



**PROGRAMMAZIONE**  
**TABELLA DI CORRISPONDENZA COMPETENZE/ATTIVITÀ**

**SCUOLA PRIMARIA**

<b>COMPETENZE</b>	<b>ATTIVITA' PROPOSTE E LORO COLLOCAZIONE NEL CURRICOLO</b>
<p>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.</p>	<p>1. Biblioteca di classe: progetti di lettura e lettura animata; drammatizzazione; manipolazione di storie; i grandi leggono per i piccoli; gestione della biblioteca. (per tutte le classi)          2. Verbalizzazioni del fare e del 'sentirsi': psicomotricità; visite di istruzione; esperimenti; esperienze personali; progettazioni. (per tutte le classi)          3. Lavori di gruppo: progettare; ricercare; sintetizzare; esporre. (per tutte le classi)          4. Giornale scolastico: collaborazione; stesura di articoli. (per quarte e quinte)          5. Manifestazioni: civili (cl. IV e V); di fine anno (per tutte le classi).          6. CCR: campagna elettorale; elezioni; riunioni-interventi; verbali.( classi finali)</p>
<p>2. È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.</p>	<p>CLASSE I: Attività ludiche legate al lessico di numeri e colori (bingo, memory, giochi di movimento...); recitazione animata di filastrocche e nursery rhymes; guessing games con l'utilizzo di flash-cards. Compito in situazione: gioco dell'oca e giochi interattivi con l'utilizzo della LIM.</p> <p>CLASSE II: Action songs and rhymes; co-costruzione di wall poster per la memorizzazione del lessico; brevi video; drammatizzazioni. Compito in situazione: Gioco a squadre.</p> <p>CLASSE III: presentazione e descrizione fisica di persone e animali; dialoghi; tabellone compleanni; drammatizzazioni. Compito in situazione: battaglia navale; allestimento in aula di un pet shop realizzato con i pupazzi dei bambini; carta d'identità dei pets.</p> <p>CLASSE IV: guessing games; calendario di classe; giochi di ruolo; progettazione della mappa di una città; descrizione di un percorso. Role play: a spasso in città (richiesta di indicazioni stradali e descrizione del percorso da effettuare).</p> <p>CLASSE V: guessing games; giochi di ruolo; descrizioni; role play; indagini di gruppo.</p>
<p>3. Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.</p>	<p>Visite di istruzione e indagini statistiche.          Attività di gruppo per favorire l'apprendimento cooperativo.          Ricerca di informazioni, rielaborazione dei dati raccolti/ riorganizzazione/ presentazione al grande gruppo.          Esercizi , gare, problemi, giochi, numeri, rappresentazioni, tabelle.          Analisi di informazioni.          Attività di brainstorming, mappe concettuali.          Utilizzo di nuove tecnologie e linguaggi multimediali/indagini statistiche.          Situazioni problematiche (mercato in classe, visite sul territorio..)          Attività relative al progetto orti.</p>

