a sezz. A – B – C – D - E
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CHIAVE Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenze in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali	<p>NUMERI Conoscere i numeri naturali e la loro successione sulla linea dei numeri. Operare confronti con essi, comporli e scomporli, riconoscendo il valore posizionale delle cifre. Applicare strategie di calcolo scritto e mentale.</p> <p>LO SPAZIO, L E FIGURE E LA MISURA Riconoscere e rappresentare forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Ricerca dati per ricavare informazioni. Ricavare informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riuscire a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto.</p>
Abilità	Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - individua le funzioni dei numeri nella vita quotidiana; - legge e scrive numeri associandoli alla relativa quantità; - ordina quantità numeriche in senso progressivo e regressivo; - individua la relazione nel confronto tra numeri; - comprende il significato dell'addizione; - applica l'algoritmo dell'addizione anche con l'ausilio di strumenti; - individua, comprende e risolve semplici situazioni problematiche. 	<p>Conoscenza dei numeri da 0 a 9 associati alla corrispondente quantità.</p> <p>Conoscenza dei simboli $>$, $<$, $=$ per confrontare numeri.</p> <p>La funzione dell'addizione e il suo operatore; utilizzo di alcune strategie di calcolo con modalità diverse.</p> <p>Rappresentazione e risoluzione di semplici situazioni problematiche di addizione.</p> <p>Rappresentazione grafica della linea dei numeri e visualizzazione degli spostamenti.</p> <p>Individuazione del concetto di operatore e riconoscimento delle trasformazioni con figure e numeri.</p>
UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> • Tutti gli alunni della classe • Gruppi eterogenei
TEMPI	Dicembre-gennaio
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Lingua italiana Lingua inglese Storia Geografia Ed. fisica Musica Scienze Tecnologia Arte

METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Problem solving - Attività laboratoriali e ludiche - Cooperative learning. - Peer Learning
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzo di mediatori attivi, iconici, analogici, simbolici. ➤ Libri di testo e quaderni operativi allegati. ➤ Computer e LIM. ➤ Materiale strutturato e non. ➤ Giochi educativi e didattici.
AMBIENTI	Spazi strutturati e destrutturati, interni ed esterni (aula, palestra, androne, giardino,...)
RISORSE UMANE	Interne: docenti di classe e organico covid
OBIETTIVI MINIMI	<p>Leggere e scrivere i numeri entro il dieci.</p> <p>Eseguire addizioni con supporto grafico.</p> <p>Risolvere semplici problemi.</p> <p>Conoscere i principali concetti topologici</p>
MODALITA' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione diretta - Test di profitto, prove orali, scritte e pratiche. - Autobiografia cognitiva

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 2	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Numeri - Lo spazio, le figure e la misura - Relazioni, dati e previsioni
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e scrivere numeri entro il 10 associandoli alle relative quantità. - Rappresentare e confrontare quantità e numeri. - Comprendere il significato dell'addizione ed eseguire semplici calcoli additivi.
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare) - 10 ore settimanali
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede didattiche - Materiali vari prodotti dall'insegnante - Video e audio lezioni
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone

Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - Audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - Prove pratiche (simulazione di situazioni reali,...) - Prove scritte e grafiche

MATEMATICA

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 3

DISCIPLINA:	MATEMATICA
DOCENTI:	Abbattista Lucia, Altamura Lucia Rosa, Morolla Anna
CLASSI:	1 ^a sezz. A – B – C – D - E
COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Competenza alfabetica funzionale	<p>NUMERI Conoscere i numeri naturali e la loro successione sulla linea dei numeri. Operare confronti con essi, comporli e scomporli, riconoscendo il valore posizionale delle cifre. Applicare strategie di calcolo scritto e mentale.</p> <p>LO SPAZIO, LE FIGURE E LA MISURA Riconoscere e rappresentare forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Ricerca dati per ricavare informazioni. Ricavare informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riuscire a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto.</p>
Competenza multilinguistica	
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	
Competenze in materia di cittadinanza	
Competenza imprenditoriale	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	

Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - legge e scrive numeri associandoli alla relativa quantità; - ordina quantità numeriche in senso progressivo e regressivo; - individua la relazione nel confronto tra numeri; - comprende il significato della sottrazione; - esegue semplici sottrazioni con supporti grafici; - individua, comprende e risolve semplici situazioni problematiche. - Utilizza gli elementi del pensiero razionale. 		Conoscenza dei numeri da 0 a 9 (lettura, scrittura in cifre e in parola) associati alla corrispondente quantità. Conoscenza dei simboli >,<>= per confrontare numeri. Conoscenza dei numeri ordinali. Sottrazione e strategie di calcolo mentale. Riconoscimento in una situazione problematica di informazioni e richiesta. Rappresentazione e risoluzione di situazioni problematiche di sottrazione come resto e come differenza. Conoscenza della numerazione in senso progressivo e regressivo. Rappresentazione grafica della linea dei numeri e visualizzazione degli spostamenti in avanti e indietro. Prime indagini (Ed. Civica)
UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> • Tutti gli alunni della classe • Gruppi eterogenei 	
TEMPI	Febbraio - marzo	
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Lingua italiana Lingua inglese Storia Geografia Ed. fisica Musica Scienze Tecnologia Arte	
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Problem solving - Attività laboratoriali e ludiche - Cooperative learning. - Peer Learning 	
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzo di mediatori attivi, iconici, analogici, simbolici. ➤ Libri di testo e quaderni operativi allegati. ➤ Computer e LIM. ➤ Materiale strutturato e non. ➤ Giochi educativi e didattici. 	
AMBIENTI	Spazi strutturati e destrutturati, interni ed esterni (aula, palestra, androne, giardino,...)	
RISORSE UMANE	Interne: docenti di classe e organico covid	
OBIETTIVI MINIMI	Leggere e scrivere i numeri entro il dieci. Eseguire addizioni con supporto grafico. Risolvere semplici problemi.	
MODALITA' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione diretta - Test di profitto, prove orali, scritte e pratiche. 	

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 3	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Numeri - Lo spazio, le figure e la misura

	<ul style="list-style-type: none"> - Relazioni, dati e previsioni
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e scrivere numeri entro il 10 associandoli alle relative quantità. - Rappresentare e confrontare quantità e numeri. - Comprendere il significato della sottrazione ed eseguire semplici calcoli con supporti diversi.
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare) - 10 ore settimanali
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede didattiche - Materiali vari prodotti dall'insegnante - Video e audio lezioni
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - Audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - Prove pratiche (simulazione di situazioni reali,...) - Prove scritte e grafiche

MATEMATICA
UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 4

DISCIPLINA:	MATEMATICA
DOCENTI:	Abbattista Lucia, Altamura Lucia Rosa, Morolla Anna
CLASSI:	1 ^a sezz. A – B – C – D - E
COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenze in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	NUMERI Conoscere i numeri naturali e la loro successione sulla linea dei numeri. Operare confronti con essi, comporli e scomporli, riconoscendo il valore posizionale delle cifre. Applicare strategie di calcolo scritto e mentale. LO SPAZIO, L E FIGURE E LA MISURA Riconoscere e rappresentare forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Ricerca dati per ricavare informazioni. Ricavare informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riuscire a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto.	
	Abilità	Conoscenze
	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - comprende il concetto di decina e il valore posizionale delle cifre; - esegue addizioni e sottrazioni entro il 20; - localizza elementi nello spazio grafico. - individua la posizione di punti nel piano mediante coordinate. - utilizza gli elementi del pensiero razionale. - Riconosce, denomina e descrive figure geometriche; - osserva grandezze, le confronta e sperimenta misurazioni. 	Conoscenza dei numeri da 10 a 20 (lettura, scrittura in cifre e in parola) associati alla corrispondente quantità. Conoscenza dei simboli $>$, $<$, $=$ per confrontare numeri. Individuazione del concetto di decina e uso della simbologia. Addizioni e sottrazioni e strategie di calcolo mentale. Conoscenza della numerazione in senso progressivo e regressivo entro il venti. Situazioni problematiche e loro risoluzione (Ed. Civica). Le figure solide e piane. Conoscenza di grandezze misurabili e di relazioni d'ordine. Conoscenza di strumenti elementari di misura..
	UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> • Tutti gli alunni della classe • Gruppi eterogenei
	TEMPI	Aprile – maggio - giugno
	RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Lingua italiana Lingua inglese Storia Geografia Ed. fisica Musica Scienze Tecnologia Arte

METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Problem solving - Attività laboratoriali e ludiche - Cooperative learning. - Peer Learning
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzo di mediatori attivi, iconici, analogici, simbolici. ➤ Libri di testo e quaderni operativi allegati. ➤ Computer e LIM. ➤ Materiale strutturato e non. ➤ Giochi educativi e didattici.
AMBIENTI	Spazi strutturati e destrutturati, interni ed esterni (aula, palestra, androne, giardino,...)
RISORSE UMANE	Interne: docenti di classe e organico covid
OBIETTIVI MINIMI	<p>Leggere e scrivere i numeri entro il dieci. Eseguire addizioni con supporto grafico. Risolvere semplici problemi.</p>
MODALITA' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione diretta - Test di profitto, prove orali, scritte e pratiche. - Compito di realtà

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 4	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Numeri - Lo spazio, le figure e la misura - Relazioni, dati e previsioni
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e scrivere numeri entro il 20 associandoli alle relative quantità. - Rappresentare e confrontare quantità e numeri. - Eseguire addizioni e sottrazioni con supporti diversi.
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare) - 10 ore settimanali
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede didattiche - Materiali vari prodotti dall'insegnante - Video e audio lezioni
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - Audio lezione differita o in diretta

Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - Prove pratiche (simulazione di situazioni reali,...) - Prove scritte e grafiche
-----------------------------	---

I.C. "Scardigno-Savio" Molfetta
A.S 2020/2021
Scuola Primaria Scardigno-Valente

SCIENZE

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.1

DISCIPLINA:	SCIENZE
DOCENTI:	Abbattista Lucia, Altamura Lucia Rosa, Tatulli Angela
CLASSI:	1^ A-B-C-D-E

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 1		
Competenze Chiave <ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare • <i>Competenze in materia di cittadinanza</i> 	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare atteggiamenti di curiosità verso il mondo che lo circonda. - Prendere consapevolezza del proprio corpo e dei suoi bisogni. - Individuare somiglianze e differenze nei fenomeni osservati. 	
Abilità	Conoscenze	
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. • Riconosce, descrive e rappresenta graficamente le parti del corpo. • Osserva ed esplora attraverso l'uso di ciascuno e di tutti i sensi il mondo circostante e gli oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e le sue parti. • Organi di senso, struttura e funzioni • Percezioni sensoriali • L'autunno e le sue caratteristiche stagionali (festa d'autunno, descrizione di frutti autunnali, castagne...) 	
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe	

Tempi	Settembre, Ottobre, Novembre
Raccordi interdisciplinari	Italiano, Matematica, Tecnologia, Arte e Immagine, Educazione Civica
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Learning by doing - Cooperative Learning - Role playing - Approccio ludico - Suddivisione in gruppi guidati da docenti di contemporaneità e/o dell'Organico Covid
Mezzi e strumenti	Libro di testo Libri digitali, LIM
Ambienti	Aula Ambienti strutturati e non
Risorse umane	Docenti della classe Docenti Organico Covid
Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare l'esplorazione sensoriale per conoscere l'ambiente circostante, secondo percorsi guidati. - Operare semplici confronti e classificazioni, con l'aiuto dell'insegnante. - Rispondere a semplici domande riguardanti le esperienze condotte.
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Prove orali (colloqui e interrogazioni, opportunamente integrati da osservazioni sistematiche significative); • prove scritte (test vero/falso, a scelta multipla risposte aperte, completamenti); • prove grafiche; • prove pratiche.

