

Tavola di progettazione curricolare n° 8 e 11

<p>Competenza attesa (dalla 5 alla 11 delle competenze indicate dal Profilo delle competenze al termine del Primo ciclo):</p> <p>8. Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. 11. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo (dalla IV Primaria)</p>	
<p>Titolo del modulo verticale</p> <p>CITTADINO DEL MONDO, CITTADINO PER IL MONDO</p>	
<p>Scuola dell'Infanzia - Campo di esperienza coinvolto:</p> <p>Scuola Primaria - Ambito disciplinare coinvolto:</p> <p>Scuola Secondaria - Disciplina coinvolta:</p>	<p>TUTTI, in particolare LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p>GEOGRAFIA/MATEMATICA/TECNOLOGIA</p> <p>GEOGRAFIA/ITALIANO/MATEMATICA/TECNOLOGIA</p>

anno di corso nella progettazione, azione, tenere conto di:	Obiettivi di apprendimento	Contenuti - temi - attività	Metodologie didattiche	Competenze personali e sociali sollecitate	Traguardi per lo sviluppo della competenza	Modalità di verifica/accertamento
<p>gli obiettivi di apprendimento sono indicati solo per Primaria (3° e 5°anno) e Secondaria (cfr. <i>Obiettivi di apprendimento per ogni Disciplina</i>)</p>	<p>temi e argomenti, attività ed esperienze funzionali al perseguimento della competenza attesa (cfr. prima parte de <i>I campi di esperienza</i> e di ogni <i>Disciplina</i>)</p>	<p>strategie didattiche coerenti con la competenza attesa e con le competenze personali e sociali sollecitate (cfr. <i>L'ambiente di apprendimento</i>)</p>	<p>indicare le competenze (dalla 1 alla 4 e dalla 12 alla 16 del Profilo) (cfr. <i>Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione</i>)</p>	<p>i traguardi sono indicati: - al termine della S.Infanzia - al termine del quinto anno S.Primaria - al termine del terzo anno S.Secondaria. Hanno la funzione di descrittori della competenza (cfr. <i>Traguardi per lo sviluppo della competenza</i>)</p>	<p>le prove di verifica sono coerenti con la competenza da accertare e con i traguardi indicati</p>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INFANZIA</p> <p>1</p>	<ol style="list-style-type: none"> Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità e al territorio Esplorare e conoscere gli spazi della scuola Sapersi orientare nello spazio fisico (scuola/sezione) e/o grafico (foglio) Eseguire percorsi motori in base a consegne verbali. Muoversi nello spazio con consapevolezza in riferimento ai concetti topologici. 	<p>CONTENUTI E TEMI: spazio del proprio corpo, degli oggetti del quotidiano, della casa, della scuola, dei percorsi guidati e liberi, dei territori e paesaggi frequentati (campagna, mercato, strada, mare, montagna ...)</p> <p>ATTIVITA': -Giochi motori di esplorazione -Giochi imitativi -percorsi di differenti livelli di difficoltà con materiali di arredamento e piccoli attrezzi -Giochi in gruppo della tradizione -Verbalizzazione e rappresentazione grafica delle attività svolte.</p>	<p>Stimolare l'appropriazione psicologica e intellettuale dello spazio attraverso l'appropriazione corporea dello spazio (ossia con la sollecitazione della percezione sensoriale ed emotiva). Seguiranno la lettura, rappresentazione e concettualizzazione dello spazio vissuto.</p> <p>Attuare l'apprendimento per scoperta ed il problem-solving che, attraverso le attività ludiche proposte, valorizzeranno le esperienze vissute da ciascun bambino, favorendo la problematizzazione delle situazioni, la ricerca delle possibili soluzioni in un contesto accogliente, sereno, cooperativo e di confronto.</p>	<p>Espressive: verbal (ascolta, parla) e non verbal (si impegna in campi espressivi motori ed artistici-musicali).</p> <p>Relazionali: collabora e partecipa; agisce in modo autonomo e responsabile negli spazi familiari; inizia a percepire la propria identità, anche culturale, nel dialogo interculturale.</p>	<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO: -Individua posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come davanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc... -Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali, avvalendosi eventualmente anche di mouse o tastiera di un computer</p>	<p>L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia, risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna, descrive e documenta processi di crescita ed è orientata ad esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità. La verifica delle</p>