<p>4. Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p>	<p>CLASSE I: giochi propedeutici per un primo approccio all'uso del PC, della LIM (terminologia di base); principali regole del buon uso del laboratorio di informatica e della LIM (Sicurezza personale, corretta postura, salvaguardia dei materiali)          CLASSE II: giochi propedeutici per la conoscenza della tastiera; procedura per apertura/chiusura programmi creazioni e salvataggio file, apertura/chiusura cartella; utilizzo di programmi per il disegno; utilizzo per un primo approccio alla videoscrittura (elementi di base: font, dimensione, colore)          CLASSE III: creazione/gestione cartelle; creazione di un documento assemblare testo e immagini; procedura guidata per l'uso del servizio mail; conoscenza di motori di ricerca sicuri ed esplorazione di un sito fornito dal docente          CLASSE IV: creazione e formattazione di un testo seguendo le regole dell'impaginazione; ricerca guidata di informazioni specifiche e salvataggio delle stesse; regole per una navigazione sicura attraverso siti di riferimento (polizia postale, telecom)          CLASSE V: creazione di una presentazione multimediale (inserimento di immagini audio/video); raccolta, comparazione e selezione delle informazioni della rete</p>
<p>5. Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p>	<p>-Costruzione di mappe attraverso il lavoro cooperativo.          -Giochi di ruolo cooperativo.          -Progettazione di una visita di istruzione elaborando percorsi, ricercando contenuti storico/culturali/artistici/naturalistici ecc...          Osservazioni sistematiche rispetto agli indicatori di competenza;          autovalutazione sul prodotto e sul vissuto personale durante il percorso (coinvolgimento, motivazione, soddisfazione, relazione col gruppo).</p>
<p>6. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.</p>	<p>Scrivere un testo relativo ad una civiltà non ancora affrontata usando testi, immagini, video disponibili sul web; saperlo esporre.          Presentare l'immagine di un ambiente naturale e chiedere agli alunni quali attività dovrebbe fare l'uomo per insediarsi.          Valutazione: quantità e correttezza delle informazioni, cura della collocazione spazio-temporale, chiarezza espositiva.</p>
<p>7. Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</p>	<p>Giochi di ruolo – circle time, percorsi sulle emozioni, attività di prosocialità, attività di accoglienza alunni stranieri e nuovi inserimenti; interviste; lavori di gruppo, ricerche per conoscere le grandi religioni</p>
<p>8. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.</p>	<p>AMBITO MOTORIO: attività ludiche per il riconoscimento del proprio corpo; attività ludiche ed esperienziali per mimare/rappresentare situazioni, vissuti, suoni, ritmi, brani musicali; attività di progettazione, realizzazione e rappresentazione di brevi storie o del proprio vissuto utilizzando la mimica e il movimento; attività per la presa di coscienza di sé e dell'altro, dei cambiamenti fisici e delle relative emozioni.          AMBITO ARTISTICO: attività legate al disegno spontaneo e al racconto verbale del disegno stesso; attività per conoscere e sperimentare elementi di base del linguaggio visivo.</p>
<p>9. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.</p>	<p>-CCR          -Libri parlanti          -Scatola emozioni          -Progetto orti          -Gruppi di ricerca autogestita          -Adesione a proposte del territorio          -Concorsi</p>

<p>10. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p>	<p>-Ed. all'affettività; Assunzione di incarichi in modo responsabile ; Giochi di squadra; Attività prosociali; Lavori di gruppo;; settimana sicurezza. (tutte le classi)          -Mostra del libro (tutte le classi di Ferno)          -Drammatizzazioni (infanzia e classi IV e V)          -Ricerche di gruppo, CCR (classi IV e V)          -Ed. finanziaria (classi IV)          -Ed. stradale (infanzia e classi IV e V)          -Settimana dell'individualizzazione/classi aperte (classi V)          -Attività di accoglienza (infanzia e classi V)</p>
<p>11. Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>	<p>CLASSI I e II          Attività di circle time per stabilire e condividere poche e chiare regole; realizzazione di cartellone murale che visualizzi le regole; attività di rinforzo di comportamenti positivi (token economy); scelta comune di incarichi finalizzati al buon funzionamento della classe; assunzione e rispetto di un incarico; costruzione della tabella degli incarichi; scelta del materiale d'uso; riconoscimento del setting di lavoro; rispetto del materiale proprio e comune; giochi motori di cooperazione a coppie e piccoli gruppi atti ad acquisire fiducia e autostima; attività di apprendimento cooperativo/laboratoriale finalizzata alla soluzione di semplici situazioni problematiche e apprendimenti situati.</p>
<p>12. Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.</p>	<p>PER CLASSI V</p> <p>Italiano: ascoltare ed esprimere idee personali, rielaborarle in gruppo, utilizzare il giornale come strumento per cogliere informazioni legate alla realtà sociale, nazionale ed internazionale (il giornale)</p> <p>Arte: conoscere e rispettare beni culturali legati al territorio di appartenenza (conoscenza edicole, chiese, monumenti-uscite sul territorio)</p> <p>Scienze: conoscere gli apparati riproduttivi (educazione sessuale); partecipare al progetto orti</p> <p>Storia: partecipare alle manifestazioni civili e alle proposte correlate (interviste, film, lettura testi, produzioni testi e poesie), conoscere i principi e il percorso della democrazia (studio greci-romani, conversazioni, drammatizzazioni), partecipare ad una conversazione seguendo le regole della democrazia (interventi in classe).</p> <p>Geografia: collaborare per la produzione di una ricerca di gruppo (regioni geografiche italiane, dialetti).</p> <p>Ed. Fisica: partecipare e collaborare utilizzando spazi e materiali; giocare rispettando gli altri e le regole (giochi vari e uso strumenti).</p> <p>Matematica: raccogliere informazioni/dati in grafici/tabelle rispetto ad un argomento di interesse comune al gruppo classe (grafici) ; leggere ed interpretare i dati raccolti; trarre conclusioni riflettendo per il raggiungimento di un sano e corretto stile di vita (raccolta dati rispetto a merende, sport praticati, giochi, colazioni, preferenze alimentari...)</p>

