ALLEGATO 2

UDA SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I° GRADO

SCUOLA DELL'INFANZIA

PLESSI "RONCALLI" E "VILLAGGIO DEL SOLE"

SCUOLA	CAMPO DI ESPERIENZA	SEZIONE	UDA	PERIODO	TITOLO
INFANZIA	**IL SE' E L'ALTRO**	TUTTE		Settembre-Gennaio	

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Sviluppa progressivamente una positiva consapevolezza di sé, rafforzando l'identità personale, l'autostima e il senso morale. Riconosce e valorizza le proprie caratteristiche e quelle degli altri. Riconosce e valorizza la propria storia personale e familiare, nel rispetto dei propri vissuti personali e altrui, e la confronta con altre esperienze culturali per sviluppare una comprensione più ampia della società e delle sue tradizioni. Esprime e comprende emozioni e stati d'animo. Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un obiettivo comune. Assume piccoli incarichi e responsabilità. Comprende il significato delle regole condivise. Condivide materiali, spazi e giochi rispettando i bisogni degli altri. Riflette, si confronta e discute con i pari e con gli adulti in situazione di reciprocità.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ● COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	

Vivere serenamente l'esperienza scolastica.
Sviluppare autonomia e senso di responsabilità.
Riconoscere e rispettare le differenze.
Comprendere ed esprimere emozioni e stati d'animo. Sviluppare empatia e capacità di ascolto.
Collaborare e cooperare nel gruppo.
Affrontare semplici conflitti attraverso il confronto con i pari e gli adulti in situazione di reciprocità.
Rispettare regole condivise.
Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità.

DESTINATARI	CONOSCENZE	ABILITÀ
3 ANNI	- Il proprio nome, lo schema corporeo, alcune caratteristiche personali. - Regole di base della convivenza in sezione, accettazione dell'altro, amicizia, gioco condiviso. - Lessico emotivo essenziale, espressioni facciali, gesti e situazioni. - Struttura temporale della giornata scolastica**.**	- Riconoscimento del proprio nome e di alcune caratteristiche personali e del proprio corpo. - Riconoscimento della propria identità e appartenenza al gruppo sezione. - Rispetto delle prime semplici regole della vita quotidiana, condivisione di giochi e materiali con la mediazione dell'adulto. - Progressiva apertura alla presenza e alla relazione con i compagni. - Riconoscimento di alcune emozioni osservando il volto, i gesti e il comportamento degli altri. - Graduale superamento del distacco familiare e acquisizione di serenità nella giornata scolastica.

4 ANNI	- Storia personale, gusti personali, emozioni. - Concetto di condivisione di spazi e materiali. - Collaborazione, ascolto, rispetto delle regole sociali. - Relazione causa-effetto degli stati emotivi propri, quelli degli altri e scatenati da fattori esterni. - Regole condivise, collaborazione e rispetto dei turni nei giochi e nelle attività.	- Espressione e condivisioni di semplici aspetti di sé, della propria famiglia. Manifestazione dei propri gusti, preferenze e interessi. - Riconoscimento, denominazione ed espressione delle principali emozioni in situazioni diverse. - Condivisione di materiali e rispetto degli spazi altrui. - Collaborazione con i compagni, sviluppo di relazioni positive, comunicazione con gli altri e partecipazione alle regole condivise. - Individuazione di semplici relazioni causa-effetto tra ciò che accade e lo stato emotivo che ne deriva. Riconoscimento di situazioni che possono provocare gioia, tristezza, paura, rabbia o sorpresa. - Comprensione dell'importanza delle regole, della collaborazione con i compagni e del rispetto dei turni, degli spazi e dei materiali.
5 ANNI	- Autostima, autonomia decisionale nei giochi, responsabilità. - Relazioni positive e di responsabilità per il raggiungimento di un bene comune. - Espressione, con linguaggi verbali e non verbali, di ciò che si prova in situazioni conosciute.	- Riconoscimento delle proprie capacità, espressione di preferenze e maturazione nell'affrontare nuove esperienze con fiducia. - Manifestazione di comportamenti improntati al rispetto, alla collaborazione, alla solidarietà e all'aiuto reciproco. - Riconoscimento, denominazione, espressione dei propri stati

	- Maturazione di un senso di rispetto delle differenze, della cooperazione, del dialogo e della gestione dei conflitti.	emotivi in situazioni conosciute. - Riconoscimento e rispetto delle differenze individuali e culturali. Gestione di semplici conflitti attraverso il dialogo e la ricerca di soluzioni condivise.
RACCORDI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA *(*specificare discipline e contenuti che il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi.***)***	Il corpo e il movimento: riconoscimento delle emozioni attraverso il corpo, giochi cooperativi, rispetto dello spazio altrui e delle regole nel gioco. I discorsi e le parole: conversazioni, ascolto, verbalizzazione di emozioni e vissuti, arricchimento del lessico emotivo. Immagini, suoni, colori: rappresentazione grafica delle emozioni, canti, musica, drammatizzazione. La conoscenza del mondo: esplorazione degli spazi condivisi, routine, relazioni ed emozioni in situazioni conosciute, regole della convivenza.	

METODOLOGIE	- Brainstorming. - Peer tutoring. - Lavori di gruppo. - Circle time. - Conversazione guidata. - Cooperative Learning.
STRATEGIE	Apprendimento esperienziale e laboratoriale: il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi. Didattica ludiforme: il gioco come strumento privilegiato di apprendimento. Routine corporee quotidiane: cerchio del mattino con canzoni motorie, igiene prima dei pasti. Lavoro in piccolo gruppo per favorire la cooperazione e la gestione dello spazio condiviso.
STRUMENTI	- Libri illustrati e racconti. - Immagini delle emozioni. - Colori, pennarelli e tempere. - Materiali da recupero. - Musiche e canzoni. - Giochi strutturati e non strutturati. - Lim**.**
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	Creazione di un ambiente accogliente e rassicurante, nel quale ogni bambino possa sentirsi riconosciuto, valorizzato e parte del gruppo. Promozione di relazioni positive attraverso il gioco, la cooperazione e le esperienze condivise. Promozione della collaborazione e dell'aiuto reciproco. Valorizzazione di ogni piccolo progresso per il rafforzamento dell'autostima, del senso di appartenenza e della fiducia nelle proprie capacità Proposta di attività individuali, a coppie e in piccolo gruppo per favorire la partecipazione, la comunicazione e l'integrazione. Promozione dell'ascolto reciproco, del rispetto delle differenze e dell'accettazione dell'altro.

CONSOLIDAMENTO	- Giochi cooperativi e giochi di ruolo. - Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. - Conversazioni guidate

POTENZIAMENTO	- Tutoraggio tra i pari. - Attività di collaborazione. - Attività di riconoscimento delle emozioni. - Assunzione di semplici incarichi. - Realizzazione di lavori collettivi. - Racconto e rielaborazione di esperienze. - Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	- Piccoli incarichi. - Aiuto ai compagni. - Partecipazione alle conversazioni. - Proposta di soluzioni. - Realizzazione autonoma di attività individuali e collettive.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	La verifica avverrà attraverso osservazione sistematica e occasionale, conversazioni, giochi e attività individuali e di gruppo.

SCUOLA	CAMPO DI ESPERIENZA	SEZIONE	UDA	PERIODO	TITOLO
INFANZIA	**IL CORPO E IL MOVIMENTO**	TUTTE		Settembre -Gennaio	

COMPETENZE ATTESE	**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**
Acquisisce consapevolezza del proprio corpo e delle sue principali possibilità motorie. Riconosce le parti del corpo e ne comprende le principali funzioni. Conosce e utilizza gli schemi motori di base. Organizza il movimento in relazione allo spazio, al tempo, agli oggetti e alla presenza degli altri. Partecipa alle attività motorie individuali e di gruppo. Utilizza il corpo come strumento di espressione, comunicazione e relazione. Sviluppa l'equilibrio, la coordinazione oculo-manuale e la lateralità. Acquisisce e rispetta le regole relative alla sicurezza e alla convivenza negli spazi di gioco. Acquisisce maggiore autonomia nella cura del corpo, nell'igiene personale e nelle routine quotidiane.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ● COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Conoscere e riconoscere lo schema corporeo nelle sue diverse parti.
Rappresentare lo schema corporeo attraverso esperienze motorie, grafiche e manipolative.
Coordinare i movimenti delle diverse parti del corpo.
Orientarsi nello spazio attraverso posizioni, direzioni, distanze e traiettorie.
Sviluppare la coordinazione oculo-manuale attraverso attività di lancio, presa, manipolazione.
Sperimentare e riconoscere la lateralità.
Eseguire percorsi e sequenze motorie rispettando consegne e successioni.
Adeguare il movimento a differenti ritmi, velocità, intensità e situazioni spaziali. Utilizzare il movimento per rappresentare emozioni, personaggi, azioni e situazioni. Rispettare le regole dei giochi, dei turni, dei materiali, degli spazi e dei compagni. Adottare comportamenti adeguati alla sicurezza propria e altrui.
Acquisire corrette abitudini relative alla cura, all'igiene e al benessere personale.