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N.1	
Nuclei fondanti	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Esplorare la realtà attraverso i cinque sensi. - Riconoscere i cinque sensi e gli organi a essi corrispondenti per cogliere informazioni su un oggetto o su un fenomeno osservato. - Le stagioni e le loro caratteristiche.
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	- Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede strutturate - Materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...

Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta -
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, dettati, ecc....

SCIENZE

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.2

DISCIPLINA:	SCIENZE
DOCENTI:	Abbattista Lucia – Altamura Lucia Rosa – Tatulli Angela
CLASSI:	1^ A –B – C – D - E

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 2		
Competenze Chiave <ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenze in materia di cittadinanza 	OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO <ul style="list-style-type: none"> - Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali. ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI <ul style="list-style-type: none"> - Individuare qualità e proprietà di semplici oggetti e materiali. 	
Abilità	Conoscenze	
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - Osserva ed esplorare attraverso l'uso di ciascuno e di tutti i sensi il mondo circostante e gli oggetti. - Identifica i materiali di cui è composto un oggetto. - Seria e classifica oggetti in base alle loro proprietà. - Classifica i rifiuti in base alla composizione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le caratteristiche stagionali dell'inverno. - Le principali categorie di classificazione dei materiali. - Classificazione di materiali in base a criteri oggettivi. - Catalogazione dei rifiuti: organici e inorganici; l'importanza della raccolta differenziata. (Ed. Civica) 	
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe.	
Tempi	Dicembre - gennaio	
Raccordi interdisciplinari	Italiano, Matematica, Tecnologia, Arte e Immagine	

Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Learning by doing - Cooperative Learning - Role playmg - Approccio ludico - Suddivisione in gruppi guidati da docenti di contemporaneità e/o dell'Organico Covid
Mezzi e strumenti	Libro di testo Libri digitali CD LIM
Ambienti	Aula Ambienti strutturati e non
Risorse umane	Docenti della classe Docenti Organico Covid
Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> - Operare semplici confronti e classificazioni, con l'aiuto dell'insegnante - Rispondere a semplici domande riguardanti le esperienze condotte
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Prove orali (colloqui e interrogazioni, opportunamente integrati da osservazioni sistematiche significative); - prove scritte (test vero/falso, a scelta multipla risposte aperte, completamenti); - prove grafiche; - prove pratiche.

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N.2	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> • OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO • ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali naturali. - Osservare e descrivere oggetti di vario tipo mirata a rilevare le principali caratteristiche.
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...

Metodologia/interazione e frequenza	- Classe virtuale - Videolezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta -
Modalità di verifica	- Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc.

SCIENZE

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.3

DISCIPLINA:	SCIENZE
DOCENTI:	Abbattista Lucia, Altamura Lucia Rosa, Tatulli Angela
CLASSI:	1^ A-B-C-D-E

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 3		
Competenze Chiave	L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. - Riconosce in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. - Porre domande su cose e natura - Distinguere gli esseri viventi dai non viventi - Individuare somiglianze e differenze nella struttura e nelle caratteristiche di differenti organismi animali e vegetali. 	
Abilità	Conoscenze	
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Discrimina esseri viventi da non viventi • Individua i bisogni fondamentali di un vivente • Classifica animali noti in base a caratteristiche comuni 	<ul style="list-style-type: none"> • Il mondo naturale e il mondo artificiale • Il ciclo vitale degli esseri viventi • Classificazione degli animali in base a movimento e alimentazione • Le caratteristiche stagionali della primavera. 	
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe	
Tempi	Febbraio - marzo	
Raccordi interdisciplinari	Italiano Arte e Immagine Tecnologia Matematica Educazione Civica	

Metodologia	Lezione frontale Storytelling Learning by doing Cooperative Learning Role playmg Approccio ludico Suddivisione in gruppi guidati da docent di contemporaneità e/o dell'Organico Covid
Mezzi e strumenti	Libro di testo Libri digitali, CD LIM Giochi didattici
Ambienti	Aula Ambienti strutturati e non
Risorse umane	Docenti della classe Docenti Organico Covid
Obiettivi minimi	Utilizzare l'esplorazione sensoriale per conoscere l'ambiente circostante. Operare semplici confronti e classificazioni, con l'aiuto dell'insegnante Rispondere a semplici domande finalizzate alla rilevazione dei dati di una esperienza Rispondere a semplici domande riguardanti le esperienze condotte
Modalità di Verifica	- Semplici schede operative - Prove orali - Prove pratiche

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N.3	
Nuclei fondanti	L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE OSSERVARE ESPERIMENTARE SUL CAMPO
Obiettivi di apprendimento rimodulati	Individuare le principali caratteristiche dei viventi e non viventi. Riconoscere in altri organismi viventi bisogni analoghi ai propri. Osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali naturali.
Tempi e modalità per tutta la classe	- 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	- Solo modalità asincrona
Materiali di studio	- Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.

Strumenti digitali	- Registro elettronico (bacheca e documenti) Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...
Metodologia/interazione e frequenza	- Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta -
Modalità di verifica	- Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, dettati ...

SCIENZE

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.4

DISCIPLINA:	SCIENZE
DOCENTI:	Abbattista Lucia, Altamura Lucia Rosa, Tatulli Angela
CLASSI:	1^ A-B-C-D-E

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 4		
Competenze Chiave	L’UOMO, I VIVENTI E L’AMBIENTE	
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare • Competenze in materia di cittadinanza 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. 	
Abilità	Conoscenze	
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Individua la relazione tra habitat e animali • Associa le parti di una pianta alla loro funzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le principali caratteristiche di animali. • La struttura di un albero (osservazione di un albero in giardino) • Il seme e la germinazione (coltivazione di una pianta o allestimento di un piccolo orto). • Procedimento per realizzare la marmellata o una conserva di pomodori. 	
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe	
Tempi	Aprile - maggio - giugno	

Raccordi interdisciplinari	Italiano Arte e Immagine Tecnologia Storia Educazione Civica
Metodologia	Lezione frontale Storytelling Learning by doing Cooperative Learning Role playing Approccio ludico Suddivisione in gruppi guidati da docenti di contemporaneità e/o dell'Organico Covid
Mezzi e strumenti	Libro di testo Libri digitali, CD LIM
Ambienti	Aula Ambienti strutturati e non
Risorse umane	Docenti della classe Docenti Organico Covid
Obiettivi minimi	Utilizzare l'esplorazione sensoriale per conoscere l'ambiente circostante, secondo percorsi guidati Operare semplici descrizioni, con l'aiuto dell'insegnante
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Semplici schede operative - Prove orali - Prove pratiche

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N.4	
Nuclei fondanti	L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE
Obiettivi di apprendimento rimodulati	Riconoscere le parti di una pianta. Osservare e descrivere i cambiamenti stagionali di una pianta. Cogliere, attraverso l'osservazione, le trasformazioni di una pianta dalla sua nascita.
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.

Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta -
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, dettati, ecc. - COMPITO DI REALTÀ

I.C. "Scardigno-Savio" Molfetta
A.S 2020/2021
Scuola Primaria Scardigno-Valente

TECNOLOGIA

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 1

DISCIPLINA	TECNOLOGIA	
DOCENTI:	Abbattista Lucia, Altamura Lucia Rosa, Morolla Anna	
CLASSI:	1^ sezz. A –B – C – D - E	
COMPETENZE CHIAVE Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	VEDERE E OSSERVARE L'alunno identifica e riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. PREVEDERE E IMMAGINARE Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. INTERVENIRE E TRASFORMARE Produrre manufatti, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	
Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali; - Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale - Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale. - È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. 		Conoscenza di alcune proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni utilizzati. Conoscenza della modalità di manipolazione dei materiali. Riconoscimento degli strumenti tecnici presenti nell'ambiente scuola. Osservazione e classificazione degli strumenti Conoscenza delle applicazioni tecnologiche di strumenti di uso quotidiano (forbici/leve...). Conoscenza delle modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni Conoscenza della modalità di utilizzo sicuro di utensili e la più comune segnaletica nell'ambiente scolastico (Ed. Civica).
UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> • Accoglienza per classi parallele del plesso rivolta a genitori e alunni. • Tutti gli alunni della classe • Gruppi eterogenei 	
TEMPI	Settembre - Ottobre - Novembre	
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Lingua italiana Matematica Scienze Arte	
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Problem solving - Attività laboratoriali e ludiche - Cooperative learning. - Peer Learning 	

MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Libri di testo e quaderni operativi allegati. ➤ Computer e LIM. ➤ Materiale strutturato e non. ➤ Giochi educativi e didattici.
AMBIENTI	Spazi strutturati e destrutturati, interni ed esterni (aula, palestra, androne, giardino,...)
RISORSE UMANE	Interne: docenti di classe e organico covid
OBIETTIVI MINIMI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconoscere nell'ambiente semplici strumenti tecnici di uso comune. ➤ Conoscere il PC e le sue principali caratteristiche.
MODALITA' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> - Conversazioni guidate in classe; - osservazioni dirette e sistematiche nei vari momenti e contesti scolastici; - prove pratiche, grafiche e scritte

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 1	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - VEDERE E OSSERVARE - PREVEDERE E IMMAGINARE - INTERVENIRE E TRASFORMARE
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere ed eseguire istruzioni per realizzare semplici manufatti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare) - 10 ore settimanali
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede didattiche - Materiali vari prodotti dall'insegnante - Video e audio lezioni
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - Audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - Prove pratiche (simulazione di situazioni reali,...) - Prove scritte e grafiche

TECNOLOGIA
UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 2

DISCIPLINA:	TECNOLOGIA	
DOCENTI:	Abbattista Lucia, Altamura Lucia Rosa, Morolla Anna	
CLASSI:	1^ sezz. A –B – C – D - E	
COMPETENZE CHIAVE Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	VEDERE E OSSERVARE L'alunno identifica e riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	
	PREVEDERE E IMMAGINARE Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	
	INTERVENIRE E TRASFORMARE Produrre manufatti, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	
Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; - produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali; - riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale; - conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale; - è consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate; - conosce ed analizza, nelle linee generali i processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, ed il relativo impatto ambientale. 		Realizzazione di un manufatto seguendo istruzioni date Praticare attività di coding unplugged. Discriminazione dei materiali in riferimento al loro riciclaggio. Conoscenza delle procedure di evacuazione e comportamenti in situazioni di emergenza (Ed. Civica).
UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> • Tutti gli alunni della classe • Gruppi eterogenei 	
TEMPI	Dicembre - gennaio	
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Lingua italiana Matematica Scienze Arte	

METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Problem solving - Attività laboratoriali e ludiche - Cooperative learning. - Peer Learning
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Libri di testo e quaderni operativi allegati. ➤ Computer e LIM. ➤ Materiale strutturato e non. ➤ Giochi educativi e didattici.
AMBIENTI	Spazi strutturati e destrutturati, interni ed esterni (aula, palestra, androne, giardino,...)
RISORSE UMANE	Interne: docenti di classe e organico covid
OBIETTIVI MINIMI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconoscere nell'ambiente semplici strumenti tecnici di uso comune. ➤ Conoscere il PC e le sue principali caratteristiche.
MODALITA' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - Prove pratiche (simulazione di situazioni reali,...) - Prove scritte e grafiche