Settembre 2015 – Gruppi di lavoro Programmazione



**PROGRAMMAZIONE**  
**TABELLA DI CORRISPONDENZA COMPETENZE/ATTIVITÀ**

**SCUOLA SECONDARIA**

<b>COMPETENZE</b>	<b>ATTIVITA' PROPOSTE E LORO COLLOCAZIONE NEL CURRICOLO</b>
<p>1. Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.</p>	<p>1. CCR classi prime e seconde; Ricerca lettura e comprensione di testi scientifici sul tema dell'ecologia, anche il lingua inglese; brainstorming e riflessione scritta; lavoro sui registri linguistici; preparazione intervista assessore all'ecologia; intervista; rielaborazione dell'esperienza (italiano, scienze, geografia)</p> <p>2. Visita al Maga classi terze Ricerca lettura e comprensione di testi relativi all'arte contemporanea; brainstorming e riflessione scritta; ; lavoro sui registri linguistici e sull'esposizione orale; lavoro sul linguaggio iconografico/iconologico nei suoi mutamenti nel tempo; caratteristiche storico-sociale degli anni '60-'70; preparazione della visita al Maga nei quali gli alunni faranno da guida, a turno, per i propri compagni; rielaborazione dell'esperienza (italiano, arte, storia)</p> <p>3. Teatro classi prime, seconde e terze Scelta, lettura e comprensione del testo; lavoro sulla lettura espressiva, sulle scenografie, sul linguaggio teatrale; memorizzazione parti; spettacolo di recitazione; rielaborazione dell'esperienza.</p>
<p>2. Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>	<p>-Presentarsi e chiedere informazioni all'interlocutore in situazione reale (madre lingua) o simulata (role play);</p> <p>-Raccontare esperienze significative del proprio vissuto;</p> <p>-Argomentare le proprie scelte della vita futura;</p> <p>-Utilizzare le tecnologie per approfondire conoscenze/interessi con schemi guidati</p>