DESTINATARI	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**

3 ANNI	- Conoscenza del corpo umano e delle parti che lo compongono. - Schemi motori di base (andature, corse, salti). - Sviluppo della coordinazione oculo-manuale (presa palmare, lancio globale). - Pratiche di igiene personali giornaliere. Oggetti utilizzati per l'igiene. Abitudini che favoriscono l'igiene e il benessere personale. - Conoscenza del corpo come strumento per esprimere emozioni, bisogni, e per interagire con adulti e coetanei.	- Riconoscimento del proprio corpo e delle sue principali parti. Individuazione e denominazione di testa, occhi, naso, bocca, orecchie, mani, braccia, gambe e piedi. Utilizzo del linguaggio verbale e gestuale per indicare e nominare le parti del corpo. - Esecuzione di semplici azioni motorie quali camminare, correre, saltare, arrampicarsi. Superamento di piccoli ostacoli attraverso il movimento del corpo. - Coordinazione tra sguardo e movimento della mano durante la manipolazione. Orientamento dello sguardo verso l'oggetto durante le attività di lancio. Utilizzo coordinato delle mani nelle attività di manipolazione, costruzione e gioco. - Riconoscimento dei principali momenti della giornata dedicati alla cura e all'igiene personale. Utilizzo adeguato del sapone e dell'acqua nelle routine quotidiane. Percezione del benessere associato alla pulizia e alla cura del proprio corpo. - Riconoscimento di alcune emozioni osservando le espressioni del volto e del corpo degli altri. Utilizzazione del corpo per entrare in relazione e condividere semplici esperienze con i compagni.
4 ANNI	- Segmenti corporei, postura, movimento, percezione dello spazio. - Coordinazione dinamica generale, equilibrio statico. - Presa digitale, coordinazione delle dita. - Autonomia nelle pratiche di igiene personale. Utilizzo degli strumenti per la cura personale. Comportamenti che favoriscono il benessere proprio e degli altri. - Conoscenza di semplici modalità per comunicare emozioni, bisogni, vissuti attraverso il corpo.	- Riconoscimento e utilizzo dei principali segmenti corporei nelle diverse situazioni motorie. Sperimentazione di diverse modalità di movimento attraverso cammino, corsa, salto, piegamento, strisciamento. Orientamento nello spazio utilizzando riferimenti topologici (sopra/sotto-dentro/fuori-davanti/dietro-vicino/lontano). Adattamento della postura e del movimento alle caratteristiche dello spazio e dell'attività proposta. - Mantenimento di posizioni statiche per tempi progressivamente più lunghi. Partecipazione a giochi motori che richiedono coordinazione, controllo del corpo ed equilibrio. - Controllo del movimento delle dita durante attività di coloritura. Esecuzione di movimenti fini finalizzati a semplici attività di precisione. - Controllo delle proprie azioni durante le routine igieniche, seguendo una semplice sequenza di passaggi. Acquisizione di comportamenti adeguati prima e dopo i pasti e dopo le attività di gioco. Riconoscimento

		dell'importanza della pulizia del corpo per il benessere

		personale e degli altri. - Manifestazione di emozioni e stati d'animo utilizzando mimica facciale, postura e movimento.

5 ANNI	- Schema corporeo globale e segmentario, rapporto tra le parti del corpo, postura e movimento, lateralità, orientamento spaziale, percezioni sensoriali e corporee. - Strutturazione spazio-temporale del movimento. - Coordinazione oculo-manuale, rispetto dei margini e dello spazio grafico. - Pratiche quotidiane di cura, igiene e alimentazione orientate a uno stile di vita sano e attivo. - Conoscenza delle modalità corporee attraverso cui si manifestano e si comunicano emozioni, stati d'animo, intenzioni e vissuti.	- Riconoscimento e rappresentazione dello schema corporeo nella sua globalità e nelle principali parti che lo compongono. Percezione delle relazioni tra le diverse parti del corpo durante il movimento e nelle posture. Combinazione di più schemi motori in seguito a percorsi organizzati. Sperimentazione della lateralità attraverso l'utilizzo dei due lati del corpo (riconoscimento della propria destra e sinistra). Orientamento del proprio corpo nello spazio utilizzando riferimenti topologici e direzionali. Percezione della posizione del proprio corpo rispetto agli oggetti e alle altre persone. Utilizzo del corpo come strumento di espressione, comunicazione e rappresentazione di emozioni, azioni e situazioni. - Esecuzione di percorsi motori rispettando una successione temporale delle azioni: prima, durante, dopo, infine. - Coordinazione tra percezione visiva e movimento della mano durante attività grafiche e manipolative. Realizzazione di produzioni grafiche rispettando margini, contorni e spazi interni. - Gestione autonoma delle principali pratiche quotidiane di igiene personale. Utilizzo responsabile dei materiali destinati all'igiene e alla cura del corpo. Assunzione di comportamenti finalizzati a una corretta alimentazione, evitando sprechi e rispettando il cibo. Consapevolezza dell'importanza del movimento e dell'attività fisica per il benessere del corpo. - Utilizzazione consapevole del linguaggio corporeo (gesti, posture, movimenti, sguardi ed espressioni facciali) per esprimere emozioni e stai d'animo.
RACCORDI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA *(*specificare discipline e contenuti che il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi.***)***	Il sé e l'altro: riconoscimento delle emozioni attraverso il corpo; rispetto dello spazio altrui e delle regole nel gioco. I discorsi e le parole: verbalizzazione delle esperienze motorie, filastrocche mimiche, narrazioni corporee. Immagini, suoni, colori: danza a ritmo musicale, produzione ritmica con il corpo. La conoscenza del mondo: esplorazione dell'ambiente naturale attraverso il corpo e i sensi.	

METODOLOGIE	- Brainstorming - Peer tutoring - Lavori di gruppo - Circle time - Conversazione guidata - Cooperative Learning.
STRATEGIE	Apprendimento esperienziale e laboratoriale: il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi. Didattica ludiforme: il gioco come strumento privilegiato di apprendimento. Routine corporee quotidiane: cerchio del mattino con canzoni motorie, igiene prima dei pasti. Lavoro in piccolo gruppo per favorire la cooperazione e la gestione dello spazio condiviso.
STRUMENTI	- Libri illustrati e racconti. - Immagini delle emozioni. - Colori, pennarelli e tempere. - Materiali di recupero (scatole, bottiglie, rotoli di cartone) per attività motorie creative. - Musiche e canzoni. - Giochi strutturati e non strutturati. - Lim**.**
INTERVENTIPER L'INCLUSIONE	Rispetto dei tempi individuali. Attività in piccoli gruppi. Peer tutoring. Giochi cooperativi. Mediazione dell'adulto. Valorizzazione delle potenzialità individuali. Promozione dell'aiuto reciproco. Creazione di un ambiente inclusivo e non giudicante.
CONSOLIDAMENTO	- Giochi cooperativi e giochi di ruolo. - Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. - Conversazioni guidate.
POTENZIAMENTO	- Tutoraggio tra i pari. - Attività di collaborazione. - Attività di riconoscimento delle emozioni. - Assunzione di semplici incarichi. - Realizzazione di lavori collettivi. - Racconto e rielaborazione di esperienze. - Lavori di gruppo.

VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	- Piccoli incarichi. - Aiuto ai compagni. - Partecipazione alle conversazioni. - Proposta di soluzioni. - Realizzazione autonoma di attività individuali e collettive.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	La verifica avverrà attraverso osservazione sistematica e occasionale, conversazioni, giochi e attività individuali e di gruppo.

SCUOLA	CAMPO DI ESPERIENZA	SEZIONE	UDA	PERIODO	TITOLO
INFANZIA	**IMMAGINI, SUONI, COLORI**	TUTTE		Settembre -Gennaio	

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Esplora immagini, colori, suoni e materiali attraverso esperienze sensoriali e creative. Riconosce e distingue alcuni colori presenti nell'ambiente e nelle produzioni grafiche. Utilizza materiali e strumenti grafico-pittorici per esprimersi e rappresentare semplici esperienze. Sperimenta segni, forme e colori attraverso il gesto grafico. Osserva immagini, fotografie e illustrazioni, riconoscendone elementi familiari. Ascolta e riconosce semplici suoni e rumori dell'ambiente. Sperimenta la voce, il corpo e semplici strumenti per produrre suoni e ritmi. Partecipa a canti, filastrocche e giochi musicali accompagnandoli con gesti e movimenti. Esprime emozioni, vissuti e idee attraverso linguaggi grafici, sonori, musicali e corporei. Mostra interesse verso diverse forme di espressione artistica e musicale.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ● COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Esplorare materiali, strumenti e tecniche diverse.
Riconoscere e utilizzare i principali colori e sperimentarne le combinazioni.
Utilizzare diverse tecniche grafico-pittoriche per rappresentare esperienze, vissuti e realtà.
Sviluppare la capacità di osservazione e di interpretazione delle immagini.
Ascoltare e riconoscere suoni e rumori provenienti dall'ambiente circostante.
Discriminare suoni e rumori in relazione a intensità, durata, ritmo e provenienza.
Seguire semplici sequenze ritmiche attraverso il corpo, la voce e gli strumenti.
Partecipare a canti, filastrocche, giochi musicali e attività ritmiche.
Coordinare movimento e ritmo durante esperienze musicali e corporee.
Esprimere emozioni, stati d'animo e vissuti attraverso linguaggi grafici, pittorici, musicali e corporei. Sviluppare interesse, curiosità e sensibilità verso le diverse forme di espressione artistica e musicale.
Condividere le proprie produzioni e riconoscere il valore delle diverse modalità espressive.

DESTINATARI	CONOSCENZE	ABILITÀ

3 ANNI	- Colori primari, tracce grafiche spontanee. - Contrasto silenzio/rumore, successione di suoni e pause, fonti sonore ambientali. - Espressione facciale e corporea imitativa. - Elementi visivi elementari (linee, macchie, colori principali, elementi facilmente riconoscibili, soggetti rappresentati). - Conoscenza di alcune emozioni fondamentali, come gioia, tristezza, rabbia, paura e sorpresa mediante l'utilizzo di voce, suoni, ritmo e musica.	- Riconosce alcuni colori primari attraverso l'osservazione e il gioco. Associa semplici oggetti o immagini al colore corrispondente. Utilizza matite, pennarelli, pastelli, pennelli e colori a dita con la guida dell'adulto. Produce tracce grafiche spontanee attraverso movimenti liberi della mano. Occupa progressivamente lo spazio del foglio con segni e tracce personali. Mostra curiosità e interesse verso le attività grafico-pittoriche. Esprime semplici vissuti ed emozioni attraverso il colore e il segno grafico. - Riconosce la differenza tra silenzio e rumore attraverso semplici esperienze di ascolto. Ascolta suoni e rumori provenienti dall'ambiente scolastico e naturale. Individua semplici fonti sonore familiari, come voce, oggetti, strumenti e rumori dell'ambiente. Riconosce semplici successioni di suoni e pause. Sperimenta la produzione di suoni utilizzando voce, corpo, oggetti e semplici strumenti. Partecipa a giochi di ascolto, imitazione e riproduzione di semplici sequenze sonore. - Imita semplici espressioni facciali attraverso il gioco. Utilizza il corpo e il volto per comunicare semplici emozioni. Coordina semplici movimenti del corpo con gesti, suoni e musiche. - Riconosce linee, punti, macchie presenti nelle immagini. Individua i principali colori all'interno di immagini e produzioni grafiche. Individua elementi familiari all'interno di fotografie, illustrazioni e immagini. Riconosce alcune caratteristiche visive degli oggetti, come il colore, la forma e la dimensione. Mostra curiosità e interesse nell'osservazione e nella scoperta delle immagini. - Riconosce alcune emozioni proprie e altrui attraverso immagini, musica e linguaggio corporeo.
4 ANNI	- Colori secondari, tecniche di campitura. - Suono e silenzio, suoni forti e deboli, suoni lunghi e brevi, suoni veloci e lenti. Caratteristiche sonore di oggetti e strumenti. - Gioco di finzione. - Lettura iconica ed emotiva dell'immagine. Sensazioni, emozioni e differenze tra piacevole e non piacevole. - Conoscenza delle emozioni fondamentali e delle loro manifestazioni attraverso il volto, la voce e il	- Riconosce e denomina i principali colori secondari: arancione, verde e viola. Sperimenta la combinazione di due colori primari per ottenere un colore secondario. Associa i colori secondari a oggetti ed elementi presenti nell'ambiente. Sceglie consapevolmente i colori da utilizzare nelle proprie produzioni. Sperimenta semplici tecniche di campitura all'interno di spazi delimitati. Colora rispettando progressivamente i contorni delle figure. Realizza semplici produzioni grafiche utilizzando colori

		e tecniche di campitura in modo personale.