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 2	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - VEDERE E OSSERVARE - PREVEDERE E IMMAGINARE - INTERVENIRE E TRASFORMARE
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Utilizzare con la guida dell'insegnante applicazioni informatiche.
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare) - 10 ore settimanali
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede didattiche - Materiali vari prodotti dall'insegnante - Video e audio lezioni
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - Audio lezione differita o in diretta

Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - Prove pratiche (simulazione di situazioni reali,...) - Prove scritte e grafiche
-----------------------------	---

TECNOLOGIA
UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 3

DISCIPLINA:	TECNOLOGIA	
DOCENTI:	Abbattista Lucia, Altamura Lucia Rosa, Morolla Anna	
CLASSI:	1^ sezz. A –B – C – D - E	
COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	<p>VEDERE E OSSERVARE L'alunno identifica e riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p>	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE Produrre manufatti, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	
Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; - produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali; - conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale; - è consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate; - conosce ed analizza, nelle linee generali i processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, ed il relativo impatto ambientale. 		<p>Realizzazione di un manufatto seguendo istruzioni date.</p> <p>Descrizione delle fasi dell'esperienza in modo guidato.</p> <p>Osservazione di oggetti e loro rappresentazione grafica a mano libera nella forma e nelle componenti.</p> <p>Conoscenza e applicazione delle procedure di accensione e spegnimento del computer.</p> <p>Utilizzare la carta senza sprechi e smaltirla in modo corretto. (Ed. Civica)</p>
UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> • Tutti gli alunni della classe • Gruppi eterogenei 	
TEMPI	Febbraio - marzo	
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Lingua italiana Matematica Scienze Arte	

METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Problem solving - Attività laboratoriali e ludiche - Cooperative learning. - Peer Learning
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Libri di testo e quaderni operativi allegati. ➤ Computer e LIM. ➤ Materiale strutturato e non. ➤ Giochi educativi e didattici.
AMBIENTI	Spazi strutturati e destrutturati, interni ed esterni (aula, palestra, androne, giardino,...)
RISORSE UMANE	Interne: docenti di classe e organico covid
OBIETTIVI MINIMI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconoscere nell'ambiente semplici strumenti tecnici di uso comune. ➤ Conoscere il PC e le sue principali caratteristiche.
MODALITA' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - Prove pratiche (simulazione di situazioni reali,...) - Prove scritte e grafiche

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 3	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - VEDERE E OSSERVARE - PREVEDERE E IMMAGINARE - INTERVENIRE E TRASFORMARE
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare dati con tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. - Utilizzare con la guida dell'insegnante applicazioni informatiche.
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare) - 10 ore settimanali
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede didattiche - Materiali vari prodotti dall'insegnante - Video e audio lezioni
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - Audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - Prove pratiche (simulazione di situazioni reali,...) - Prove scritte e grafiche

TECNOLOGIA
UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 4

DISCIPLINA:	TECNOLOGIA	
DOCENTI:	Abbattista Lucia, Altamura Lucia Rosa, Morolla Anna	
CLASSI:	1 ^a sezz. A – B – C – D - E	
COMPETENZE CHIAVE Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	<p>VEDERE E OSSERVARE L'alunno identifica e riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE Produrre manufatti, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	
Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; - produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali; - conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale; - effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - conosce ed analizza, nelle linee generali i processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, ed il relativo impatto ambientale; - 		Realizzazione di un manufatto seguendo istruzioni date. Manipolare fogli di carta, ritagliare con precisione e realizzare pieghe seguendo indicazioni date per la realizzazione di semplici origami. Riciclo creativo di semplici materiali. (Ed. Civica) Conoscenza del PC delle sue periferiche essenziali. Uso di programmi didattici interattivi.
UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> • Tutti gli alunni della classe • Gruppi eterogenei 	
TEMPI	Aprile – maggio - giugno	
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Lingua italiana Matematica Scienze Arte	

METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Problem solving - Attività laboratoriali e ludiche - Cooperative learning. - Peer Learning
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Libri di testo e quaderni operativi allegati. ➤ Computer e LIM. ➤ Materiale strutturato e non. ➤ Giochi educativi e didattici.
AMBIENTI	Spazi strutturati e destrutturati, interni ed esterni (aula, palestra, androne, giardino,...)
RISORSE UMANE	Interne: docenti di classe e organico covid
OBIETTIVI MINIMI	<p>Leggere e scrivere i numeri entro il dieci. Eseguire addizioni con supporto grafico. Risolvere semplici problemi.</p>
MODALITA' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - Prove pratiche (simulazione di situazioni reali,...) - Prove scritte e grafiche

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 4	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - VEDERE E OSSERVARE - PREVEDERE E IMMAGINARE - INTERVENIRE E TRASFORMARE
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Progettare e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. - Utilizzare con la guida dell'insegnante applicazioni informatiche.
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare) - 10 ore settimanali
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede didattiche - Materiali vari prodotti dall'insegnante - Video e audio lezioni
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - Audio lezione differita o in diretta

Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - Prove pratiche (simulazione di situazioni reali,...) - Prove scritte e grafiche
-----------------------------	---

I.C. "Scardigno-Savio" Molfetta
A.S 2020/2021
Scuola Primaria Scardigno-Valente

MUSICA
UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.1

DISCIPLINA:	MUSICA	
DOCENTI:	Altamura L. R, Amato M. G., Tatulli A.	
CLASSE:	Prime A – B – C – D – E	
COMPETENZE CHIAVE <ul style="list-style-type: none"> • Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare • Competenza imprenditoriale 	ASCOLTO, PERCEZIONE E PRODUZIONE <ul style="list-style-type: none"> - Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. - Esplorare diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fare uso di forme di notazione analogiche o codificate. - Eseguire, da solo e in gruppo semplici brani vocali e so strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. - Riconoscere gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. - Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere. - Strutturare le proprie conoscenze, risalendo dall'informazione al concetto. - Utilizzare capacità operative progettuali e manuali in contesti diversificati. 	
COMPETENZE DISCIPLINARI: Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Improvvisa semplici sequenze con strumenti non convenzionali. • Coordina i gesti motori in situazioni statiche e dinamiche. • Distingue i suoni, i rumori e i versi, riconoscendo congiuntamente il valore del silenzio. • Conosce, percepisce, riconosce i suoni dell'ambiente. 		<ul style="list-style-type: none"> • L'espressione vocale (filastrocche, canti, conte, storie sonorizzate). • Sequenze ritmiche. • Contrasto suono/rumore-silenzio. • La relazione tra il gesto e l'elemento sonoro. • Possibilità sonore del corpo. • Suoni e rumori delle stagioni (autunno)(ED. Civica)
UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tutti gli alunni della classe. 	

TEMPI	Settembre – ottobre - novembre
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Italiano, matematica, scienze, arte e immagine, ed. fisica.
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto, interpretazione di canti - Libera esplorazione - Scoperta guidata - Circle time - Attività ludiformi e laboratoriali - Gruppi con organico COVID - Peer learning
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schede didattiche operative; ➤ Strumentini ritmici a percussione; ➤ Riproduttori Audio e MP3; ➤ LIM e computer.
AMBIENTI	<p>Spazi interni: Aula o Laboratorio musicale o Palestra</p> <p>Spazi esterni: Cortile della scuola</p>
RISORSE UMANE	Risorse interne: insegnanti della classe e dell'organico COVID.
OBIETTIVI MINIMI	<p>Linguaggio specifico Riconoscere semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo.</p> <p>Pratica vocale e strumentale</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eseguire semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo. ➤ Utilizzare la voce per recitare esprimendosi anche con il proprio corpo. <p>Ascolto, interpretazione e analisi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere, percepire, riconoscere i suoni dell'ambiente. ➤ Riconoscere gli stimoli sonori. ➤ Usare in modo consapevole l'udito per esplorare l'ambiente.
MODALITA' DI VERIFICA	<p>Controllo in itinere e finale attraverso colloquio con l'alunno, l'osservazione del lavoro svolto in classe e la somministrazione di prove che si esplicheranno in:</p> <p>-conversazioni guidate in classe;</p> <p>-osservazioni dirette e sistematiche nei vari momenti e contesti scolastici;</p> <p>-attività ludica: giochi vocali, filastrocche, favole e canti di vario genere.</p>

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N.1			
NUCLEI FONDANTI	Comprensione	Ascolto	Produzione

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO RIMODULATI	Interpretare una musica in forma gestuale e grafica. Ascoltare e riconoscere suoni e rumori presenti nell'ambiente.
TEMPI E MODALITÀ PER TUTTA LA CLASSE	- 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
TEMPI E MODALITÀ PER IL SINGOLO ALUNNO	- Solo modalità asincrona
MATERIALI DI STUDIO	- Schede e materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.
STRUMENTI DIGITALI	- Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite for Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
METODOLOGIA/INTERAZIONE E FREQUENZA	- Classe virtuale - Vide-olezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta
MODALITÀ DI VERIFICA	- Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste.

MUSICA
UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.2

DISCIPLINA:	MUSICA	
DOCENTI:	Altamura L. R, Amato M. G., Tatulli A.	
CLASSE:	Prime A – B – C – D – E	
COMPETENZE CHIAVE	<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali ASCOLTO, PERCEZIONE E PRODUZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. - Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fare uso di forme di notazione analogiche o codificate. - Eseguire, da solo e in gruppo semplici brani vocali e so strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. - Riconoscere gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. - Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere. - Strutturare le proprie conoscenze, risalendo dall'informazione al concetto. - Utilizzare capacità operative progettuali e manuali in contesti diversificati. 	
COMPETENZE DISCIPLINARI: Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Improvvisa semplici sequenze con strumenti non convenzionali. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza e riproduzione di suoni o rumori con il proprio corpo o con l'uso di semplici oggetti

<ul style="list-style-type: none"> • Coordina i gesti motori in situazioni statiche e dinamiche. • Distingue i suoni, i rumori e i versi, riconoscendo congiuntamente il valore del silenzio. • Conosce, percepisce, riconosce i suoni dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Brani musicali e canti legati alla tradizione natalizia. • La sonorità dei fonemi. • Suoni e rumori delle stagioni (inverno)(Ed. Civica)
--	--

UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tutti gli alunni della classe.
TEMPI	Dicembre – gennaio
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Italiano, matematica, scienze, arte e immagine, ed. fisica.
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto, interpretazione di canti - Libera esplorazione - Scoperta guidata - Circle time - Attività ludiformi e laboratoriali - Gruppi con organico COVID - Peer learning
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schede didattiche operative; ➤ Strumentini ritmici a percussione; ➤ Riproduttori Audio e MP3; ➤ Computer e LIM.
AMBIENTI	<p>Spazi interni: Aula o Laboratorio musicale o Palestra</p> <p>Spazi esterni: Cortile della scuola</p>
RISORSE UMANE	Risorse interne: Insegnanti della classe e dell'organico COVID.
OBIETTIVI MINIMI	<p>Linguaggio specifico Riconoscere semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo.</p> <p>Pratica vocale e strumentale</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eseguire semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo. ➤ Utilizzare la voce per recitare esprimendosi anche con il proprio corpo. <p>Ascolto, interpretazione e analisi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere, percepire, riconoscere i suoni dell'ambiente. ➤ Riconoscere gli stimoli sonori. ➤ Usare in modo consapevole l'udito per esplorare l'ambiente.