	2	6. Riferire avvenimenti ed emozioni secondo la corretta collocazione spaziale.	-L'approccio ai concetti e agli indicatori topologici (sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro...) attraverso il gioco e la drammatizzazione di favole e fiabe -Rielaborazioni verbali e grafiche.		Diagnostiche: acquisisce, rappresenta e interpreta le informazioni; individua collegamenti e relazioni. Operative: risolve problemi, progetta, impara a imparare	conoscenze e delle abilità avviene tramite l'osservazione sistematica dei bambini in situazione di gioco libero, guidato e nelle attività programmate; con l'uso di materiale strutturato e non, e attraverso le rappresentazioni grafiche svolte di volta in volta.	
	3						
PRIMARIA	1	ORIENTAMENTO: muoversi consapevolmente nello spazio, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici e le carte mentali. LINGUAGGIO DELLA GEO- GRAFICITA': rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti; tracciare percorsi effettuati nello spazio; leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.	CONTENUTI / TEMI: orientamento sullo spazio-foglio, indicatori spaziali, localizzatori spaziali (in mezzo a, vicino a...) spazi e funzioni, regioni e confini, lateralizzazione, percorsi, reticoli . ATTIVITA': giochi di movimento in gruppo e nello spazio reale, esplorazione senso-percettiva degli spazi scolastici. Giochi corporei, giochi di simulazione per la discriminazione di destra e sinistra, spostamenti su istruzioni orali. Istruzioni orali per orientarsi sul foglio.	Introdurre l'argomento partendo dalle esperienze personali degli alunni (conversazioni collettive, brainstorming, domande stimolo, attività ludiche, osservazione diretta, esperimenti, immagini, visite guidate, filmati, musiche popolari, ...) per suscitare l'attenzione, l'interesse e il coinvolgimento degli alunni. Impostare il lavoro come scoperta per promuovere il gusto di nuove conoscenze.	Espressive: verbali (ascolta, parla, legge e scrive) e non verbali (si impegna in campi espressivi motori ed artistici-musicali). Relazionali: collabora e partecipa; agisce in modo autonomo e responsabile; ha consapevolezza della propria identità, anche culturale, nel dialogo interculturale.	MATEMATICA: Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro). Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.	CONOSCENZE E ABILITA': Osservazioni sistematiche durante le attività pratiche e di gioco (classi I e II) Prove strutturate (vero / falso; a scelta multipla; di integrazione) • questionari aperti • ricerche • componimenti (testi o temi) • sintesi attraverso schemi e mappe concettuali • interrogazioni orali (in alcuni casi con domande formulate dai compagni) • interrogazioni scritte • esercizi
	2	PAESAGGIO: conoscere il territorio circostante attraverso la percezione e l'osservazione diretta; individuare e descrivere gli elementi che caratterizzano il suo ambiente di vita . REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE: comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dall'uomo; riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi , le loro connessioni e gli interventi dell'uomo.	CONTENUTI/ TEMI: spazi chiusi/aperti , funzione dei diversi spazi, percorsi, punti di riferimento, reticolo e coordinate spaziali, simboli e legende. ATTIVITA': costruzione di un modellino di aula in funzione di attività di tipologia diverse, costruzione di una scacchiera bicolore per giochi di spostamento.	Impostare le attività in modo differente e flessibile allo scopo di raggiungere gli obiettivi prefissati e di rispondere ai diversi bisogni educativi degli alunni (lezione frontale, cooperative learning, lavoro a coppie, lavoro a piccoli gruppi, role playing). Trovare riscontro di quanto imparato nella propria realtà territoriale per permettere e favorire un interscambio di esperienze personali all'interno del gruppo classe.	Diagnostiche: acquisisce, rappresenta e interpreta le informazioni; individua collegamenti e relazioni; utilizza criticamente le TIC (IV e V). Operative: risolve problemi, progetta, impara a imparare	Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).	• • • COMPETENZE: Realizzare in gruppo una situazione problematica (cl. V;
	3		CONTENUTI / TEMI: elementi naturali ed antropici, paesaggi dell'uomo (montagna, pianura, collina, fiume, lago, mare), punti cardinali, carta geografica, riduzione in scala. ATTIVITA': battaglia navale per individuare e riconoscere le coordinate.	Promuovere attività didattiche in forma di laboratorio per favorire l'operatività e la conoscenza pratica. Costruire in modo operativo la propria conoscenza (grafici, carte, piante, plastici,			