	corpo.	- Riconosce la differenza tra suono e silenzio attraverso semplici esperienze di ascolto. Distingue suoni forti e deboli, associandoli a diverse situazioni sonore. Percepisce la differenza tra suoni lunghi e brevi. Riconosce suoni veloci e lenti attraverso l'ascolto e la riproduzione. Riconosce alcune caratteristiche sonore di oggetti e semplici strumenti musicali. Confronta suoni prodotti da oggetti e strumenti diversi, cogliendone semplici differenze. Sperimenta la produzione di suoni utilizzando corpo, voce, oggetti e strumenti. Partecipa a giochi di ascolto, imitazione e discriminazione sonora. - Osserva immagini, fotografie e illustrazioni cogliendone gli elementi più significativi. Individua semplici emozioni espresse dai personaggi attraverso il volto e il corpo. Associa immagini e situazioni a emozioni conosciute, come gioia, tristezza, paura e rabbia. Esprime le sensazioni suscitate dall'osservazione di un'immagine. Comunica ciò che piace o non piace rispetto a immagini, colori, situazioni e rappresentazioni. Confronta le proprie reazioni emotive con quelle dei compagni, riconoscendo che una stessa immagine può suscitare sensazioni diverse - Comunica le proprie emozioni e il proprio stato d'animo attraverso il disegno, il colore, la musica e il movimento.

5 ANNI	- Assemblaggio creativo. - Parametri del suono: altezza, intensità, durata. Semplici strutture ritmiche. - Linguaggio non verbale, mimo e pantomima. - Sinestesia artistica, ascolto emotivo guidato. - Conoscenza delle principali emozioni e dei diversi stati d'animo, riconoscendone le manifestazioni nel volto, nella voce, nella postura e nel movimento.	- Combina materiali differenti creando semplici assemblaggi personali. Utilizza tecniche di incollaggio, sovrapposizione, piegatura e composizione. Realizza composizioni individuali seguendo una consegna. Utilizza materiale di recupero per sperimentare nuove possibilità creative. Partecipa ad attività di assemblaggio individuali e collettive, condividendo materiali e idee. - Riconosce suoni alti e bassi attraverso esperienze di ascolto e confronto. Distingue suoni forti e deboli e ne percepisce la variazione di intensità. Riconosce i suoni lunghi e brevi, cogliendone la diversa durata. Discrimina i parametri sonori attraverso l'ascolto di voce, corpo, oggetti e strumenti musicali. Coordina il movimento corporeo con le variazioni di altezza, intensità e durata del suono. - Riconosce semplici sequenze ritmiche attraverso l'ascolto. Riproduce brevi sequenze ritmiche con il corpo, la voce e semplici strumenti. Partecipa a giochi ritmici rispettando tempi, pause e consegne. Sperimenta semplici forme di pantomima utilizzando corpo, gesto ed
		espressione facciale. Partecipa a giochi di imitazione, mimo e drammatizzazione. Ascolta brevi brani musicali riconoscendone semplici caratteristiche. Esprime sensazioni ed emozioni suscitate dall'ascolto attraverso parole, gesti, colori e movimenti. Condivide con il gruppo le proprie percezioni e ascolta quelle degli altri. Partecipa ad attività di ascolto emotivo guidato, mantenendo attenzione e coinvolgimento. - Utilizza voce, corpo e strumenti musicali per comunicare emozioni e stati d'animo.
RACCORDI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA *(*specificare discipline e contenuti che il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi.***)***	Il sé e l'altro: riconoscimento delle emozioni e stati d'animo attraverso colori, suoni, musica, gesto e movimento. Rispetto delle regole durante le attività artistiche, musicali e creative. I discorsi e le parole: utilizzazione del linguaggio verbale insieme a quello grafico, musicale e corporeo per comunicare idee, emozioni, sensazioni, preferenze e opinioni personali. Il corpo e il movimento: rielaborazione attraverso il corpo di emozioni, esperienze e contenuti incontrati nelle attività artistiche e musicali. Coordinamento di movimenti, posture e gesti in relazione a musiche, ritmi, suoni e stimoli visivi. La conoscenza del mondo: esplorazione dello spazio e scoperta dell'ambiente attraverso linguaggi grafici, pittorici, musicali e	

	corporei.
METODOLOGIE	- Brainstorming. - Peer tutoring. - Lavori di gruppo. - Circle time. - Conversazione guidata. - Cooperative Learning.
STRATEGIE	Apprendimento esperienziale e laboratoriale: il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi. Didattica ludiforme: il gioco come strumento privilegiato di apprendimento. Routine corporee quotidiane: cerchio del mattino con canzoni motorie, igiene prima dei pasti. Lavoro in piccolo gruppo per favorire la cooperazione e la gestione dello spazio condiviso.
STRUMENTI	- Libri illustrati e racconti. - Immagini delle emozioni. - Colori, pennarelli e tempere. - Materiali da recupero. - Musiche e canzoni. - Giochi strutturati e non strutturati. - Lim.

INTERVENTIPER L'INCLUSIONE	Uso di stimoli diversi (suoni, colori, materiali tattili) per favorire la partecipazione di bambini con diverse abilità o stili di apprendimento. Valorizzazione delle Differenze: in un'ottica inclusiva, la "diversità" viene trasformata in una risorsa per il gruppo. Ad esempio, l'ascolto di musiche di culture diverse o l'uso di tecniche artistiche non convenzionali permette a tutti di sentirsi rappresentati. Metodologie Collaborative: tecniche come il Cooperative Learning e il Tutoraggio tra Pari nelle attività creative rafforzano il senso di appartenenza e la cooperazione.
CONSOLIDAMENTO	- Giochi cooperativi e giochi di ruolo. - Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. - Conversazioni guidate.

POTENZIAMENTO	- Tutoraggio tra i pari. - Attività di collaborazione. - Attività di riconoscimento delle emozioni. - Assunzione di semplici incarichi. - Realizzazione di lavori collettivi. - Racconto e rielaborazione di esperienze. - Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	- Piccoli incarichi. - Aiuto ai compagni. - Partecipazione alle conversazioni. - Proposta di soluzioni. - Realizzazione autonoma di attività individuali e collettive.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	La verifica avverrà attraverso osservazione sistematica e occasionale, conversazioni, giochi e attività individuali e di gruppo.

SCUOLA	CAMPO DI ESPERIENZA	SEZIONE	UDA	PERIODO	TITOLO
INFANZIA	**I DISCORSI E LE PAROLE**	TUTTE		Settembre -Gennaio	

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Ascolta e comprende semplici messaggi verbali. Comunica bisogni, emozioni, esperienze e vissuti personali. Partecipa alle conversazioni e agli scambi comunicativi. Arricchisce il proprio patrimonio lessicale. Comprende semplici consegne riferite alla vita quotidiana. Riconosce e utilizza il linguaggio come strumento di comunicazione e relazione. Sviluppa la capacità di ascolto dell'altro. Acquisisce il piacere dell'ascolto di storie, racconti, filastrocche e libri. Rispetta i turni comunicativi e le regole dello scambio verbale.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ● COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Sviluppare capacità di ascolto, comprensione e attenzione.
Comprendere semplici messaggi e consegne adeguati alla fascia di età.
Potenziare la comunicazione verbale.
Esprimere bisogni, desideri, emozioni e vissuti.
Partecipare a conversazioni individuali e di gruppo.
Descrivere immagini, oggetti e situazioni.
Arricchire il proprio lessico attraverso conversazioni e letture.
Produrre parole e semplici frasi.
Memorizzare brevi filastrocche e canzoncine.
Maturare la consapevolezza fonologica attraverso giochi con suoni, parole e rime.

DESTINATARI	CONOSCENZE	ABILITÀ
3 ANNI	- Vocabolario essenziale della quotidianità, frasi minime. - Forme elementari della comunicazione. - Espressioni relative a bisogni, vissuti e stati d'animo.	- Comprensione di semplici messaggi verbali inseriti nelle situazioni quotidiane. - Utilizzo di parole conosciute per accompagnare azioni, giochi e attività quotidiane. - Utilizzo di parole ed espressioni adeguate alla comunicazione di bisogni, desideri e stati d'animo. - Mantenimento dell'attenzione per brevi periodi durante