MODALITA' DI VERIFICA	<p>Controllo in itinere e finale attraverso colloquio con l'alunno, l'osservazione del lavoro svolto in classe e la somministrazione di prove che si esplicheranno in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conversazioni guidate in classe; - osservazioni dirette e sistematiche nei vari momenti e contesti scolastici; - attività ludica: giochi vocali, filastrocche, favole e canti di vario genere.
------------------------------	---

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N.2	
NUCLEI FONDANTI	Comprensione Ascolto Produzione
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO RIMODULATI	<p>Conoscere il silenzio come assenza di suono e rispettare l'alternanza silenzio/suono</p> <p>Ascoltare brani musicali e canti legati alla tradizione natalizia.</p> <p>Ascoltare e riconoscere suoni e rumori presenti nell'ambiente.</p>
TEMPI E MODALITÀ PER TUTTA LA CLASSE	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
TEMPI E MODALITÀ PER IL SINGOLO ALUNNO	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
MATERIALI DI STUDIO	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede e materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.
STRUMENTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite for Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
METODOLOGIA/INTERAZIONE E FREQUENZA	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta -
MODALITÀ DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste.

MUSICA
UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.3

DISCIPLINA:	MUSICA
DOCENTI:	Altamura L. R, Amato M. G., Tatulli A.
CLASSE:	Prime A – B – C – D – E

COMPETENZE CHIAVE <ul style="list-style-type: none"> • Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare • Competenza imprenditoriale 	ASCOLTO, PERCEZIONE E PRODUZIONE <ul style="list-style-type: none"> - Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. - Esplorare diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fare uso di forme di notazione analogiche o codificate. - Eseguire, da solo e in gruppo semplici brani vocali e so strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. - Riconoscere gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. - Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere. - Strutturare le proprie conoscenze, risalendo dall'informazione al concetto. - Utilizza capacità operative progettuali e manuali in contesti diversificati.
COMPETENZE DISCIPLINARI: Abilità	Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo. • Esegue ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo. • Ascolta e riconosce suoni e rumori legati al vissuto; • Sviluppa le capacità di ascolto e attenzione. • Conosce, percepisce e riconosce i suoni dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento di semplici ritmi. • Riprodurre di ritmi attraverso il proprio corpo • Suoni e rumori delle stagioni (primavera)
UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tutti gli alunni della classe.
TEMPI	Febbraio – marzo
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Italiano, matematica, scienze, arte e immagine, ed. fisica.
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto, interpretazione ed esecuzione di canti individuali e/o corali - Libera esplorazione - Scoperta guidata - Attività laboratoriali - Gruppi con organico COVID - Peer learning
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schede didattiche operative; ➤ Strumentini ritmici a percussione; ➤ Riproduttori Audio e MP3; ➤ Computer e LIM.

AMBIENTI	Spazi interni: Aula o Laboratorio musicale o Palestra Spazi esterni: Cortile della scuola
RISORSE UMANE	Risorse interne: insegnanti della classe e dell'organico COVID.
OBIETTIVI MINIMI	Linguaggio specifico Riconoscere semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo. Pratica vocale e strumentale <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eseguire semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo. ➤ Utilizzare la voce per recitare e cantare esprimendosi anche con il proprio corpo. Ascolto, interpretazione e analisi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Percepire e riconoscere i suoni dell'ambiente. ➤ Riconoscere gli stimoli sonori. ➤ Usare in modo consapevole l'udito per esplorare l'ambiente.
MODALITA' DI VERIFICA	Controllo in itinere e finale attraverso colloquio con l'alunno, l'osservazione del lavoro svolto in classe e la somministrazione di prove che si esplicheranno in: - conversazioni guidate in classe; - osservazioni dirette e sistematiche nei vari momenti e contesti scolastici; - attività ludica: giochi vocali, filastrocche, favole e canti di vario genere.

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N. 3

NUCLEI FONDANTI	Comprensione Ascolto Produzione
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO RIMODULATI	Conoscere e riprodurre suoni o rumori con il proprio corpo o con l'uso di semplici oggetti. Ascoltare e riconoscere suoni e rumori presenti nell'ambiente
TEMPI E MODALITÀ PER TUTTA LA CLASSE	- 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
TEMPI E MODALITÀ PER IL SINGOLO ALUNNO	- Solo modalità asincrona
MATERIALI DI STUDIO	- Testi e immagini del libro digitale - Schede e materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.
STRUMENTI DIGITALI	- Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite for Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone

METODOLOGIA/INTERAZIONE E FREQUENZA	- Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta -
MODALITÀ DI VERIFICA	- Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste.

MUSICA
UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.4

DISCIPLINA:	MUSICA	
DOCENTI:	Altamura L. R, Amato M. G., Tatulli A.	
CLASSE:	I A – B – C – D – E	
COMPETENZE CHIAVE <ul style="list-style-type: none"> • Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali • Imparare ad imparare • Spirito di iniziativa ed imprenditorialità 	ASCOLTO, PERCEZIONE E PRODUZIONE <ul style="list-style-type: none"> - Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. - Esplorare diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fare uso di forme di notazione analogiche o codificate. - Eseguire, da solo e in gruppo semplici brani vocali e strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. - Riconoscere gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. - Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere. - Strutturare le proprie conoscenze, risalendo dall'informazione al concetto. - Utilizzare capacità operative progettuali e manuali in contesti diversificati. 	
COMPETENZE DISCIPLINARI: Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo. • Utilizza la voce per recitare esprimendosi anche con il proprio corpo. • Sviluppa la memoria uditiva. • Sviluppa le capacità di ascolto e attenzione 		<ul style="list-style-type: none"> • Riproduzione e invenzione di sequenze ritmiche con varie modalità. • Individuazione dell'importanza delle pause ai fini dell'ascolto e della fase produttiva sonora per comunicare. • Ascolto attento e consapevole di alcuni, facili brani musicali • La partitura non convenzionale.
UTENTI DESTINATARI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tutti gli alunni della classe. ▪ Gruppi di lavoro eterogenei all'interno della classe nei momenti di attività ludica strutturata e non. 	
TEMPI	Aprile – maggio –giugno	
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Italiano, matematica, scienze, arte e immagine, ed. fisica.	

METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto, interpretazione ed esecuzione di canti individuali e/o corali - Libera esplorazione - Scoperta guidata - Attività laboratoriali - Gruppi con organico COVID - Peer learning
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schede didattiche operative; ➤ Strumentini ritmici a percussione; ➤ Riproduttori Audio e MP3; ➤ Computer e LIM.
AMBIENTI	<p>Spazi interni: Aula o Laboratorio musicale o Palestra</p> <p>Spazi esterni: Cortile della scuola</p>
RISORSE UMANE	Risorse interne: insegnanti della classe e dell'organico COVID.
OBIETTIVI MINIMI	<p>Linguaggio specifico Riconoscere semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo.</p> <p>Pratica vocale e strumentale</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eseguire semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo. ➤ Utilizzare la voce per recitare e cantare esprimendosi anche con il proprio corpo. <p>Ascolto, interpretazione e analisi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Percepire e riconoscere i suoni dell'ambiente. ➤ Riconoscere gli stimoli sonori. ➤ Usare in modo consapevole l'udito per esplorare l'ambiente.
MODALITA' DI VERIFICA	<p>Controllo in itinere e finale attraverso colloquio con l'alunno, l'osservazione del lavoro svolto in classe e la somministrazione di prove che si esplicheranno in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conversazioni guidate in classe; - osservazioni dirette e sistematiche nei vari momenti e contesti scolastici; - attività ludica: giochi vocali, filastrocche, favole e canti di vario genere.

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N. 4

NUCLEI FONDANTI	Comprensione	Ascolto	Produzione
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO RIMODULATI	<ul style="list-style-type: none"> - Riprodurre brevi e semplici sequenze melodiche e/o ritmiche ascoltate. - Esprimere attraverso l'uso di vari linguaggi sensazioni ed emozioni emerse dall'ascolto di un brano musicale. 		

TEMPI E MODALITÀ PER TUTTA LA CLASSE	- 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
TEMPI E MODALITÀ PER IL SINGOLO ALUNNO	- Solo modalità asincrona
MATERIALI DI STUDIO	- Testi e immagini del libro digitale - Schede e materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.
STRUMENTI DIGITALI	- Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite for Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
METODOLOGIA/INTERAZIONE E FREQUENZA	- Classe virtuale - Video-lezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta -
MODALITÀ DI VERIFICA	- Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste.

I.C. "Scardigno-Savio" Molfetta
A.S 2020/2021
Scuola Primaria Scardigno-Valente

ARTE E IMMAGINE

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.1

DISCIPLINA:	ARTE E IMMAGINE
DOCENTI:	Amato Maria Girolama, Abbattista Lucia, Lazzizzera Nicoletta
CLASSI:	1^ A-B-C-D-E

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 1
--

<p>Competenze Chiave</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <p>Competenza imprenditoriale</p>	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>Utilizzare gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini statiche. Utilizzare le conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche. Dare forma all’esperienza attraverso modalità grafico – pittoriche e plastiche</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>Utilizzare la capacità di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali.</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D’ARTE</p> <p>Conoscere i principali beni artistico culturali nel territorio e mette in atto pratiche di rispetto e di salvaguardia.</p> <p>Possedere un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. Trasferire le informazioni acquisite in altri contesti.</p> <p>Aver cura e rispetto di sé, degli altri e dell’ambiente. Rispettare le regole condivise e collabora con gli altri. Impegnarsi per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.</p> <p>Dimostrare originalità e spirito di iniziativa. Essere in grado di realizzare semplici progetti. Assumersi le proprie responsabilità, chiedere aiuto quando ci si trova in difficoltà e fornire aiuto a chi lo chiede. Trovare soluzioni a problemi di esperienza</p>
Abilità	Conoscenze
<p>L’alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - discrimina i colori primari; - realizza cornicette stabilendo soggetti e ritmo; - utilizzare materiali diversi a scopo creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • I colori primari • L’ambiente e i suoi colori (Ed. Civica)
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe
Tempi	Settembre, Ottobre, Novembre
Raccordi interdisciplinari	Italiano - Geografia – Storia - Matematica - Scienze – Musica – Religione - Ed. fisica – Ed. Civica
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Brainstorming - Approccio dialogico - Attività laboratoriali - Problem solving - Utilizzo nuove tecnologie - Suddivisione in gruppi guidati da docenti di contemporaneità e/o dell’Organico Covid

Mezzi e strumenti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Libri di testo (cartaceo e/o ebook); immagini pittoriche, fotografie, stampe di risulta ➤ Computer e Lim ➤ Libri di narrativa per l'infanzia ➤ Materiale strutturato e non ➤ Schede strutturate e non
Ambienti	<p>Aula</p> <p>Ambienti strutturati e non</p>
Risorse umane	<p>Docenti della classe</p> <p>Docenti Organico Covid</p>
Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare diversi materiali di manipolazione • Identificare i colori nello spazio reale • Riconoscere gli elementi della realtà di una immagine
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Prove orali (conversazioni guidate, interrogazioni). - Prove scritte (esercizi di vero/falso, a scelta multipla, di completamento, di collegamento). - Prove grafiche.