SECONDIRIA	4		<p>CONTENUTI/TEMI: reticolato geografico (meridiani e paralleli), fasce climatiche in Italia e nel mondo, rilievi italiani (catene montuose, colline, pianure, paesaggi lacustri, fluviali e costieri), insediamenti urbani, Italia politica (regioni, province e comuni).</p> <p>ATTIVITA': costruzione di un plastico: "La mia città"; giochi di localizzazione su carte digitali.</p>	<p>cartelloni, riproduzioni di elementi geografici,).</p> <p>Utilizzare supporti informatici, multimediali (Google Earth, Viamichelin, Google maps) e strumenti digitali per ampliare la conoscenza su diverse realtà geografiche.</p> <p>Creare mappe concettuali per focalizzare l'attenzione sugli elementi principali di un determinato contenuto (classi IV e V).</p> <p>Riflettere e discutere su quanto prodotto e sul percorso compiuto (criticità e punti di forza).</p>		<p>esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p> <p>TECNOLOGIA: L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	vd. attività)
	5	<p>ORIENTAMENTO: estendere le proprie carte mentali all'Italia, all'Europa e ai diversi continenti con gli strumenti dell'osservazione indiretta (immagini da telerilevamento, elaborazione digitale, ecc...).</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA': analizzare gli elementi fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali interpretando carte, geografiche di diversa scala, grafici elaborazioni digitali, statistiche relativi a indicatori socio-demografici ed economici; localizzare sulla carta digitale dell'Italia le regioni; localizzare sul planisfero digitale la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.</p>	<p>CONTENUTI/TEMI: punti cardinali e riferimenti cartografici, confini naturali e politici dell'Italia, Italia nell'Unione Europea, Enti Amministrativi, flussi migratori, incremento demografico, regioni italiane.</p> <p>ATTIVITA': plastico su regioni d'Italia, (modellino di carta pesta), gioco digitale "Indovina chi?" sulle regioni, Lettura di etichette di oggetti ed alimenti.</p> <p>Approfondimento per gruppi sulle singole regioni italiane con l'utilizzo di materiale differente (carte tematiche, dépliant, utilizzo di informazioni tramite web), gioco dell'oca sulle regioni (imprevisti e potenzialità).</p>				
1	<p>OBIETTIVI PER I TRE ANNI</p> <p>ORIENTAMENTO: Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali dall'alto</p> <p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA': utilizzare scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia; utilizzare opportunamente vari tipi di grafici e dati statistici per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali</p>	<p>CONTENUTI/TEMI: Reticolato geografico. Cartografia, grafici, tabelle, dati statistici. Paesaggi naturali e antropizzati. Rilievi, pianure, fiumi, laghi, mari e climi d'Europa e d'Italia. Alcune regioni italiane. Popolazione europea (lingue e religioni). Centri urbani d'Europa e dell'Italia (principali città europee e italiane; trasporti) Argomenti di attualità (vissuti o dai mass media).</p> <p>ATTIVITA': Lettura di carte e mappe di diverso tipo; lettura del manuale di geografia e di testi di vario tipo; svolgimento di esercizi; realizzazione di schemi/mappe; visione di video; conversazioni su argomenti di attualità; <u>realizzazione di compiti-obiettivo o laboratori di competenza</u> (es. Organizzare una gita, viaggio: redigere il programma e</p>	<p>Introdurre l'argomento partendo da una situazione problematica concreta (es. brainstorming su un termine geografico; richiesta di lettura e interpretazione di immagini o carte o dati; indagine sulla provenienza di un oggetto; ascolto di una musica evocativa di un territorio; la localizzazione del territorio da cui provengono gli alunni; un gioco geografico; l'organizzazione di una gita, un viaggio, una vacanza) per suscitare l'attenzione, l'interesse e il coinvolgimento degli alunni.</p> <p>Individuare con i ragazzi ed esplicitare gli obiettivi del lavoro che si intendono affrontare con loro.</p> <p>Concordare con gli studenti le modalità (modi, strumenti, tempi) per integrare e approfondire le conoscenze relative all'argomento trattato.</p>	<p>Espressive: verbali (ascolta, parla, legge e scrive) e non verbali (si impegna in campi espressivi motori ed artistici-musicali).</p> <p>Relazionali: collabora e partecipa; agisce in modo autonomo e responsabile; ha consapevolezza della propria identità, anche culturale, nel dialogo interculturale.</p> <p>Diagnostiche: acquisisce, rappresenta e interpreta le informazioni; individua collegamenti e relazioni; utilizza criticamente le TIC.</p> <p>Operative:</p>	<p>Disciplinari:</p> <p>MATEMATICA</p> <p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.</p> <p>Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni</p>	<p>CONOSCENZE E ABILITA':</p> <p>Prove strutturate (vero / falso ; a scelta multipla; di integrazione)</p> <ul style="list-style-type: none"> • questionari aperti • relazioni • componimenti (testi o temi) • sintesi • interrogazioni orali o scritte • esercizi • compilazione di mappe ragionate 	