	- Regole fondamentali dell'ascolto. - Significato di semplici consegne riferite alle routine e alle attività scolastiche. - Relazione tra immagini e parole. - Prime forme di linguaggio simbolico, attraverso immagini, fotografie, simboli e contrassegni. - Suoni e ritmi della lingua attraverso giochi vocali, imitazioni e ripetizioni. - Segni e tracce grafiche con funzione rappresentativa e comunicativa.	racconti, conversazioni e attività. - Comprensione di semplici consegne legate ai diversi momenti della giornata scolastica. - Collegamento tra immagini, oggetti reali e relative parole. - Interpretazione di immagini e simboli ricorrenti nelle attività quotidiane; utilizzo di fotografie e immagini per rievocare persone, esperienze e situazioni vissute. - Partecipazione a giochi di ripetizione di parole, suoni e brevi sequenze verbali. - Utilizzo di segni, immagini e disegni per comunicare semplici vissuti, preferenze e messaggi.
4 ANNI	- Lessico specifico relativo alla scuola, alla famiglia, al corpo, agli ambienti, alle emozioni e alle relazioni. - Organizzazione della frase e principali collegamenti tra le parole. - Successione temporale (prima/dopo/poi/infine) - Funzione comunicativa di immagini, simboli, fotografie e semplici messaggi scritti. - Relazione tra ordine delle parole e ordine delle azioni. - Ascolto e riproduzione di semplici parole in L2.	- Ampliamento e utilizzo del lessico specifico relativo agli ambienti scolastici e familiari, alle persone, alle esperienze, alle emozioni e alle relazioni. - Comprensione della successione degli eventi all'interno di racconti e situazioni quotidiane. - Utilizzo di simboli e immagini per comunicare bisogni, preferenze, emozioni e semplici messaggi. - Comprensione della corrispondenza tra ordine delle parole e successione delle azioni. Utilizzo di indicatori temporali per descrivere l'ordine delle azioni. - Riproduzione di semplici parole in L2 attraverso l'ascolto, l'imitazione, il gioco vocale.
5 ANNI	- Patrimonio lessicale relativo alle esperienze personali, scolastiche e familiari. - Parole ed espressioni riferite agli stati d'animo, alle emozioni e ai vissuti personali. - Struttura della frase e principali modalità di collegamento tra le parole. - Indicatori temporali per la successione degli eventi (prima, dopo, poi, infine). - Relazione tra parola orale, immagine e parola scritta. - Funzione comunicativa di immagini, fotografie, simboli e semplici scritte. - Comprensione del testo narrativo orale.	- Inserimento di vocaboli nuovi nelle conversazioni e nelle esperienze quotidiane. - Espressione di bisogni, emozioni, pensieri, preferenze ed esperienze personali. - Composizione di frasi semplici ma complete e comprensibili. - Riordino di sequenze narrative secondo criteri temporali e logici. - Rielaborazione di racconti attraverso conversazioni, rappresentazioni grafiche e drammatizzazioni. - Descrizione di persone, oggetti e situazioni attraverso frasi progressivamente più articolate.

		- Partecipazione a giochi, canzoncine e routine linguistiche

	- Consapevolezza fonologica, discriminazione dei suoni, giochi con le rima, divisione in sillabe battendo le mani. - Ascolto e riproduzione di semplici parole in L2 (saluti, colori, numeri).	in L2.
RACCORDI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA *(*specificare discipline e contenuti che il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi.***)***	Il sé e l'altro: comunicazione di esperienze personali, emozioni, bisogni e vissuti. Condivisione di idee e punti di vista all'interno del gruppo. Il corpo e il movimento: utilizzo del linguaggio corporeo e verbale per accompagnare racconti, filastrocche e canzoni. Interpretazione di messaggi ed emozioni attraverso espressioni corporee e mimiche. Immagini, suoni, colori: utilizzo di ritmi, suoni, filastrocche e canzoni come strumenti di arricchimento linguistico. La conoscenza del mondo: utilizzo del linguaggio per classificare, confrontare, ordinare e mettere in relazione elementi della realtà.	
METODOLOGIE	- Brainstorming. - Peer tutoring. - Lavori di gruppo. - Circle time. - Conversazione guidata. - Cooperative Learning.	
STRATEGIE	Apprendimento esperienziale e laboratoriale: il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi. Didattica ludiforme: il gioco come strumento privilegiato di apprendimento. Routine corporee quotidiane: cerchio del mattino con canzoni motorie, igiene prima dei pasti. Lavoro in piccolo gruppo per favorire la cooperazione e la gestione dello spazio condiviso.	

STRUMENTI	- Libri illustrati e racconti. - Immagini delle emozioni. - Colori, pennarelli e tempere. - Materiali da recupero. - Musiche e canzoni. - Giochi strutturati e non strutturati. - Lim**.**
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	Rispetto dei tempi individuali. Attività in piccoli gruppi. Peer tutoring. Giochi cooperativi. Mediazione dell'adulto. Valorizzazione delle potenzialità individuali. Promozione dell'aiuto reciproco. Creazione di un ambiente inclusivo e non giudicante.

CONSOLIDAMENTO	- Giochi cooperativi e giochi di ruolo. - Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. - Conversazioni guidate.
POTENZIAMENTO	- Tutoraggio tra i pari. - Attività di collaborazione. - Attività di riconoscimento delle emozioni. - Assunzione di semplici incarichi. - Realizzazione di lavori collettivi. - Racconto e rielaborazione di esperienze. - Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	- Piccoli incarichi. - Aiuto ai compagni. - Partecipazione alle conversazioni. - Proposta di soluzioni. - Realizzazione autonoma di attività individuali e collettive.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	La verifica avverrà attraverso osservazione sistematica e occasionale, conversazioni, giochi e attività individuali e di gruppo.

SCUOLA	CAMPO DI ESPERIENZA	SEZIONE	UDA	PERIODO	TITOLO
INFANZIA	**LA CONOSCENZA DEL MONDO**	TUTTE		Settembre -Gennaio	

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Conosce le caratteristiche, le proprietà e le funzioni di oggetti, materiali ed elementi presenti nell'ambiente. Conosce colori, forme, dimensioni, quantità e semplici relazioni tra gli elementi. Conosce semplici criteri di classificazione, confronto, ordinamento e seriazione. Conosce i principali concetti spaziali e topologici e le relazioni tra persone, oggetti e ambienti. Conosce i principali concetti temporali e la successione degli eventi. Conosce numeri, quantità e semplici corrispondenze tra quantità e simboli. Conosce alcuni aspetti del mondo naturale: piante, animali, elementi e fenomeni dell'ambiente. Conosce i cambiamenti legati al trascorrere del tempo e alla ciclicità delle stagioni. Conosce semplici relazioni di causa-effetto attraverso l'osservazione e la sperimentazione. Conosce modalità di esplorazione e osservazione della realtà attraverso i sensi. Conosce semplici comportamenti di cura, rispetto e tutela dell'ambiente.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ● COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Esplorare oggetti, materiali, spazi e fenomeni attraverso l'osservazione e l'esperienza diretta.
Osservare e descrivere caratteristiche, proprietà e trasformazioni di oggetti ed elementi dell'ambiente. Raggruppare, classificare, confrontare, ordinare oggetti ed elementi secondo criteri diversi.
Riconoscere e denominare colori, forme, dimensioni e quantità.
Contare e associare quantità e simboli numerici nelle prime esperienze matematiche.
Utilizzare i principali concetti spaziali per descrivere posizioni, direzioni e percorsi.
Orientarsi nello spazio e rappresentare semplici percorsi.
Collocare persone, oggetti ed eventi nello spazio e nel tempo.
Riconoscere la successione e la ciclicità degli eventi.
Osservare fenomeni naturali e riconoscere i principali cambiamenti dell'ambiente.
Formulare semplici ipotesi e verificarle attraverso esperienze concrete.
Individuare semplici relazioni di causa-effetto.
Rappresentare graficamente oggetti, quantità, percorsi, esperienze e fenomeni osservati.
Utilizzare un linguaggio sempre più appropriato per comunicare osservazioni, esperienze e scoperte. Sviluppare curiosità, interesse e atteggiamenti di rispetto e cura verso l'ambiente.

DESTINATARI	CONOSCENZE	ABILITÀ

3 ANNI	- Attributi visivi qualitativi degli oggetti. - Indicatori spaziali (dentro/fuori, sopra/sotto). - Concetto di confine, interno ed esterno. - Struttura di azioni temporali: prima/dopo/infine. - Conoscenza di semplici passaggi logici nelle attività quotidiane. - Conoscenza delle caratteristiche degli elementi naturali attraverso i sensi. - Fenomeni atmosferici ciclici visibili. - Conoscenza di comportamenti adeguati per la cura, il rispetto e la tutela dell'ambiente.	- Riconosce semplici caratteristiche visive degli oggetti, come colore, forma e dimensione. Confronta oggetti individuando semplici differenze e somiglianze. Raggruppa oggetti secondo una caratteristica visiva comune. - Riconosce semplici posizioni nello spazio: dentro/fuori, sopra/sotto. Individua la posizione di oggetti e persone in situazioni concrete. Colloca oggetti dentro/fuori e sopra/sotto con la guida dell'adulto. Sperimenta le relazioni spaziali attraverso il gioco e l'esplorazione dell'ambiente. - Riconosce la distinzione tra uno spazio interno e uno spazio esterno. Colloca oggetti dentro o fuori un confine seguendo semplici consegne. Sperimenta il concetto di confine attraverso giochi motori e attività concrete. - Riconosce la successione di semplici azioni quotidiane. Distingue ciò che avviene prima e ciò che avviene dopo. Racconta semplici esperienze utilizzando i concetti di prima, dopo, infine. Ricostruisce semplici sequenze attraverso immagini, giochi e attività della routine. - Segue semplici sequenze di azioni con il supporto dell'adulto. Racconta semplici esperienze seguendo l'ordine delle azioni compiute. - Esplora semplici elementi naturali attraverso la vista, il tatto, l'olfatto e l'udito. Osserva e riconosce alcune caratteristiche degli elementi naturali. Distingue semplici differenze di colore, forma, consistenza e dimensione. Confronta due elementi naturali individuando semplici somiglianze e differenze. Descrive con parole semplici le sensazioni provate durante l'esplorazione. - Riconosce i principali fenomeni atmosferici: sole, pioggia, vento e nuvole. Distingue alcune caratteristiche del tempo atmosferico attraverso l'osservazione diretta. Descrive con parole semplici ciò che osserva nel cielo e nell'ambiente. - Riconosce semplici comportamenti corretti per prendersi cura dell'ambiente, degli spazi scolastici, dei materiali e degli oggetti. Partecipa a semplici attività di riordino e cura degli spazi comuni. Rispetta piante, fiori, animali e altri elementi naturali.