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 1	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Esprimersi e comunicare - Osservare e leggere le immagini - Comprendere e apprezzare le opere d'arte
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Ricercare, osservare, raccogliere, classificare materiali recuperati in natura e non secondo il criterio cromatico - Elaborare produzioni personali utilizzando i colori primari
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona - Studio individuale
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube - ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone

Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc....

ARTE E IMMAGINE

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.2

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 2	
Competenze Chiave	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>Utilizzare gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini statiche. Utilizzare le conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche. Dare forma all'esperienza attraverso modalità grafico – pittoriche e plastiche</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>Utilizzare la capacità di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali.</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <p>Conoscere i principali beni artistico culturali nel territorio e metterli in atto pratiche di rispetto e di salvaguardia.</p>
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	<p>Possedere un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. Trasferire le informazioni acquisite in altri contesti.</p>
Competenza in materia di cittadinanza	<p>Aver cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispettare le regole condivise e collabora con gli altri. Impegnarsi per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.</p>
Competenza imprenditoriale	<p>Dimostrare originalità e spirito di iniziativa. Essere in grado di realizzare semplici progetti. Assumersi le proprie responsabilità, chiedere aiuto quando ci si trova in difficoltà e fornire aiuto a chi lo chiede. Trovare soluzioni a problemi di esperienza</p>

Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - discrimina i colori secondari; - realizza cornicette stabilendo soggetti e ritmo; - utilizzare materiali diversi a scopo creativo. 		<ul style="list-style-type: none"> • I colori secondari • L'ambiente e i suoi colori (Ed. Civica)
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe	
Tempi	Dicembre- Gennaio	
Raccordi interdisciplinari	Italiano - Geografia – Storia - Matematica - Scienze – Musica – Religione - Ed. fisica- Ed. Civica	
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Brainstorming - Approccio dialogico - Attività laboratoriali - Problem solving - Utilizzo nuove tecnologie - Suddivisione in gruppi guidati da docenti di contemporaneità e/o dell'Organico Covid 	
Mezzi e strumenti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Libri di testo (cartaceo e/o ebook); immagini pittoriche, fotografie, stampe di risulta ➤ Computer e Lim ➤ Libri di narrativa per l'infanzia ➤ Materiale strutturato e non ➤ Schede strutturate e non 	
Ambienti	Aula Ambienti strutturati e non	
Risorse umane	Docenti della classe Docenti Organico Covid	
Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare diversi materiali di manipolazione • Identificare i colori nello spazio reale • Riconoscere gli elementi della realtà di una immagine 	
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Prove orali (conversazioni guidate, interrogazioni). - Prove scritte (esercizi di vero/falso, a scelta multipla, di completamento, di collegamento). - Prove grafiche. 	

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 2	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Esprimersi e comunicare - Osservare e leggere le immagini - Comprendere e apprezzare le opere d'arte
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Ricercare, osservare, raccogliere, classificare materiali recuperati in natura e non secondo il criterio cromatico - Elaborare produzioni personali utilizzando i colori secondari
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)

Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona - Studio individuale
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube - ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc....

ARTE E IMMAGINE

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.3

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 3
--

Competenze Chiave	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>Utilizzare gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini statiche.</p> <p>Utilizzare le conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche.</p> <p>Dare forma all'esperienza attraverso modalità grafico – pittoriche e plastiche</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>Utilizzare la capacità di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali.</p>
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	<p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <p>Conoscere i principali beni artistico culturali nel territorio e metterli in atto pratiche di rispetto e di salvaguardia.</p>
Competenza in materia di cittadinanza	<p>Possedere un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. Trasferire le informazioni acquisite in altri contesti.</p> <p>Aver cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispettare le regole condivise e collabora con gli altri. Impegnarsi per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.</p>
Competenza imprenditoriale	<p>Dimostrare originalità e spirito di iniziativa. Essere in grado di realizzare semplici progetti. Assumersi le proprie responsabilità, chiedere aiuto quando ci si trova in difficoltà e fornire aiuto a chi lo chiede. Trovare soluzioni a problemi di esperienza</p>

Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - discriminare i colori primari e secondari; - realizzare ritmi e decorazioni; - usare forme di dimensioni e colori diversi per creare opere originali; utilizzare materiali diversi a scopo creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le diverse forme della realtà
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe
Tempi	Febbraio – Marzo
Raccordi interdisciplinari	Italiano - Geografia – Matematica - Scienze - Arte e immagine – Musica – Religione - Ed. fisica – Ed. Civica

Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Brainstorming - Approccio dialogico - Attività laboratoriali - Problem solving - Utilizzo nuove tecnologie - Suddivisione in gruppi guidati da docenti di contemporaneità e/o dell'Organico Covid
Mezzi e strumenti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizzazioni; ➤ rappresentazioni grafiche del ritmo; ➤ linea del tempo; ➤ cartelloni murali; ➤ lapbook.
Ambienti	<p>Aula</p> <p>Ambienti strutturati e non</p>
Risorse umane	<p>Docenti della classe</p> <p>Docenti Organico Covid</p>
Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare diversi materiali di manipolazione • Identificare i colori nello spazio reale • Riconoscere gli elementi della realtà di una immagine
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Prove orali (conversazioni guidate, interrogazioni). - Prove scritte (esercizi di vero/falso, a scelta multipla, di completamento, di collegamento) - Prove grafiche.

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 3	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Esprimersi e comunicare - Osservare e leggere le immagini - Comprendere e apprezzare le opere d'arte
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare opere originali utilizzando forme geometriche diverse
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona - Studio individuale
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube - ecc.

Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc....

ARTE E IMMAGINE

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.4

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 4	
Competenze Chiave	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<p>ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>Utilizzare gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini statiche.</p> <p>Utilizzare le conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche.</p> <p>Dare forma all'esperienza attraverso modalità grafico – pittoriche e plastiche</p> <p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>Utilizzare la capacità di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali.</p> <p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <p>Conoscere i principali beni artistico culturali nel territorio e metterli in atto pratiche di rispetto e di salvaguardia.</p> <p>Possedere un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. Trasferire le informazioni acquisite in altri contesti.</p>
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	
Competenza in materia di cittadinanza	<p>Aver cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispettare le regole condivise e collabora con gli altri. Impegnarsi per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.</p>
Competenza imprenditoriale	<p>Dimostrare originalità e spirito di iniziativa. Essere in grado di realizzare semplici progetti. Assumersi le proprie responsabilità, chiedere aiuto quando ci si trova in difficoltà e fornire aiuto a chi lo chiede. Trovare soluzioni a problemi di esperienza</p>

Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - discrimina i colori primari e secondari; - realizza ritmi e decorazioni; - usare forme di dimensioni e colori diversi per creare opere originali; - utilizzare materiali diversi a scopo creativo. 		<ul style="list-style-type: none"> • La puntinatura • Il tratteggio di linee
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe	
Tempi	Aprile, Maggio, Giugno	
Raccordi interdisciplinari	Italiano - Geografia – Storia - Matematica - Scienze – Musica – Religione - Ed. fisica- Ed. Civica	
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Brainstorming - Approccio dialogico - Attività laboratoriali - Problem solving - Utilizzo nuove tecnologie - Suddivisione in gruppi guidati da docenti di contemporaneità e/o dell'Organico Covid 	
Mezzi e strumenti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Libri di testo(cartaceo e/o ebook); immagini pittoriche, fotografie, stampe di risulta ➤ Computer e Lim ➤ Libri di narrativa per l'infanzia ➤ Materiale strutturato e non ➤ Schede strutturate e non 	
Ambienti	Aula Ambienti strutturati e non	
Risorse umane	Docenti della classe Docenti Organico Covid	
Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare diversi materiali di manipolazione • Identificare i colori nello spazio reale • Riconoscere gli elementi della realtà di una immagine 	
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Prove orali (conversazioni guidate, interrogazioni). - Prove scritte (esercizi di vero/falso, a scelta multipla, di completamento, di collegamento). - Prove grafiche - Compito di realtà. 	

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 4	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Esprimersi e comunicare - Osservare e leggere le immagini - Comprendere e apprezzare le opere d'arte
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Usare materiali, strumenti e tecniche varie per produrre punti e linee e analizzare i diversi effetti ottenuti

Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona - Studio individuale
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube - ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Videolezioni in differita o in diretta - audio lezione differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc.... - compito di realtà

I.C. "Scardigno-Savio" Molfetta
A.S 2020/2021
Scuola Primaria Scardigno-Valente

ED: FISICA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.1

DISCIPLINA:	ED. FISICA
DOCENTI:	Bufi Stefano, Lazzizzera Nicoletta
CLASSI:	1^ A-B-C-D-E

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 1		
Competenze Chiave Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali Competenza in materia di cittadinanza Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza imprenditoriale		<p>Esprimersi e comunicare con linguaggi verbali e non</p> <p>Rispettare le regole condivise e collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune.</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento in modo autonomo</p> <p>Tradurre le idee in azioni.</p>
Abilità		Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Possiede coordinazione oculo-manuale e oculopodolica. Individua, comprende, ricorda informazioni e richieste di situazioni problematiche. - Ascolta ed esegue semplici istruzioni. Possiede coordinazione dinamica generale e segmentaria. Possiede abilità senso-percettive e di organizzazione spazio-temporale - Possiede abilità sociali e relazionali 		<ul style="list-style-type: none"> • Strutturazione e organizzazione dello schema corporeo. • Stabilizzazione e controllo della lateralità. • Riconoscimento di situazioni problematiche gioco e ricerca di soluzioni adeguate. • Simulazioni di prove di evacuazione. • Conoscenza dei prerequisiti di base e di un lessico adeguato alle situazioni ludico-motorie. • Conoscenza degli schemi motori di base: camminare, correre, saltare, lanciare. Controllo della respirazione. • Conoscenza degli organi di senso e degli indicatori spaziali e temporali. • Conoscenza di sé e degli altri (Ed. Fisica)
Utenti destinatari		Tutti gli alunni della classi
Tempi		Settembre, Ottobre, Novembre

Raccordi interdisciplinari	Lingua italiana, Storia, Geografia, Matematica, Musica, Scienze Tecnologia, Ed. Civica.
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca e scoperta attiva attraverso il metodo sperimentale (Problem solving) - Attività ludiche di movimento e di rilassamento.
Mezzi e strumenti	Utilizzo di attrezzi vari a disposizione in palestra e di materiale non strutturato.
Ambienti	Spazi chiusi (palestra-aula) e aperti
Risorse umane	Docenti della classe
Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare le parti del corpo. • Muoversi in uno spazio rispettando le indicazioni date. • Eseguire giochi espressivi e di imitazione. • Partecipare a giochi collettivi rispettando le regole. • Muoversi in modo consapevole.
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione dei comportamenti nei processi di partecipazione alle attività - Prove pratiche - Esercitazioni individuali

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 1	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo - Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva - Il gioco, lo sport, le regole, il fair-play - Salute e benessere, prevenzione e sicurezza
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare semplici schemi posturali e di motori
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 100% modalità asincrona
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita - audio lezione differita

Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc....
-----------------------------	--