<p>la relazione informativa. - Realizzare al computer la presentazione illustrata di una località per far conoscere aspetti (sapori, tradizioni...) di recente valorizzazione del territorio. - Preparare al computer una relazione per convincere qualcuno ad andare in vacanza in un determinato luogo. - Redigere al computer una ricerca illustrata da esporre ai compagni su un sito archeologico (italiano o meno) di rilevanza mondiale. - Progettare la visita in un parco nazionale italiano e compilare il decalogo del visitatore consapevole)</p>	<p>Alternare i momenti di lezione frontale partecipata al lavoro di gruppo e al lavoro individuale (lettura del manuale di geografia, ricerche di dati, realizzazione di elaborati cartacei e digitali; studio assistito, cooperativo o individuale, giochi geografici...).</p> <p>Dotare e/o richiedere agli alunni di dotarsi del materiale necessario alle attività (manuale di geografia, carte tematiche, tabelle, grafici, depliant, immagini, sitografia...)</p> <p>Utilizzare supporti informatici, multimediali (Google Earth, Viamichelin, Google maps) e strumenti digitali per ampliare la conoscenza su diverse realtà geografiche.</p>	<p>risolve problemi, progetta, impara a imparare</p>	<p>tra gli elementi.</p> <p>Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.</p> <p>Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.</p> <p>Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e contro esempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.</p> <p>Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.</p>	<p>COMPETENZE: Realizzare in gruppo o individualmente un compito obiettivo (Vd attività)</p>
<p>CONTENUTI/TEMI: Economia in Europa (i tre settori occupazionali, lavoro, migrazione in Europa e in Italia). Alcuni stati europei. Argomenti di attualità.</p> <p>ATTIVITA': Lettura di carte e mappe di diverso tipo; lettura del manuale di geografia e di testi di vario tipo; svolgimento di esercizi; realizzazione di schemi/mappe; visione di video; conversazioni su argomenti di attualità; <u>realizzazione di compiti-obiettivo o laboratori di competenza</u>(es. Scrivere al computer la relazione articolata su una regione o sistema territoriale seguendo uno schema dato. - Realizzare la presentazione illustrata di un luogo (Power Point). Realizzare al computer il diario di bordo di un viaggio immaginario -Raccogliere il maggior numero di informazioni su un luogo per preparare al computer un depliant turistico. - Realizzare un testo espositivo, anche con supporti multimediali, per illustrare i modi di vivere, gli usi e i costumi dei popoli considerati)</p>	<p>Stabilire momenti di riflessione in itinere (verifiche e valutazioni formative) sul processo di apprendimento. Individuare momenti e attività operative di sintesi conclusive sull'argomento (verbali, non verbali, digitali, cartacee... da presentare in gruppo o individualmente anche con il supporto delle TIC).</p>		<p>TECNOLOGIA</p> <p>L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p>	

CONTENUTI/TEMI: Cenni al pianeta terra e ai suoi movimenti. Zone climatiche terrestri. Popoli, lingue e religioni nel mondo. Sviluppo e sottosviluppo. ONU e principali organizzazioni internazionali. Alcuni stati extra-europei. Argomenti di attualità.

ATTIVITA': Lettura di carte e mappe di diverso tipo; lettura del manuale di geografia e di testi di vario tipo; svolgimento di esercizi; realizzazione di schemi/mappe; visione di video; conversazioni su argomenti di attualità; realizzazione di compiti-obiettivo o laboratori di competenza (es. Preparare la relazione illustrata al computer di un favoloso viaggio al centro della Terra -
-Redigere un reportage di viaggio effettuato con il Round the World Ticket, da pubblicare su un'ipotetica rivista di viaggi; Partecipazione a progetti umanitari di solidarietà o tutela ambientale)

È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.

Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.