4 ANNI	- Conoscenza della corrispondenza tra i numeri e le quantità fino a 5. - Relazioni di grandezza e seriazione lineare: grande, medio, piccolo. - Conoscenza delle principali forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo. - Orientamento e lateralizzazione corporea iniziale. - Nessi di causa-effetto e strutture narrative ordinate. - Identificazione dell'anomalia procedurale nella sequenza di un'attività. - Interazione empirica tra solidi e liquidi (peso/densità). - Ciclo vitale elementare degli organismi vegetali.	- Riconosce e ordina i numeri da 1 a 5. Confronta semplici quantità, riconoscendo pochi/tanti. Conta piccoli gruppi di oggetti fino a 5. - Riconosce differenze di grandezza tra gli oggetti. Confronta oggetti individuando grande/piccolo, lungo/corto, alto/basso. Seria oggetti secondo una semplice caratteristica di grandezza. Ordina oggetti dal più piccolo al più grande e viceversa. - Riconosce cerchio, quadrato, triangolo. Individua le forme geometriche negli oggetti presenti nell'ambiente. Raggruppa oggetti in base alla forma. - Individua la posizione del corpo rispetto a persone e oggetti. Si orienta nello spazio utilizzando semplici riferimenti. Riconosce gradualmente la propria destra e sinistra. Utilizza il corpo per sperimentare direzioni e posizioni nello spazio. - Riconosce semplici relazioni di causa-effetto nelle esperienze quotidiane. Individua ciò che accade prima e ciò che accade dopo in una situazione. Ordina immagini e semplici avvenimenti secondo una successione logica e temporale. Utilizza i connettivi temporali di base: prima, dopo, infine. - Riconosce ciò che manca o che non è stato inserito in modo corretto in una semplice sequenza. - Confronta oggetti diversi in base al loro peso e comportamento nell'acqua (galleggiano-affondano). Formula semplici ipotesi prima dell'esperienza. Verifica le proprie ipotesi attraverso la sperimentazione diretta. Descrive con parole semplici ciò che accade durante l'esperienza. - Osserva le principali fasi di crescita degli organismi vegetali. Riconosce alcuni cambiamenti della pianta nel tempo. Individua semplici elementi necessari alla crescita: acqua, luce e terra. Ordina immagini relative alle fasi principali del ciclo vitale. Descrive con parole semplici le trasformazioni osservate.

Parte5 ANNI	- Conoscenza delle prime operazioni con le quantità attraverso oggetti concreti. - Principio di corrispondenza biunivoca nel conteggio (numero-quantità). - Conoscenza di semplici percorsi, posizioni e riferimenti spaziali. - Lateralità corporea; coordinate spaziali relative	- Conta correttamente oggetti e quantità in situazioni concrete. Riconosce se una quantità aumenta o diminuisce. Utilizza oggetti e materiali per rappresentare semplici situazioni di aggiunta o sottrazione. Risolve semplici situazioni problematiche attraverso la manipolazione e il conteggio. - Associa una quantità al relativo simbolo numerico.

	al proprio punto di vista. - Indicatori direzionali stabili (avanti/dietro); codici iconici elementari; successione logica delle azioni. - Conoscenza di semplici strategie per affrontare e risolvere un problema (Problem Solving). - Metodo scientifico sperimentale.	Determina la quantità complessiva di un piccolo insieme dopo averlo contato. Stabilisce la corrispondenza tra numero pronunciato e oggetto contato. - Riconosce e utilizza correttamente gli indicatori spaziali: sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, vicino/lontano. Individua la posizione di oggetti e persone rispetto a sé. Esegue semplici percorsi seguendo indicazioni verbali. - Riconosce la propria destra e sinistra. Individua la posizione di oggetti e persone rispetto al proprio corpo. Utilizza i principali indicatori spaziali: destra/sinistra, sopra/sotto, davanti/dietro. Esegue percorsi rispettando direzioni e posizioni indicate. Riconosce semplici cambiamenti di posizione osservando lo spazio da punti di vista diversi. - Riconosce semplici situazioni problematiche nella quotidianità. Propone semplici soluzioni attraverso l'esperienza e il ragionamento. Sperimenta diverse strategie per raggiungere un risultato. Segue semplici passaggi per portare a termine un'attività. Verifica se la soluzione trovata è efficace. Spiega con parole semplici il procedimento seguito. - Osserva oggetti, materiali e fenomeni attraverso l'esperienza diretta. Formula semplici domande e ipotesi su ciò che ha osservato. Sperimenta utilizzando materiali e strumenti in modo adeguato. Verifica le proprie ipotesi attraverso la sperimentazione, descrive ciò che è stato osservato e rappresenta attraverso semplici disegni o sequenze le fasi dell'esperienza.

RACCORDI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA *(*specificare discipline e contenuti che il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi.***)***	Il sé e l'altro: condivisione di esperienze di esplorazione e scoperta con il gruppo nel rispetto delle regole, dei turni, dei materiali e degli spazi comuni. Sviluppo di atteggiamenti rispettosi e responsabili verso l'ambiente. I discorsi e le parole: descrizione di oggetti, materiali, fenomeni e situazioni utilizzando un linguaggio sempre più preciso. Racconto di esperienze e osservazioni rispettando successioni temporali e logiche. Condivisione di scoperte e conoscenze attraverso la conversazione. Il corpo e il movimento: esplorazione dello spazio attraverso il movimento corporeo. Utilizzo dei cinque sensi per osservare, conoscere e confrontare oggetti e materiali. Immagini, suoni, colori: rielaborazione creativa di esperienze e scoperte attraverso diversi linguaggi espressivi, come colori, suoni, immagini, ritmi e sequenze.

METODOLOGIE	- Brainstorming. - Peer tutoring. - Lavori di gruppo. - Circle time. - Conversazione guidata. - Cooperative Learning. - Problem Solving.
STRATEGIE	Creare contesti di scoperta capaci di suscitare curiosità, meraviglia e desiderio di conoscere. Favorire l'apprendimento attraverso la ricerca, lasciando spazio all'esplorazione, alla sperimentazione e alla verifica. Promuovere il confronto tra idee, osservazioni e modalità di risoluzione, favorendo la costruzione condivisa delle conoscenze. Utilizzare il gioco come strumento privilegiato per sviluppare logica, classificazione, seriazione, conteggio, orientamento e problem solving. Favorire la verbalizzazione delle scoperte, aiutando il bambino a raccontare ciò che osserva, pensa, sperimenta e comprende. Valorizzare l'errore come occasione per riflettere, modificare strategie e trovare nuove soluzioni. Lavoro in piccolo gruppo per favorire la cooperazione e la gestione dello spazio condiviso.
STRUMENTI	- Libri illustrati e racconti. - Immagini. - Colori, pennarelli e tempere. - Materiali da recupero. - Musiche e canzoni. - Giochi strutturati e non strutturati. - Lim.

INTERVENTIPER L'INCLUSIONE	Creazione di un ambiente sereno e motivante, nel quale ogni bambino possa sentirsi accolto, competente e partecipe. Predisposizione di esperienze concrete, multisensoriali e accessibili per favorire la partecipazione di bambini con diverse abilità o stili di apprendimento. Utilizzazione di materiali concreti e facilmente manipolabili per attività di classificazione, seriazione, conteggio e orientamento. Utilizzazione di immagini, simboli e supporti visivi per facilitare la comprensione. Attività individualizzate e in piccolo gruppo per promuovere la partecipazione di tutti. Utilizzo di metodologie collaborative, come il Cooperative Learning e il Tutoraggio tra Pari per rafforzare il senso di appartenenza e la cooperazione.
CONSOLIDAMENTO	- Giochi cooperativi e giochi di ruolo. - Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. - Conversazioni guidate.

POTENZIAMENTO	- Tutoraggio tra i pari. - Attività di collaborazione. - Attività di riconoscimento delle emozioni. - Assunzione di semplici incarichi. - Realizzazione di lavori collettivi. - Racconto e rielaborazione di esperienze. - Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	- Piccoli incarichi. - Aiuto ai compagni. - Partecipazione alle conversazioni. - Proposta di soluzioni. - Realizzazione autonoma di attività individuali e collettive.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	La verifica avverrà attraverso osservazione sistematica e occasionale, conversazioni, giochi e attività individuali e di gruppo.

SCUOLA	CAMPO DI ESPERIENZA	SEZIONE	UDA	PERIODO	TITOLO
INFANZIA	**IL SE' E L'ALTRO**	TUTTE		Febbraio-Giugno	

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Matura progressivamente l'identità personale, rafforzando l'autostima, la fiducia nelle proprie capacità e il senso di appartenenza. Riconosce e valorizza le proprie caratteristiche e quelle degli altri, cogliendo somiglianze e differenze. Riconosce e valorizza la propria storia personale e familiare, confrontandola con esperienze, abitudini e tradizioni diverse. Esprime e comprende emozioni e stati d'animo, riconoscendone le manifestazioni proprie e altrui. Si prende cura di sé, degli altri e dell'ambiente, assumendo comportamenti rispettosi e responsabili. Collabora con i compagni per il raggiungimento di obiettivi comuni, condividendo materiali, spazi e responsabilità. Assume piccoli incarichi e responsabilità, portandoli a termine con crescente autonomia. Comprende il significato delle regole condivise e le applica nelle diverse situazioni della vita scolastica. Riflette, si confronta e discute con i pari e con gli adulti, ascoltando punti di vista differenti e contribuendo alla ricerca di soluzioni condivise.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ● COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Vivere serenamente l'esperienza scolastica. Sviluppare autonomia e senso di responsabilità. Riconoscere e rispettare le differenze. Comprendere ed esprimere emozioni e stati d'animo. Sviluppare empatia e capacità di ascolto. Collaborare e cooperare nel gruppo. Affrontare semplici conflitti attraverso il confronto con i pari e gli adulti in situazione di reciprocità. Rispettare regole condivise. Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità.