<p>3. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche che gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero logico-scientifico gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</p>	<p><b>MATEMATICA</b>  Risoluzione di una situazione problematica inedita che verifichi il raggiungimento dei traguardi del curricolo verticale  Compilazione di una scheda di autovalutazione (riflessioni, stati d'animo, difficoltà incontrate).  Osservazioni sistematiche  Periodiche simulazioni Invalsi con individuazione personale delle tipologie di quesiti più difficili da risolvere e capire.</p> <p><b>SCIENZE</b>  Esperienza di laboratorio inedita che verifichi il raggiungimento di almeno due traguardi del curricolo verticale  Compilazione questionario individuale sull'esperienza svolta  Osservazioni sistematiche  Realizzazione mappa concettuale su argomento nuovo con esposizione al gruppo classe che valuta il prodotto  Risoluzione di una prova articolata in quesiti che accertino le abilità matematiche spendibili in campo scientifico che portino poi l'alunno a riflettere sulla complessità e trasversalità della disciplina.</p>
<p>4. Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>Classi prime  Tecnologie del legno: caratteristiche dei legnami riferite a peso specifico, durezza, lavorabilità, comportamento all'umidità. Analizzare le essenze più comuni attraverso l'uso del computer (creazioni tabelle excell). Uso di internet per la ricerca delle caratteristiche e di prove sperimentali</p> <p>Classi seconde  Alimentazione: dalla lettura delle etichette all'analisi della composizione del prodotto (additivi chimici naturali, coloranti, conservanti) ricercando in internet informazioni sulle caratteristiche degli additivi (nocivi, sospetti, innocui)</p> <p>Classi terze  Elettricità nell'abitazione: risparmio energetico. Controllare le caratteristiche energetiche degli elettrodomestici della propria abitazione, analizzando le etichette energetiche di ognuno di essi. In internet confrontare altri elettrodomestici simili calcolando il 'guadagno' in funzione di eventuali sostituzioni.</p>
<p>5. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p>	<p>Classi prima  Esplorazione del territorio: uscita ambientale-storico-artistica  Il racconto: narrare la storia, descrivere lo spazio, fare teatro</p> <p>Classi seconde  Il viaggio: viaggi di esplorazione, osservazione carte geografiche, degli ambienti e dei popoli. Lettura narrazione viaggi, produzione racconti avventura. Approfondimento arte e musica etnica. Incontro con linguaggi diversi (cinema). Alimentazione: abitudini alimentari nel tempo e nello spazio, sfruttamento territorio, produzione e consumi ambientali</p> <p>Classi terze  Manifestazioni civili: memoria storica (Giorno della memoria). Migrazioni nella storia e nello spazio</p>
<p>6. Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.</p>	<p>Classi prime  Progetto accoglienza: ricerca informazioni, costruzione istogrammi, cartelloni di presentazione - L'acqua</p> <p>Classi seconde  Educazione alimentare. - Il viaggio</p> <p>Classi terze  Orientamento. - Educazione affettività</p>

<p>7. Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.</p>	<p>Classi prime Progetto accoglienza: ricerca informazioni, costruzione istogrammi, cartelloni di presentazione, storicizzazioni del percorso</p> <p>Classi seconde Relazione tra pari - Educazione alimentare: abitudini alimentari, confronto. - Il viaggio</p> <p>Classi terze Orientamento - Educazione affettività - Giorno della memoria(discriminazione e razzismo)</p>
<p>8. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.</p>	<p>Partecipazione a giochi sportivi Attività teatrali Sassi musicali Esibizioni Produzioni video e presentazioni multimediali Produzione manifesti e messaggi sociali</p>
<p>9. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p>	<p>Partecipazione a Concorsi che prevedono realizzazione di prodotti (es. slogan per Gioco d'Azzardo, Gemellaggio con Malesia...)</p> <p>Realizzazione di scenografie / manufatti artistici (laboratorio creta)</p> <p>Circuiti di coordinamento dinamico generale (Educaz. Fisica) Percorso trimestrale di coordinazione (Educaz. Fisica)</p> <p>Comportamento degli alunni/e durante le uscite didattiche e le visite d'istruzione Comportamento degli alunni/e durante un percorso che prevede l'Applicazione della Metodologia Peer education</p>
<p>10. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Orienta le proprie scelte in modo consapevole. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p>	<p>Progetto Orientamento (classe prima, seconda, terza)</p> <p>Ogni occasione/contesto in cui l'alunno/a deve operare delle scelte e deve portare a termine in modo autonomo un compito assegnato</p> <p>Per atletica leggera, scelta delle specialità più indicate, tenendo conto delle proprie attitudini personali (Educaz. Fisica)</p> <p>Ginnastica artistica a corpo libero e con attrezzi: invenzione di un proprio percorso ginnico (Educaz. Fisica)</p>
<p>11. Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità</p>	<p>Rispetto del regolamento di classe condiviso, elaborato e sottoscritto Rispetto delle regole del regolamento di Istituto: in classe, in palestra, durante le uscite...</p> <p>Durante le assemblee di classe rispetto delle regole stabilite (ascolto ed esposizione delle proprie opinioni nel rispetto degli altri) CCR Rispetto del codice fair play</p>
<p>12. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.</p>	<p>Percorsi di educazione alla legalità e giornata della sicurezza Comportamento e seguito di Percorsi relativi all'alimentazione (intervallo, mensa, uscite)</p> <p>Modalità di partecipazione ai Tornei Sportivi Scolastici Attenzione nel ricambio del materiale ginnico e igienico Modalità con cui gli alunni lascino gli spazi dopo l'uso (classe, laboratori, spogliatoi...)</p>