ED: FISICA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.2

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 2		
Competenze Chiave Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali Competenza in materia di cittadinanza Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza imprenditoriale		<p>Esprimersi e comunicare con linguaggi verbali e non</p> <p>Rispettare le regole condivise e collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune.</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento in modo autonomo</p> <p>Tradurre le idee in azioni.</p>
Abilità		Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Possiede coordinazione oculo-manuale e oculopodolica. Individua, comprende, ricorda informazioni e richieste di situazioni problematiche. - Ascolta ed esegue semplici istruzioni. Possiede coordinazione dinamica generale e segmentaria Possiede abilità senso-percettive e di organizzazione spazio-temporale - Possiede abilità sociali e relazionali 		<ul style="list-style-type: none"> • Strutturazione e organizzazione dello schema corporeo. • Stabilizzazione e controllo della lateralità. • Conoscenza dei prerequisiti di base e di un lessico adeguato alle situazioni ludico-motorie. • Conoscenza degli schemi motori di base: camminare, correre, saltare, lanciare. • Controllo della respirazione. • Conoscenza degli organi di senso e degli indicatori spaziali e temporali. • Conoscenza delle regole nel giochi (Ed. Civica)
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe	
Tempi	Dicembre, Gennaio	
Raccordi interdisciplinari	Lingua italiana, Storia, Geografia, Matematica, Musica, Scienze Tecnologia, Ed. Civica.	
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca e scoperta attiva attraverso il metodo sperimentale (Problem solving) - Attività ludiche di movimento e di rilassamento. 	
Mezzi e strumenti	Utilizzo di attrezzi vari a disposizione in palestra e di materiale non strutturato.	
Ambienti	Spazi chiusi (palestra-aula) e aperti	

Risorse umane	Docenti della classe
Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare le parti del corpo. • Muoversi in uno spazio rispettando le indicazioni date. • Eseguire giochi espressivi e di imitazione. • Partecipare a giochi collettivi rispettando le regole. • Muoversi in modo consapevole.
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione dei comportamenti nei processi di partecipazione alle attività - Prove pratiche - Esercitazioni individuali

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 2	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo - Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva - Il gioco, lo sport, le regole, il fair-play - Salute e benessere, prevenzione e sicurezza
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il corpo come modalità comunicativo-espressiva - Utilizzare il corpo per riprodurre suoni e rumori
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 100% modalità asincrona
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita - audio lezione differita
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc....

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.3

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 3	
Competenze Chiave Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali Competenza in materia di cittadinanza Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza imprenditoriale	<p>Esprimersi e comunicare con linguaggi verbali e non</p> <p>Rispettare le regole condivise e collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune.</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento in modo autonomo</p> <p>Tradurre le idee in azioni.</p>
Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Possiede coordinazione oculo-manuale e oculopodolica. Individua, comprende, ricorda informazioni e richieste di situazioni problematiche. - Ascolta ed esegue semplici istruzioni. Possiede coordinazione dinamica generale e segmentaria. Possiede abilità senso-percettive e di organizzazione spazio-temporale - Possiede abilità sociali e relazionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Strutturazione e organizzazione dello schema corporeo. • Consolidamento della dominanza. • Stabilizzazione e controllo dell'equilibrio. • Riconoscimento di situazioni problematiche gioco e ricerca di soluzioni adeguate. • Memorizzazione di consegne. • Conoscenza di un lessico adeguato e rappresentazione mimico-gestuale. • Potenziamiento organico generale e muscolare. • Miglioramento della mobilità articolare. • Controllo della respirazione e rilassamento. Percorsi strutturati. • Discriminazione cinestetica e percettiva. • Organizzazione delle percezioni relative allo spazio, ai ritmi, alle distanze, alle direzioni. • Conoscenza di regole e ruoli.
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe
Tempi	Febbraio, Marzo
Raccordi interdisciplinari	Lingua italiana, Storia, Geografia, Matematica, Musica, Scienze Tecnologia, Ed. Civica.
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca e scoperta attiva attraverso il metodo sperimentale (Problem solving) - Attività ludiche di movimento e di rilassamento.
Mezzi e strumenti	Utilizzo di attrezzi vari a disposizione in palestra e di materiale non strutturato.
Ambienti	Spazi chiusi (palestra-aula) e aperti
Risorse umane	Docenti della classe

Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare le parti del corpo. • Muoversi in uno spazio rispettando le indicazioni date. • Eseguire giochi espressivi e di imitazione. • Partecipare a giochi collettivi rispettando le regole. • Muoversi in modo consapevole.
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione dei comportamenti nei processi di partecipazione alle attività - Prove pratiche - Esercitazioni individuali

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 3	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo - Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva - Il gioco, lo sport, le regole, il fair-play - Salute e benessere, prevenzione e sicurezza
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire sequenze e schemi ritmici di movimento - Muoversi nello spazio controllando la lateralità
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 100% modalità asincrona
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita - audio lezione differita
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc....

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: N.4

PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 4	
Competenze Chiave Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali Competenza in materia di cittadinanza Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza imprenditoriale	<p>Esprimersi e comunicare con linguaggi verbali e non</p> <p>Rispettare le regole condivise e collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune.</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento in modo autonomo</p> <p>Tradurre le idee in azioni.</p>
Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Possiede coordinazione oculo-manuale e oculopodolica. Individua, comprende, ricorda informazioni e richieste di situazioni problematiche. - Ascolta ed esegue semplici istruzioni. Possiede coordinazione dinamica generale e segmentaria - Possiede abilità senso-percettive e di organizzazione spazio-temporale - Possiede abilità sociali e relazionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Strutturazione e organizzazione dello schema corporeo. • Consolidamento della dominanza. • Stabilizzazione e controllo dell'equilibrio. • Memorizzazione di sequenze di istruzioni. • Conoscenza di un lessico adeguato e realizzazione di attività tecnico-pratiche. • Potenziamento organico generale e muscolare. Miglioramento della mobilità articolare. • Percorsi strutturati. • Discriminazione cinestetica e percettiva. Organizzazione delle percezioni relative allo spazio, ai ritmi, alle distanze, alle direzioni.. • Controllo della respirazione e rilassamento
Utenti destinatari	Tutti gli alunni della classe
Tempi	Aprile, Maggio, Giugno
Raccordi interdisciplinari	Lingua italiana, Storia, Geografia, Matematica, Musica, Scienze Tecnologia, Ed. Civica.
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca e scoperta attiva attraverso il metodo sperimentale (Problem solving) - Attività ludiche di movimento e di rilassamento.
Mezzi e strumenti	Utilizzo di attrezzi vari a disposizione in palestra e di materiale non strutturato.
Ambienti	Spazi chiusi (palestra-aula) e aperti
Risorse umane	Docenti della classe

Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare le parti del corpo. • Muoversi in uno spazio rispettando le indicazioni date. • Eseguire giochi espressivi e di imitazione. • Partecipare a giochi collettivi rispettando le regole. • Muoversi in modo consapevole.
Modalità di Verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione dei comportamenti nei processi di partecipazione alle attività - Prove pratiche - Esercitazioni individuali

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 4	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo - Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva - Il gioco, lo sport, le regole, il fair-play - Salute e benessere, prevenzione e sicurezza
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinare le azioni motorie per gestire e mantenere l'equilibrio in semplici sequenze di movimento
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 100% modalità asincrona
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, video youtube ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google Suite Education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - videolezioni in differita - audio lezione differita
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, sintesi, dettati, ecc....

A.S 2020/2021
Scuola Primaria Scardigno-Valente

RC

PROGETTAZIONE CLASSE 1^

DISCIPLINA:	RELIGIONE	
DOCENTI:	Maria Girolama Amato - Sofia Carabellese - Rosanna Carlucci	
PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 1		
COMPETENZE CHIAVE <ul style="list-style-type: none">• Competenza in materia di cittadinanza• Competenza alfabetica funzionale• Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Competenze messe in campo <ul style="list-style-type: none">- Sapere che per l'uomo religioso ogni storia ha inizio da Dio.- Comprendere gli enunciati, raccontare le proprie esperienze e adotta un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.- Strutturare le proprie conoscenze, risalendo dall'informazione al concetto.	
COMPETENZE DISCIPLINARI: Abilità		Conoscenze
L'alunno <ul style="list-style-type: none">• Scopre l'importanza e l'unicità di ognuno.• Sa apprezzare il valore dell'amicizia.• Scopre che le regole sono importanti per instaurare relazioni positive.• Riconosce Dio come Padre e Creatore di tutti gli uomini.• Sa cogliere nell'ambiente circostante i segni che richiamano la presenza di Dio Creatore.• Sa riconoscere il creato come dono gratuito di Dio da apprezzare e rispettare.• Sa distinguere ciò che appartiene al creato da ciò che è costruito dall'uomo.		<ul style="list-style-type: none">• Il valore del nome: l'identità personale.• Il valore dello stare insieme.• Il rispetto dell'Altro (Educazione civica).• Le regole a scuola e in famiglia.• I doni di Dio: il mondo e la vita.• Differenza tra creare e costruire.• Il rispetto per la natura (Educazione civica).• I Santi amici di Gesù.• San Francesco e il creato.
UTENTI DESTINATARI	Tutti gli alunni della classe.	

TEMPI	Settembre – Ottobre - Novembre
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Italiano, arte e immagine, musica, educazione civica.
METODOLOGIA	Suddivisione della classe in gruppi guidati da insegnanti in contemporaneità e/o insegnanti dell'organico COVID.
MEZZI E STRUMENTI	Libri di testo (cartaceo, <i>ebook</i>), LIM, Computer, Supporti audio e video.
AMBIENTI	Classe, Biblioteca, Giardino.
RISORSE UMANE	Docenti di classe e/o organico COVID
OBIETTIVI MINIMI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere il valore dell'amicizia. ➤ Conoscere la persona di Dio creatore. ➤ Riconoscere che, per i cristiani, il mondo e la vita sono doni dell'amore di Dio. ➤ Conoscere la persona di Gesù attraverso alcuni episodi della sua vita.
MODALITA' DI VERIFICA	Schede individuali, conversazioni e osservazioni sistematiche, test vero/falso, a scelta multipla, prove orali, prove grafiche.

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N.1	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Dio e l'uomo. - I valori etici e religiosi.
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere il valore dell'amicizia. - Conoscere la persona di Dio Creatore e i doni concessi agli uomini grazie al suo amore. - Conoscere Gesù attraverso alcuni episodi della sua vita.
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, youtube, ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for educational - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone

Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Videolezioni in differita o in diretta - Audiolezione in differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, relazioni, sintesi, componimenti, dettati, ecc. - compiti di realtà

RC

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 2

DISCIPLINA:	RELIGIONE
DOCENTI:	Maria Girolama Amato – Sofia Carabellese – Rosanna Carlucci
PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 2	
COMPETENZE CHIAVE <ul style="list-style-type: none"> • Competenza in materia di cittadinanza • Competenza alfabetica funzionale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare 	Competenze messe in campo <ul style="list-style-type: none"> - Riflettere sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e riconoscere il significato cristiano del Natale. - Leggere, comprendere gli enunciati, raccontare le proprie esperienze e adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. - Strutturare le proprie conoscenze, risalendo dall'informazione al concetto.