DESTINATARI	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**

3 ANNI	- Conoscenza della propria identità, del proprio corpo e di alcune caratteristiche personali. - Conoscenza delle regole della vita comunitaria e dei comportamenti che favoriscono relazioni positive e gioco cooperativo. - Conoscenza del linguaggio emotivo di base e riconoscimento delle emozioni attraverso espressioni facciali, gesti e situazioni quotidiane. - Conoscenza dell'ordine temporale delle attività e delle routine quotidiane.	- Riconosce il proprio nome, la propria immagine e denomina con maggiore sicurezza le principali parti del corpo. - Riconosce le principali regole della vita quotidiana in sezione. Comprende le prime regole di convivenza, attraverso l'acquisizione di semplici comportamenti legati all'ascolto, all'attesa, alla condivisione, al rispetto degli altri e alla cura degli spazi e dei materiali. Partecipa a semplici attività e giochi collettivi, mantenendo l'attenzione e il coinvolgimento per tempi adeguati all'età. Interagisce con i compagni attraverso modalità sempre più positive e rispettose. - Riconosce le principali emozioni attraverso l'osservazione di semplici stati emotivi propri e altrui, attraverso le espressioni del volto e del corpo e mediante la condivisione di vissuti legati a situazioni quotidiane. Denomina semplici emozioni come gioia, tristezza, rabbia e paura. - Riconosce i principali momenti della giornata scolastica. Individua la successione delle attività e delle routine quotidiane. Collega alcune attività ai momenti della giornata in cui si svolgono.
4 ANNI	- Conoscenza del proprio vissuto personale, delle proprie preferenze, dei gusti e delle principali emozioni. - Conoscenza delle regole e dei comportamenti che favoriscono la condivisione di spazi, giochi e materiali all'interno del gruppo. - Collaborazione, ascolto, rispetto delle regole sociali. - Relazione causa-effetto degli stati emotivi propri, quelli degli altri e scatenati da fattori esterni. - Conoscenza dei comportamenti che favoriscono la collaborazione, l'ascolto e il rispetto delle regole e dei turni durante giochi e attività condivise.	- Esprime e condivide semplici esperienze della propria storia personale, con riferimento a vissuti familiari. Confronta le proprie preferenze con quelle dei compagni, riconoscendo somiglianze e differenze. Riconosce e denomina le principali emozioni. - Rispetta le regole per l'utilizzo degli spazi e dei materiali comuni. Collabora con i compagni nelle attività e nei giochi. Riordina i materiali dopo l'utilizzo, riconoscendone la funzione comune. - Collabora con i compagni, sviluppa relazioni positive, comunica con gli altri e partecipa alle regole condivise. - Individua semplici relazioni causa-effetto tra vissuti, emozioni e comportamenti; riconosce gli stati emotivi dei compagni, i quali possono provocare gioia, tristezza, paura, rabbia o sorpresa. - Riconosce e rispetta le principali regole durante giochi e attività. Collabora con i compagni per il raggiungimento di un

		obiettivo comune. Accetta gradualmente di modificare il proprio comportamento in relazione alle esigenze del gruppo.
5 ANNI	- Conoscenza delle proprie risorse personali e delle modalità per compiere scelte autonome, assumere semplici responsabilità e portare a termine compiti nel gioco e nella quotidianità. - Relazioni positive e di responsabilità per il raggiungimento di un bene comune. - Espressione, con linguaggi verbali e non verbali, di ciò che si prova in situazioni conosciute. - Maturazione di un senso di rispetto delle differenze, della cooperazione, del dialogo e della gestione dei conflitti.	- Riconosce le proprie capacità, risorse e potenzialità. Esprime preferenze e compie scelte autonome nei giochi e nelle attività adattando le proprie decisioni alle esigenze del gioco condiviso; assume semplici incarichi e li svolge con crescente autonomia. - Collabora con i compagni per raggiungere obiettivi condivisi. Ascolta le opinioni degli altri e accetta punti di vista differenti. Riconosce l'importanza della collaborazione e del rispetto per il benessere dell'intero gruppo. Partecipa alla cura degli ambienti e dei materiali comuni. - Riconosce i propri stati d'animo in relazione a esperienze e situazioni conosciute; riconosce le manifestazioni corporee e comportamentali associate agli stati emotivi; esprime i propri stati d'animo attraverso il linguaggio verbale e non verbale. - Riconosce e rispetta le differenze individuali, valorizzando caratteristiche, idee e modalità di essere degli altri. Collabora con i compagni per realizzare attività e raggiungere obiettivi comuni, condivide materiali, spazi e responsabilità all'interno del gruppo. Mostra disponibilità all'aiuto reciproco e alla cooperazione. Esprime opinioni, bisogni ed emozioni attraverso il dialogo. Affronta semplici situazioni di conflitto utilizzando il confronto e la comunicazione.
RACCORDI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA *(*specificare discipline e contenuti che il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi.***)***	Il corpo e il movimento: riconoscimento delle emozioni attraverso il corpo, giochi cooperativi, rispetto dello spazio altrui e delle regole nel gioco. I discorsi e le parole: conversazioni, ascolto, verbalizzazione di emozioni e vissuti, arricchimento del lessico emotivo. Immagini, suoni, colori: rappresentazione grafica delle emozioni, canti, musica, drammatizzazione. La conoscenza del mondo: esplorazione degli spazi condivisi, routine, relazioni ed emozioni in situazioni conosciute, regole della convivenza.	
METODOLOGIE	- Brainstorming. - Peer tutoring. - Lavori di gruppo. - Circle time.	

	- Conversazione guidata. - Cooperative Learning.
STRATEGIE	Apprendimento esperienziale e laboratoriale: il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi. Didattica ludiforme: il gioco come strumento privilegiato di apprendimento. Routine corporee quotidiane: cerchio del mattino con canzoni motorie, igiene prima dei pasti. Lavoro in piccolo gruppo per favorire la cooperazione e la gestione dello spazio condiviso.
STRUMENTI	- Libri illustrati e racconti. - Immagini delle emozioni. - Colori, pennarelli e tempere. - Materiali da recupero. - Musiche e canzoni. - Giochi strutturati e non strutturati. - Lim**.**
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	Creazione di un ambiente accogliente e rassicurante, nel quale ogni bambino possa sentirsi riconosciuto, valorizzato e parte del gruppo. Promozione di relazioni positive attraverso il gioco, la cooperazione e le esperienze condivise. Promozione della collaborazione e dell'aiuto reciproco. Valorizzazione di ogni piccolo progresso per il rafforzando dell'autostima, del senso di appartenenza e della fiducia nelle proprie capacità Proposta di attività individuali, a coppie e in piccolo gruppo per favorire la partecipazione, la comunicazione e l'integrazione. Promozione dell'ascolto reciproco, del rispetto delle differenze e dell'accettazione dell'altro.
CONSOLIDAMENTO	- Giochi cooperativi e giochi di ruolo. - Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. - Conversazioni guidate.
POTENZIAMENTO	- Tutoraggio tra i pari. - Attività di collaborazione. - Attività di riconoscimento delle emozioni. - Assunzione di semplici incarichi.

	- Realizzazione di lavori collettivi. - Racconto e rielaborazione di esperienze. - Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	- Piccoli incarichi. - Aiuto ai compagni. - Partecipazione alle conversazioni. - Proposta di soluzioni. - Realizzazione autonoma di attività individuali e collettive.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	La verifica avverrà attraverso osservazione sistematica e occasionale, conversazioni, giochi e attività individuali e di gruppo.

SCUOLA	CAMPO DI ESPERIENZA	SEZIONE	UDA	PERIODO	TITOLO
INFANZIA	**IL CORPO E IL MOVIMENTO**	TUTTE		Febbraio-Giugno	

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Acquisisce consapevolezza del proprio corpo e delle sue principali possibilità motorie. Riconosce le parti del corpo e ne comprende le principali funzioni. Conosce e utilizza gli schemi motori di base. Organizza il movimento in relazione allo spazio, al tempo, agli oggetti e alla presenza degli altri. Partecipa alle attività motorie individuali e di gruppo. Utilizza il corpo come strumento di espressione, comunicazione e relazione. Sviluppa l'equilibrio, la coordinazione oculo-manuale e la lateralità. Acquisisce e rispetta le regole relative alla sicurezza e alla convivenza negli spazi di gioco. Acquisisce maggiore autonomia nella cura del corpo, nell'igiene personale e nelle routine quotidiane.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ● COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Conoscere e riconoscere lo schema corporeo nelle sue diverse parti.
Rappresentare lo schema corporeo attraverso esperienze motorie, grafiche e manipolative.
Coordinare i movimenti delle diverse parti del corpo.
Orientarsi nello spazio attraverso posizioni, direzioni, distanze e traiettorie.
Sviluppare la coordinazione oculo-manuale attraverso attività di lancio, presa, manipolazione.
Sperimentare e riconoscere la lateralità.
Eseguire percorsi e sequenze motorie rispettando consegne e successioni.
Adeguare il movimento a differenti ritmi, velocità, intensità e situazioni spaziali.
Utilizzare il movimento per rappresentare emozioni, personaggi, azioni e situazioni.
Rispettare le regole dei giochi, dei turni, dei materiali, degli spazi e dei compagni.
Adottare comportamenti adeguati alla sicurezza propria e altrui.
Acquisire corrette abitudini relative alla cura, all'igiene e al benessere personale.

DESTINATARI	CONOSCENZE	ABILITÀ

3 ANNI	- Conoscenza del corpo umano nella sua globalità e delle principali parti che lo compongono (testa, viso, tronco, braccia, mani, gambe e piedi). - Schemi motori di base: conoscenza e sperimentazione di camminata, corsa, salto, rotolamento e semplici cambi di direzione. - Sviluppo della coordinazione oculo-manuale: conoscenza delle possibilità di utilizzare mani e dita per afferrare, stringere, infilare, incastrare e manipolare semplici oggetti e materiali. - Conoscenza di semplici comportamenti che favoriscono l'igiene, il benessere e la salute del corpo. Oggetti utilizzati per l'igiene. - Conoscenza del corpo come strumento per esprimere emozioni, bisogni e per interagire con adulti e coetanei.	- Utilizzo del linguaggio verbale e gestuale per indicare e nominare le parti del corpo. Rappresentazione del corpo umano attraverso il disegno e la manipolazione. Individuazione e denominazione delle principali parti del corpo attraverso giochi, filastrocche e canzoncine. - Consolidamento degli schemi motori di base quali camminare, correre, saltare, arrampicarsi attraverso esperienze di gioco libero e guidato. Sperimentazione del salto a piedi uniti e del superamento di piccoli ostacoli. - Coordinazione tra sguardo e movimento della mano durante la manipolazione. Orientamento dello sguardo verso l'oggetto durante le attività di lancio. Utilizzo coordinato delle mani in attività di costruzione, incastro, infilatura e manipolazione. - Interiorizzazione e rispetto dei principali momenti della giornata dedicati alla cura e all'igiene personale. Utilizzo adeguato del sapone e dell'acqua nelle routine quotidiane. Percezione del benessere associato alla pulizia e alla cura del proprio corpo. - Riconoscimento di alcune emozioni osservando le espressioni del volto e del corpo degli altri. Utilizzazione del corpo per entrare in relazione e condividere semplici esperienze con i compagni.
4 ANNI	- Consapevolezza delle principali parti e dei segmenti del corpo; riconoscimento delle diverse possibilità di movimento, delle posture e delle posizioni che il corpo può assumere. Conoscenza delle principali relazioni spaziali. - Coordinazione dinamica generale, equilibrio statico. - Presa digitale, coordinazione delle dita. - Autonomia nelle pratiche di igiene personale. Utilizzo consapevole degli strumenti per la cura personale. Comportamenti che favoriscono il benessere proprio e degli altri. Riconoscimento dell'importanza di prendersi cura di sé, degli altri e degli spazi condivisi. - Conoscenza di semplici modalità per comunicare emozioni, bisogni, vissuti attraverso il corpo.	- Consolidamento della conoscenza e dell'utilizzo dei principali segmenti corporei nelle diverse situazioni motorie. Consolidamento circa le diverse modalità di movimento (cammino, corsa, salto, piegamento, strisciamento). Orientamento nello spazio utilizzando riferimenti topologici (sopra/sotto-dentro/fuori-davanti/dietro-vicino/lontano). Adattamento della postura e del movimento alle caratteristiche dello spazio e dell'attività proposta. - Mantenimento di posizioni statiche per tempi progressivamente più lunghi. Partecipazione a giochi motori individuali, a coppie e di gruppo finalizzati alla coordinazione e all'equilibrio. - Controllo del movimento delle dita durante attività di coloritura. Sviluppo della precisione e della destrezza manuale attraverso attività di costruzione, manipolazione

		e gioco. - Consolidamento delle principali routine quotidiane legate all'igiene e alla cura della persona. Utilizzo corretto di acqua, sapone e altri materiali personali. Acquisizione di comportamenti adeguati prima e dopo i pasti e dopo le attività di gioco. Riconoscimento dell'importanza della pulizia del corpo per il benessere personale e degli altri. - Manifestazione di emozioni e stati d'animo utilizzando mimica facciale, postura e movimento.
5 ANNI	- Schema corporeo globale e segmentario, rapporto tra le parti del corpo, postura e movimento, lateralità, orientamento spaziale, percezioni sensoriali e corporee. - Strutturazione spazio-temporale del movimento. - Coordinazione oculo-manuale, rispetto dei margini e dello spazio grafico. - Pratiche quotidiane di cura, igiene e alimentazione orientate a uno stile di vita sano e attivo. - Conoscenza delle modalità corporee attraverso cui si manifestano e si comunicano emozioni, stati d'animo, intenzioni e vissuti.	- Consolidamento della conoscenza dello schema corporeo globale e segmentario attraverso attività motorie e rappresentative. Percezione e verbalizzazione delle relazioni tra le diverse parti del corpo durante il movimento e nelle posture. Adattamento della postura e del movimento alle caratteristiche dello spazio, dei materiali e delle situazioni. Sperimentazione della lateralità attraverso l'utilizzo dei due lati del corpo (riconoscimento della propria destra e sinistra). Orientamento del proprio corpo nello spazio utilizzando riferimenti topologici e direzionali. Percezione della posizione del proprio corpo rispetto agli oggetti e alle altre persone. Utilizzo del corpo come strumento di espressione, comunicazione e rappresentazione di emozioni, azioni e situazioni. - Esecuzione di percorsi motori rispettando una successione temporale delle azioni: prima, durante, dopo, infine. - Coordinazione tra percezione visiva e movimento della mano durante attività grafiche e manipolative. Realizzazione di produzioni grafiche rispettando margini, contorni e spazi interni. Utilizzo funzionale degli strumenti grafici. - Gestione autonoma delle principali pratiche quotidiane di igiene personale. Utilizzo responsabile dei materiali destinati all'igiene e alla cura del corpo. Assunzione di comportamenti finalizzati a una corretta alimentazione, evitando sprechi e rispettando il cibo. Consapevolezza dell'importanza del movimento e dell'attività fisica per il benessere del corpo. - Utilizzazione consapevole del linguaggio corporeo (gesti, posture, movimenti, sguardi ed espressioni facciali) per esprimere emozioni e stati d'animo.

RACCORDI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA *(*specificare discipline e contenuti che il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi.***)***	Il sé e l'altro: riconoscimento delle emozioni attraverso il corpo; rispetto dello spazio altrui e delle regole nel gioco. I discorsi e le parole: verbalizzazione delle esperienze motorie, filastrocche mimiche, narrazioni corporee. Immagini, suoni, colori: danza a ritmo musicale, produzione ritmica con il corpo. La conoscenza del mondo: esplorazione dell'ambiente naturale attraverso il corpo e i sensi.	
METODOLOGIE	- Brainstorming. - Peer tutoring. - Lavori di gruppo. - Circle time. - Conversazione guidata. - Cooperative Learning.	
STRATEGIE	Apprendimento esperienziale e laboratoriale: il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi. Didattica ludiforme: il gioco come strumento privilegiato di apprendimento. Routine corporee quotidiane: cerchio del mattino con canzoni motorie, igiene prima dei pasti. Lavoro in piccolo gruppo per favorire la cooperazione e la gestione dello spazio condiviso.	
STRUMENTI	- Libri illustrati e racconti. - Immagini delle emozioni. - Colori, pennarelli e tempere. - Materiali di recupero (scatole, bottiglie, rotoli di cartone) per attività motorie creative. - Musiche e canzoni. - Giochi strutturati e non strutturati. - Lim.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	Rispetto dei tempi individuali. Attività in piccoli gruppi. Peer tutoring-Giochi cooperativi. Mediazione dell'adulto. Valorizzazione delle potenzialità individuali. Promozione dell'aiuto reciproco. Creazione di un ambiente inclusivo e non giudicante.	
CONSOLIDAMENTO	- Giochi cooperativi e giochi di ruolo. - Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. - Conversazioni guidate.	
	- Tutoraggio tra i pari. - Attività di collaborazione.	

POTENZIAMENTO	- Attività di riconoscimento delle emozioni. - Assunzione di semplici incarichi. - Realizzazione di lavori collettivi. - Racconto e rielaborazione di esperienze. - Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	- Piccoli incarichi. - Aiuto ai compagni. - Partecipazione alle conversazioni. - Proposta di soluzioni. - Realizzazione autonoma di attività individuali e collettive.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	La verifica avverrà attraverso osservazione sistematica e occasionale, conversazioni, giochi e attività individuali e di gruppo.

SCUOLA	CAMPO DI ESPERIENZA	SEZIONE	UDA	PERIODO	TITOLO
INFANZIA	**IMMAGINI, SUONI, COLORI**	TUTTE		Febbraio-Giugno	

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Esplora immagini, colori, suoni e materiali attraverso esperienze sensoriali e creative. Riconosce e distingue alcuni colori presenti nell'ambiente e nelle produzioni grafiche. Utilizza materiali e strumenti grafico-pittorici per esprimersi e rappresentare semplici esperienze. Sperimenta segni, forme e colori attraverso il gesto grafico. Osserva immagini, fotografie e illustrazioni, riconoscendone elementi familiari. Ascolta e riconosce semplici suoni e rumori dell'ambiente. Sperimenta la voce, il corpo e semplici strumenti per produrre suoni e ritmi. Partecipa a canti, filastrocche e giochi musicali accompagnandoli con gesti e movimenti. Esprime emozioni, vissuti e idee attraverso linguaggi grafici, sonori, musicali e corporei. Mostra interesse verso diverse forme di espressione artistica e musicale.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ● COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Esplorare materiali, strumenti e tecniche diverse.
Riconoscere e utilizzare i principali colori e sperimentarne le combinazioni.
Utilizzare diverse tecniche grafico-pittoriche per rappresentare esperienze, vissuti e realtà.
Sviluppare la capacità di osservazione e di interpretazione delle immagini.
Ascoltare e riconoscere suoni e rumori provenienti dall'ambiente circostante.
Discriminare suoni e rumori in relazione a intensità, durata, ritmo e provenienza.
Seguire semplici sequenze ritmiche attraverso il corpo, la voce e gli strumenti.
Partecipare a canti, filastrocche, giochi musicali e attività ritmiche.
Coordinare movimento e ritmo durante esperienze musicali e corporee.
Esprimere emozioni, stati d'animo e vissuti attraverso linguaggi grafici, pittorici, musicali e corporei.
Sviluppare interesse, curiosità e sensibilità verso le diverse forme di espressione artistica e musicale.
Condividere le proprie produzioni e riconoscere il valore delle diverse modalità espressive.

DESTINATARI	CONOSCENZE	ABILITÀ

3 ANNI	- Colori primari, sperimentazione di linee, punti, macchie e semplici forme. - Contrasto silenzio/rumore, successione di suoni e pause, fonti sonore presenti nell'ambiente. - Il volto e il corpo, strumenti per imitare, rappresentare e comunicare semplici azioni, emozioni e stati d'animo. - Elementi visivi elementari (linee, macchie, colori principali, elementi facilmente riconoscibili, soggetti rappresentati). - Conoscenza di alcune emozioni fondamentali, come gioia, tristezza, rabbia, paura e sorpresa mediante l'utilizzo di voce, suoni, ritmo e musica. - Espressione di stati d'animo attraverso linguaggi pittorici, sonori e corporei.	- Riconosce e denomina con maggiore sicurezza i colori primari. Associa colori a oggetti, immagini ed elementi presenti nell'ambiente. Utilizza matite, pennarelli, pastelli, pennelli e colori a dita con maggiore autonomia. Produce tracce grafiche sempre più intenzionali e differenziate. Utilizza in modo più consapevole lo spazio del foglio, distribuendo segni e colori. Partecipa con interesse alle attività grafico-pittoriche, mostrando crescente autonomia. Esprime semplici vissuti ed emozioni attraverso il colore e il segno grafico. - Riconosce e distingue con maggiore sicurezza situazioni di silenzio e rumore attraverso semplici esperienze di ascolto. Ascolta e discrimina semplici suoni e rumori provenienti dall'ambiente scolastico e naturale. Individua e riconosce alcune fonti sonore familiari, come voce, oggetti, strumenti e rumori dell'ambiente. Riconosce semplici successioni di suoni e pause. Sperimenta diverse modalità di produzione del suono variando intensità, durata e ritmo. Partecipa a giochi di ascolto, imitazione e riproduzione di sequenze sonore. - Riconosce le principali espressioni del volto associate a gioia, tristezza, sorpresa, paura e rabbia. Utilizza il corpo, il volto e i gesti per comunicare emozioni e stati d'animo. Coordina gesti e movimenti con parole, suoni, musiche e ritmi. - Riconosce e distingue linee, punti, macchie e semplici forme presenti nelle immagini. Individua e denomina i principali colori utilizzati nelle immagini e nelle produzioni grafiche. Individua elementi familiari all'interno di fotografie, illustrazioni e immagini. Riconosce alcune caratteristiche visive degli oggetti, come il colore, la forma e la dimensione. Mostra crescente curiosità, attenzione e partecipazione nell'osservazione e nell'interpretazione delle immagini. - Riconosce alcune emozioni proprie e altrui attraverso immagini, musica e linguaggio corporeo.
4 ANNI	- Colori secondari e loro combinazioni. Tecniche di coloritura, campitura, mescolanza di colori. - Caratteristiche sonore: suono e silenzio, suoni forti e deboli, suoni lunghi e brevi, suoni veloci e lenti. Riconoscimento delle diverse modalità con cui oggetti e strumenti producono suoni.	- Riconosce, denomina e distingue con maggiore sicurezza i colori secondari. Sperimenta la mescolanza di colori primari per ottenere diverse tonalità di colori secondari. Associa colori e tonalità a oggetti, elementi naturali e immagini conosciute. Sceglie consapevolmente i colori da utilizzare nelle proprie produzioni. Applica tecniche di