COMPETENZE DISCIPLINARI: Abilità		Conoscenze
L'alunno <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce il valore sociale e religioso della festa. • Riconosce l'Avvento come tempo di preparazione e attesa di un grande evento. • Sa riconoscere i segni del Natale nell'ambiente. • Sa che il Natale è la festa che celebra la nascita di Gesù. • Riconosce il messaggio di solidarietà trasmesso dal Natale. • Sa descrivere l'ambiente della nascita e dell'infanzia di Gesù. • Conosce la vita quotidiana del bambino Gesù ed è in grado di confrontarla con la propria. 		<ul style="list-style-type: none"> • La festa. • Simboli e tradizioni del Natale. • Il tempo dell'attesa. • Il Calendario dell'Avvento. • Origine del presepe. • La storia del Natale. • Il valore della solidarietà (Educazione civica). • La Famiglia di Gesù. • Il Paese di Gesù. • La casa di Gesù. • La vita quotidiana del piccolo Gesù.
UTENTI DESTINATARI	Tutti gli alunni della classe.	
TEMPI	Dicembre – Gennaio	
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Italiano, arte e immagine, musica, storia, geografia, educazione civica.	
METODOLOGIA	Suddivisione della classe in gruppi guidati da insegnanti in contemporaneità e/o insegnanti dell'organico COVID.	
MEZZI E STRUMENTI	Libri di testo (cartaceo, <i>ebook</i>), LIM, Computer, Supporti audio e video.	
AMBIENTI	Classe, Biblioteca, Giardino.	
RISORSE UMANE	Docenti di classe e/o organico COVID	
OBIETTIVI MINIMI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconoscere che, per i cristiani, il mondo e la vita sono doni dell'amore di Dio. ➤ Conoscere la persona di Gesù attraverso alcuni episodi della sua vita. ➤ Comprendere il significato generico della festa e quello specifico della festa religiosa. ➤ Riconoscere i segni religiosi del Natale. 	
MODALITA' DI VERIFICA	Schede individuali, Conversazioni e osservazioni sistematiche, Test vero/falso, a scelta multipla, Questionari aperti, Prove orali, Prove grafiche.	

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N.2	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Dio e l'uomo. - I valori etici e religiosi.
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la storia della nascita di Gesù attraverso i racconti evangelici. - Comprendere il significato generico della festa e quello specifico della festa religiosa. - Riconoscere i segni religiosi del Natale. - Conoscere alcuni aspetti della vita quotidiana di Gesù.
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari da Treccani, lezioni RAI, youtube - ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for educational - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Videolezioni in differita o in diretta - Audiolezione in differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, relazioni, sintesi, componimenti, dettati, ecc. - compiti di realtà

RC

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.3

DISCIPLINA:	RELIGIONE	
DOCENTI:	Maria Girolama Amato – Sofia Carabellese – Rosanna Carlucci	
PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITA’ DI APPRENDIMENTO N. 3		
COMPETENZE CHIAVE <ul style="list-style-type: none">• Competenza in materia di cittadinanza.• Competenza alfabetica funzionale• Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Competenze messe in campo <ul style="list-style-type: none">• Riflettere sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e riconoscere il significato cristiano della Pasqua.• Leggere, comprendere gli enunciati, raccontare le proprie esperienze e adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.• Strutturare le proprie conoscenze, risalendo dall’informazione al concetto.	
COMPETENZE DISCIPLINARI: Abilità		Conoscenze
L’alunno: <ul style="list-style-type: none">• Riconosce nelle parole e nelle azioni di Gesù la manifestazione dell’amore di Dio.• Comprende gli insegnamenti trasmessi dalle parabole e dai miracoli di Gesù.• Conosce il significato della Pasqua per i cristiani.• Sa individuare i simboli pasquali nell’ambiente circostante.		<ul style="list-style-type: none">• La missione di Gesù.• I gesti e le parole amorevoli di Gesù.• I miracoli.• Le parabole.• Gli Apostoli.• La Quaresima.• La morte di Gesù.• Simboli e tradizioni della Pasqua.• La rinascita della natura.• La resurrezione.
UTENTI DESTINATARI	Tutti gli alunni della classe.	
TEMPI	Febbraio – Marzo	

RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Italiano, arte e immagine, storia, geografia, cittadinanza e costituzione.
METODOLOGIA	Suddivisione della classe in gruppi guidati da insegnanti in contemporaneità e/o insegnanti dell'organico COVID.
MEZZI E STRUMENTI	Libri di testo (cartaceo, <i>ebook</i>), LIM, Computer, Supporti audio e video
AMBIENTI	Classe, Biblioteca, Giardino.
RISORSE UMANE	Docenti di classe e/o organico COVID.
OBIETTIVI MINIMI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere la persona di Gesù attraverso alcuni episodi della sua vita. ➤ Comprendere il significato generico della festa e quello specifico della festa religiosa. ➤ Riconoscere i segni religiosi della Pasqua
MODALITA' DI VERIFICA	Schede individuali, Conversazioni e osservazioni sistematiche, Test vero/falso, a scelta multipla, Questionari aperti, Prove orali, Prove grafiche

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA N.3	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Dio e l'uomo. - I valori etici e religiosi.
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere alcune parabole e miracoli di Gesù. - Conoscere la storia della Passione, morte e resurrezione di Gesù attraverso i racconti evangelici. - Riconoscere i segni religiosi della Pasqua.
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, youtube - ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for educational - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone

Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Videolezioni in differita o in diretta - Audiolezione in differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, relazioni, sintesi, componimenti, dettati, ecc. - compiti di realtà

RC

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 4

DISCIPLINA:	RELIGIONE
DOCENTI:	Maria Girolama Amato - Sofia Carabellese - Rosanna Carlucci
PROGETTAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE: UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 4	
COMPETENZE CHIAVE <ul style="list-style-type: none"> • Competenza in materia di cittadinanza. • Competenza alfabetica funzionale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare 	Competenze messe in campo <ul style="list-style-type: none"> - Identifica nella chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo. - Riconosce che ogni persona è un valore per vivere insieme in unione e amicizia. - Legge, comprende gli enunciati, racconta le proprie esperienze e adotta un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. - Struttura le proprie conoscenze, risalendo dall'informazione al concetto.

COMPETENZE DISCIPLINARI: Abilità		Conoscenze
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Sa riconoscere gesti e segni liturgici della religione cristiana. • Sa percepire la preghiera come strumento di dialogo con Dio. • Sa accostarsi con rispetto ai gesti, ai simboli e ai luoghi religiosi presenti nell'ambiente in cui vive. • Sa comprendere l'importanza del Battesimo. • Sa comprendere l'importanza di Maria nella Chiesa. • Sa distinguere la chiesa edificio dalla chiesa comunità. 		<ul style="list-style-type: none"> • La Chiesa e la sua missione. • Ogni Domenica è Pasqua. • Chiesa edificio, Chiesa comunità. • Gesti e simboli cristiani. • La croce segno e simbolo della religione cristiana. • Il sacramento del Battesimo. • Maria, madre di Dio e della Chiesa.
UTENTI DESTINATARI	Tutti gli alunni della classe.	
TEMPI	Aprile – Maggio–Giugno	
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Italiano, arte e immagine, storia, geografia, educazione civica.	
METODOLOGIA	Suddivisione della classe in gruppi guidati da insegnanti in contemporaneità e/o insegnanti dell'organico COVID.	
MEZZI E STRUMENTI	Libri di testo (cartaceo, <i>ebook</i>), LIM, Computer, Supporti audio e video.	
AMBIENTI	Classe, Biblioteca, Giardino.	
RISORSE UMANE	Docenti di classe e/o organico COVID	
OBIETTIVI MINIMI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere la persona di Gesù attraverso alcuni episodi della sua vita. ➤ Comprendere il significato generico della festa e quello specifico della festa religiosa. ➤ Conoscere la Chiesa come edificio e la Chiesa come comunità cristiana. 	
MODALITA' DI VERIFICA	Schede individuali, Conversazioni e osservazioni sistematiche, Test vero/falso, a scelta multipla, Questionari aperti, Prove orali, Prove grafiche.	

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA 4	
Nuclei fondanti	<ul style="list-style-type: none"> - Dio e l'uomo. - I valori etici e religiosi.
Obiettivi di apprendimento rimodulati	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la Chiesa e la sua missione. - Distinguere la Chiesa edificio dalla Chiesa comunità. - Conoscere Maria, la mamma di Gesù.
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio di documentari, lezioni RAI, youtube - ecc.
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for educational - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Videolezioni in differita o in diretta - Audiolezione in differita o in diretta
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui e discussioni guidate sulle piattaforme previste - prove pratiche (simulazione di situazioni reali, prove grafiche) - prove scritto-grafiche: questionari aperti, relazioni, sintesi, componimenti, dettati, ecc. - compiti di realtà

**I.C. "Scardigno-Savio" Molfetta
A.S 2020/2021
Scuola Primaria Scardigno-Valente**

PROGETTO DI POTENZIAMENTO

“POTENZIA...MENTI”

DISCIPLINA:	Italiano Matematica
DOCENTI:	DOCENTI CON ORE DI COMPRESENZA
CLASSI:	1 ^a sezz. A – B – C – D – E
DENOMINAZIONE	POTENZIA...MENTI
COMPETENZE CHIAVE Competenza alfabetico funzionale Competenza in matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria	ASCOLTO E PARLATO Ascoltare il contenuto di brevi testi e comprenderne il significato globale. Raccontare oralmente una storia in modo sufficientemente coeso e coerente. LETTURA Legge e comprende parole e brevi frasi e ne individua il senso globale. SCRITTURA Scrive semplici didascalie. Scrive parole e brevi frasi corretti nell’ortografia legati all’esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre. NUMERI Contare in senso progressivo e regressivo, leggere e scrivere i numeri naturali fino a 20, confrontarli e ordinarli. Eseguire semplici addizioni e sottrazioni e conoscerne il significato. SPAZIO E FIGURE Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, usando termini adeguati. Riconoscere e descrivere le principali figure geometriche piane. RELAZIONI, MISURA, DATI E PREVISIONI Rappresentare relazioni e dati con grafici e tabelle. PROBLEMI Risolvere semplici problemi con addizione e sottrazione.

Abilità		Conoscenze
ITALIANO L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • ascolta e comprende messaggi di vario tipo; • sa riferire esperienze personali esprimendosi con semplici frasi logiche; • discrimina fonemi e grafemi e li associa; • legge e comprende parole e semplici frasi; • illustra graficamente il contenuto di un testo ascoltato; • scrive parole e semplici frasi; • riordina sequenze di parole con il supporto di immagini. • 		<ul style="list-style-type: none"> • lessico di uso quotidiano e relativo ad argomenti conosciuti e trattati; • riconoscimento di fonemi e grafemi; • lettura di sillabe, parole, brevi frasi; • corretta grafia; • riconoscimento di grafemi, sillabe, parole nei quattro caratteri; • principali convenzioni ortografiche.
MATEMATICA L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • legge, scrive, confronta e ordina numeri naturali entro il 20, li rappresenta sulla retta dei numeri; • esegue addizioni e sottrazioni senza cambio in modo corretto (anche con l'aiuto di sussidi didattici); • riconosce, denomina e descrive figure geometriche piane; • classifica numeri, figure, oggetti in base a una proprietà; • analizza e comprende semplici situazioni problematiche e le traduce in termini matematici. 		<ul style="list-style-type: none"> • i numeri naturali entro il 20; • il valore posizionale delle cifre; • tecniche di calcolo; • serie e ritmi; • concetti spaziali e topologici; • il nome e le caratteristiche delle principali figure geometriche piane; • i raggruppamenti; • indagini e semplici registrazioni statistiche; • la struttura del testo problematico (le informazioni e la richiesta).
UTENTI DESTINATARI	Alunni delle classi prime con particolari esigenze di recupero/potenziamento delle competenze linguistiche e matematiche.	
COMPITO – PRODOTTO	Semplici elaborati. Mappe e schemi.	
TEMPI	Intero anno scolastico	
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Le attività si raccorderanno con le discipline di Storia e Geografia, Arte, Scienze e Tecnologia e ne utilizzeranno i contenuti al fine di recuperare e/o potenziare le competenze linguistiche e matematiche.	
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Approccio Ludico ➤ Apprendimento Cooperativo ➤ Peer tutoring ➤ Didattica Laboratoriale ➤ Brainstorming ➤ Lezioni Interattive ➤ Learning By Doing 	

MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Libri ❖ LIM e computer ❖ Schede operative ❖ Strumenti compensativi (tabelle, formulari, sintesi, schemi e mappe elaborati dai docenti; computer con risorse audio; software didattici free).
AMBIENTI	Spazi strutturati e non
RISORSE UMANE	Insegnanti della classe
MODALITA' DI VERIFICA	<p>Osservazioni sistematiche dei comportamenti. Conversazioni guidate Ascolto e/o lettura di un testo e domande di comprensione con risposte a scelta multipla o V/F. Esercizi di associazione Completamento di tabelle. Prove strutturate e/o semi-strutturate. Situazioni problematiche. Prove grafiche. Autobiografia cognitiva.</p>

I.C. "Scardigno-Savio" Molfetta
A.S 2020/2021
Scuola Primaria Scardigno Valente

PROGETTAZIONE CLASSI PRIME
UNITA' TRASVERSALE DI EDUCAZIONE CIVICA

DOCENTI	Tutti i docenti di classe	
CLASSI	I A – I B – I C – I D – I E – I F	
COMPETENZE CHIAVE: <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</i> ● <i>Competenza di cittadinanza.</i> 	<p>COSTITUZIONE Conoscere la Dichiarazione universale dei diritti umani e i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana.</p> <p>CITTADINANZA DIGITALE Distinguere i diversi device e utilizzarli correttamente, rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.</p> <p>SVILUPPO SOSTENIBILE Comprendere la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.</p>	
ABILITA'	CONOSCENZE	
L'alunno: -Contribuisce all'elaborazione e alla sperimentazione di regole più adeguate per sé e per gli altri nella vita dentro e fuori la scuola. -Riconosce i valori che rendono possibile la convivenza umana e li testimonia nei comportamenti sociali. -Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. -Riconosce in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> - Scoperta dell'importanza e rispetto del bene comune. - Riconoscimento dei comportamenti corretti in stretta correlazione con quanto affermato nei documenti ufficiali. - Uso del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. - Conoscenza e valorizzazione di un ambiente naturale esplorato 	
UTENTI DESTINATARI	Tutti gli alunni della classe	
TEMPI	Intero anno scolastico diviso in 2 quadrimestri	
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Tutte le discipline	
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo nuove tecnologie - Role playing - Cooperative learning - Brainstorming 	

	<ul style="list-style-type: none"> -cartellonistica -autobiografia cognitiva -Circle-time -Attività individuali e di gruppo. -Osservazione attenta e sistematica dei comportamenti individuali e collettivi. -Suddivisione in gruppi guidati da ins. in contemporaneità e/o organico covid.
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> - Libro di testo cartaceo e digitale; - LIM e computer;
AMBIENTI	Classe – biblioteca – Palestra - spazi strutturati e destrutturati esterni ed interni .
RISORSE UMANE	Interne: docenti di classe e/o organico covid.
MODALITA' DI VERIFICA	Prima quadrimestre: questionario. Secondo quadrimestre: compito di realtà
DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA UNICA	
Nuclei fondanti	COSTITUZIONE CITTADINANZA DIGITALE SVILUPPO SOSTENIBILE
Obiettivi di apprendimento rimodulati	. Individuare comportamenti rispettosi degli altri e dell'ambiente.
Tempi e modalità per tutta la classe	<ul style="list-style-type: none"> - 60% modalità sincrona (del monte ore disciplinare) - 40% modalità asincrona (del monte ore disciplinare)
Tempi e modalità per il singolo alunno	<ul style="list-style-type: none"> - Solo modalità asincrona - studio individuale
Materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> - Testi e immagini del libro digitale - Schede, mappe mentali, mappe concettuali - materiali vari prodotti dall'insegnante - video e audio selezionati sul web
Strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Registro elettronico (bacheca e documenti) - Google suite for education - Rete internet - Personal computer - Tablet - Smartphone - ...
Metodologia/interazione e frequenza	<ul style="list-style-type: none"> - Classe virtuale - Video lezioni in differita o in diretta - Audio lezione differita o in diretta.
Modalità di verifica	- Questionari.

I.C. "Scardigno-Savio" Molfetta
A.S 2020/2021
Scuola Primaria Scardigno-Valente

UNITÀ DI APPRENDIMENTO COMPETENZE DIGITALI

DISCIPLINA:	TECNOLOGIA
DOCENTI:	Tutti i docenti di Tecnologia
CLASSE:	Tutte le classi della Scuola Primaria
DENOMINAZIONE	CONNESSI E SICURI
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	Competenza digitale Si orienta tra le TIC (ICT - Information, Communication, Technology) ed è in grado di utilizzarle per produrre, salvare e condividere il proprio lavoro facendone un uso adeguato, corretto e responsabile a seconda delle diverse situazioni.
COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE: Abilità	Conoscenze
L'alunno dovrà: Classe I <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici percorsi motori e rappresentarli su un reticolo; Classe II <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare diverse forme espressive dal testo alla tabella, dall'immagine al suono; Classe III <ul style="list-style-type: none"> - compiere delle scelte su quali strumenti utilizzare per produrre differenti risultati; - comprendere o scrivere un algoritmo per realizzare disegni con la pixel art; Classe IV <ul style="list-style-type: none"> - scrivere brevi testi con programmi di videoscrittura (Word, LibreOffice...) - recuperare e analizzare informazioni in Internet da fonti diverse; Classe V <ul style="list-style-type: none"> - essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi legati all'uso delle tecnologie (cyberbullismo). - utilizzare le TIC per comunicare o per organizzare, classificare, gestire e presentare i lavori realizzati. 	Classe I <ul style="list-style-type: none"> - programmazione di semplici percorsi motori, su un reticolo attraverso la pratica del Coding; Classe II <ul style="list-style-type: none"> - semplici programmi di grafica e/o giochi didattici; Classe III <ul style="list-style-type: none"> - conoscenza del PC, delle sue periferiche (mouse, monitor, stampante, ecc...) e delle funzioni essenziali; - comprensione ed esecuzione di algoritmi per la realizzazione di disegni e figure con la pixel art o in linguaggio LOGO; Classe IV <ul style="list-style-type: none"> - le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi; - il collegamento ad Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati; Classe V <ul style="list-style-type: none"> - la navigazione in Internet: le regole e le responsabilità; - la posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi.

UTENTI DESTINATARI	<p>Tutti gli alunni della classe.</p> <p>Per gli alunni DSA e BES saranno semplificate le attività e utilizzati strumenti compensativi.</p> <p>Gruppi di lavoro, o coppie di alunni, eterogenei all'interno della classe nei momenti di attività ludica strutturata e non.</p> <p>Piccoli gruppi per attività di potenziamento ad alunni con DSA o BES.</p>
COMPITO – PRODOTTO	<p>L'alunno dovrà produrre:</p> <p>Classe I</p> <ul style="list-style-type: none"> - un semplice percorso da rappresentare su un reticolo; <p>Classe II</p> <ul style="list-style-type: none"> - la rappresentazione su un reticolo di un percorso motorio <p>Classe III</p> <ul style="list-style-type: none"> - un disegno da realizzare con la pixel art; <p>Classe IV</p> <ul style="list-style-type: none"> - un semplice testo con un programma di videoscrittura (es. Word...) su un'esperienza vissuta; <p>Classe V</p> <ul style="list-style-type: none"> - una mail da inviare ad un amico o una presentazione di un'attività svolta (es. PowerPoint...) o una bacheca online (es. Padlet).
TEMPI	Intero anno scolastico
RACCORDI INTERDISCIPLINARI	Italiano - Inglese – Matematica - Geografia - Arte e Immagine -
METODOLOGIA	<p>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 <i>problem solving</i>.</p> <p>Le metodologie che saranno messe in atto per lo sviluppo delle competenze digitali prevedono la continua partecipazione degli alunni nei processi osservativi, elaborativi e co-costruttivi di conoscenze.</p> <p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Il pensiero ad alta voce ✓ Le facilitazioni procedurali ✓ L'apprendimento cooperativo e tutoraggio tra pari ✓ Il lavoro di gruppo ✓ La discussione, il ragionamento condiviso e il dialogo (<i>brainstorming</i>) ✓ Utilizzo nuove tecnologie ✓ Ricerca - scoperta attiva attraverso il metodo sperimentale (<i>Problem posing-solving</i>);

	<p>✓ Attività laboratoriali</p> <p>La metodologia e le attività saranno diversificate a seconda delle competenze e delle conoscenze che si intendono sviluppare.</p>
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Libri di testo cartaceo e digitale; ➤ Schede didattiche operative; ➤ LIM e computer;. ➤ Schede operative; ➤ Lezioni interattive unplugged e online sul sito https://code.org ➤ Software di programmazione https://scratch.mit.edu ➤ Contenuti online (video e cartoon) dal sito Web Safety Internet Centre http://www.generazioniconnesse.it
AMBIENTI	<p>Spazi interni:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Aula ○ Aula Multimediale; ○ Cortile della scuola; ○ palestra
RISORSE UMANE	Docenti ed alunni delle classi.
OBIETTIVI MINIMI	<p>Classe I</p> <p>Comprendere la funzione dei vari oggetti tecnologici di uso quotidiano e scolastico</p> <p>Classe II</p> <p>Compilare una tabella con i dati dell'osservazione.</p> <p>Classe III</p> <p>Conoscere il PC e le sue principali caratteristiche e realizzare un disegno con la pixel art</p> <p>Classe IV</p> <p>Scrivere un breve testo con un programmi di video scrittura</p> <p>Classe V</p> <p>Consultare siti web per reperire informazioni utili all'approfondimento degli argomenti trattati.</p>
MODALITA' DI VERIFICA	<p>Controllo in itinere e finale attraverso colloquio con l'alunno; l'osservazione del lavoro svolto a casa e in classe e la somministrazione di prove si esplicheranno in:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ conversazioni guidate in classe; ☐ osservazioni dirette e sistematiche nei vari momenti e contesti scolastici; ☐ prove graduate e sostitutive per alunni in difficoltà con certificazione, corrispondenti agli insegnamenti impartiti e adattate al Piano Educativo Individualizzato; ☐ autobiografia cognitiva

	Per alunni con DSA e per alunni con BES sono previsti tempi più lunghi e/o un numero minore di esercizi per le verifiche scritte in relazione ai Piani Didattici Personalizzati.
--	--

MODALITÀ DI VERIFICA:

- ✓ Osservazione attenta e sistematica dei comportamenti individuali e collettivi
- ✓ Interrogazioni
- ✓ Prove scritte
- ✓ Prove grafiche e/o digitali
- ✓ Relazioni
- ✓ Prove pratiche
- ✓ Esercitazioni individuali e collettive

- ✓ Questionari aperti, strutturati, semi-strutturati

Molfetta, 10 ottobre

I DOCENTI:

Abbattista Lucia.

Amato Maria Girolama

Angione Marianna

Altamura Lucia

Bufi Stefano

Carabellese Sofia

Carlucci Rosanna

Morolla Anna

Lazzizera Nicoletta

Spadavecchia Cassiana

Stoia Giovanna

Tatulli Angela

Zaza Giancarla