	- Gioco di finzione e drammatizzazione. - Lettura iconica ed emotiva dell'immagine: capacità di coglierne personaggi, azioni, ambienti, colori e significato. - Sensazioni, emozioni e differenze tra piacevole e non piacevole. - Conoscenza delle emozioni fondamentali e delle loro manifestazioni attraverso il volto, la voce e il corpo.	campitura rispettando i contorni e i limiti dello spazio assegnato. Riempie superfici delimitate cercando di distribuire il colore in modo uniforme. Alterna colori e tecniche differenti all'interno della stessa produzione grafico-pittorica. Riconosce e valorizza le proprie produzioni e quelle dei compagni, mostrando interesse verso differenti modalità espressive. - Riconosce e distingue con maggiore sicurezza suono e silenzio. Discrimina suoni forti e deboli, cogliendone le differenze di intensità. Riconosce suoni lunghi e brevi e ne riproduce semplici successioni. Distingue suoni veloci e lenti attraverso l'ascolto e l'esperienza corporea. Confronta suoni prodotti da oggetti e strumenti diversi, individuandone caratteristiche e differenze. Sperimenta la produzione di suoni utilizzando corpo, voce, oggetti e strumenti. Partecipa a giochi di ascolto, imitazione e discriminazione sonora. Coordina movimenti corporei e produzione sonora seguendo semplici ritmi. - Osserva immagini, fotografie e illustrazioni cogliendone dettagli, personaggi, azioni e ambientazioni. Individua e interpreta semplici elementi visivi che comunicano emozioni e stati d'animo. Associa immagini e situazioni a emozioni conosciute, come gioia, tristezza, paura e rabbia. Esprime le sensazioni e le emozioni suscitate dall'osservazione di un'immagine, utilizzando parole, gesti e produzioni grafiche. Distingue ciò che percepisce come piacevole, spiacevole, rassicurante o inquietante. Partecipa a conversazioni condivise sulle sensazioni suscitate dalle immagini, ascoltando le interpretazioni degli altri. Riconosce che la stessa immagine può suscitare emozioni e sensazioni differenti nelle diverse persone. - Comunica le proprie emozioni e il proprio stato d'animo attraverso il disegno, il colore, la musica e il movimento.
5 ANNI	- Sperimentazione di diverse modalità di assemblaggio creativo, combinando materiali, forme e colori. - Conoscenza dei principali parametri del suono: altezza, intensità, durata. Riproduzione di semplici strutture ritmiche attraverso il corpo, la voce, oggetti e strumenti musicali. - Utilizzo del linguaggio non verbale, del mimo e della pantomima per rappresentare azioni, personaggi, situazioni ed emozioni.	- Sperimenta diverse modalità di assemblaggio e composizione di materiali, forme e oggetti, sviluppando capacità di scelta, progettazione e rielaborazione personale. Utilizza diverse tecniche di incollaggio, ritaglia, piega, sovrappone e assembla materiali con crescente precisione. Trasforma materiali di recupero per sperimentare nuove possibilità creative. Partecipa ad attività di assemblaggio collettive, condividendo materiali e idee. - Distingue suoni acuti e gravi, forti e deboli, lunghi e brevi.

	- Associazione di suoni, colori, immagini e movimenti a sensazioni ed emozioni attraverso esperienze di ascolto guidato. - Conoscenza delle principali emozioni e dei diversi stati d'animo, riconoscendone le manifestazioni nel volto, nella voce, nella postura e nel movimento.	Confronta suoni diversi individuandone le caratteristiche. Riproduce semplici variazioni sonore attraverso voce, corpo, oggetti e strumenti. Adegua la produzione sonora al parametro richiesto. Coordina il movimento corporeo, la voce e la produzione sonora seguendo un ritmo. Inventa brevi sequenze ritmiche individualmente o in gruppo. Partecipa a giochi ritmici rispettando tempi, pause e consegne. - Rappresenta azioni e situazioni senza ricorrere al linguaggio verbale. Sperimenta semplici forme di pantomima utilizzando corpo, gesto ed espressione facciale. Partecipa a giochi di imitazione, mimo e drammatizzazione. Esprime sensazioni ed emozioni suscitate dall'ascolto attraverso parole, gesti, colori e movimenti. Condivide con il gruppo le proprie percezioni e ascolta quelle degli altri. - Ascolta brani musicali individuandone caratteristiche e suggestioni. Associa colori, immagini e movimenti alle sensazioni suscitate dall'ascolto. Modifica il movimento corporeo in relazione al carattere della musica. Motiva semplici scelte espressive effettuate durante l'esperienza artistica. - Individua le emozioni osservando le espressioni del volto, il tono della voce, la postura e il movimento. Interpreta le emozioni rappresentate in immagini, racconti, musiche e situazioni mimiche. Collega emozioni e vissuti personali attraverso attività espressive.
RACCORDI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA *(*specificare discipline e contenuti che il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi.***)***	Il sé e l'altro: riconoscimento delle emozioni e stati d'animo attraverso colori, suoni, musica, gesto e movimento. Rispetto delle regole durante le attività artistiche, musicali e creative. I discorsi e le parole: utilizzazione del linguaggio verbale insieme a quello grafico, musicale e corporeo per comunicare idee, emozioni, sensazioni, preferenze e opinioni personali. Il corpo e il movimento: rielaborazione, attraverso il corpo, di emozioni, esperienze e contenuti incontrati nelle attività artistiche e musicali. Coordinamento di movimenti, posture e gesti in relazione a musiche, ritmi, suoni e stimoli visivi. La conoscenza del mondo: esplorazione dello spazio e scoperta dell'ambiente attraverso linguaggi grafici, pittorici, musicali e corporei.	
METODOLOGIE	- Brainstorming. - Peer tutoring. - Lavori di gruppo. - Circle time.	

	- Conversazione guidata. - Cooperative Learning.
STRATEGIE	Apprendimento esperienziale e laboratoriale: il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi. Didattica ludiforme: il gioco come strumento privilegiato di apprendimento. Routine corporee quotidiane: cerchio del mattino con canzoni motorie, igiene prima dei pasti. Lavoro in piccolo gruppo per favorire la cooperazione e la gestione dello spazio condiviso.
STRUMENTI	- Libri illustrati e racconti. - Immagini delle emozioni. - Colori, pennarelli e tempere. - Materiali da recupero. - Musiche e canzoni. - Giochi strutturati e non strutturati. - Lim.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	Uso di stimoli diversi (suoni, colori, materiali tattili) per favorire la partecipazione di bambini con diverse abilità o stili di apprendimento. Valorizzazione delle Differenze: in un'ottica inclusiva, la "diversità" viene trasformata in una risorsa per il gruppo. Ad esempio, l'ascolto di musiche di culture diverse o l'uso di tecniche artistiche non convenzionali permette a tutti di sentirsi rappresentati. Metodologie Collaborative: tecniche come il Cooperative Learning e il Tutoraggio tra Pari nelle attività creative rafforzano il senso di appartenenza e la cooperazione.
CONSOLIDAMENTO	- Giochi cooperativi e giochi di ruolo. - Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. - Conversazioni guidate.
POTENZIAMENTO	- Tutoraggio tra i pari. - Attività di collaborazione. - Attività di riconoscimento delle emozioni. - Assunzione di semplici incarichi. - Realizzazione di lavori collettivi. - Racconto e rielaborazione di esperienze. - Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	- Piccoli incarichi. - Aiuto ai compagni. - Partecipazione alle conversazioni. - Proposta di soluzioni. - Realizzazione autonoma di attività individuali e collettive.

VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	La verifica avverrà attraverso osservazione sistematica e occasionale, conversazioni, giochi e attività individuali e di gruppo.

SCUOLA	CAMPO DI ESPERIENZA	SEZIONE	UDA	PERIODO	TITOLO
INFANZIA	**I DISCORSI E LE PAROLE**	TUTTE		Febbraio-Giugno	

COMPETENZE ATTESE	**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**
Ascolta e comprende messaggi verbali sempre più articolati, cogliendone il significato e le informazioni principali. Comunica bisogni, emozioni, esperienze e vissuti personali utilizzando un linguaggio sempre più chiaro e adeguato alla situazione. Partecipa alle conversazioni rispettando i turni, ascoltando gli altri e intervenendo in modo pertinente. Arricchisce il proprio patrimonio lessicale attraverso esperienze, conversazioni, racconti, letture e attività di gruppo. Comprende ed esegue consegne riferite alle attività e alle routine della vita scolastica. Utilizza il linguaggio come strumento per comunicare, esprimere pensieri, formulare richieste, raccontare esperienze e stabilire relazioni. Ascolta l'altro con attenzione e interviene in modo rispettoso nello scambio comunicativo. Mostra interesse e piacere nell'ascolto di storie, racconti, filastrocche e libri, riferendone gli elementi principali. Rispetta i turni comunicativi e le regole dello scambio verbale, adattando progressivamente il proprio modo di comunicare alle diverse situazioni.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ● COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Sviluppare capacità di ascolto, comprensione e attenzione.
Comprendere semplici messaggi e consegne adeguati alla fascia di età.
Potenziare la comunicazione verbale.
Esprimere bisogni, desideri, emozioni e vissuti.
Partecipare a conversazioni individuali e di gruppo.
Descrivere immagini, oggetti e situazioni.
Arricchire il proprio lessico attraverso conversazioni e letture.
Produrre parole e semplici frasi.
Memorizzare brevi filastrocche e canzoncine.
Maturare la consapevolezza fonologica attraverso giochi con suoni, parole e rime.

DESTINATARI	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**

3 ANNI	- Vocabolario essenziale della quotidianità, frasi minime. - Forme elementari della comunicazione. - Espressioni relative a bisogni, vissuti e stati d'animo. - Regole fondamentali dell'ascolto. - Significato di semplici consegne riferite alle routine e alle attività scolastiche. - Relazione tra immagini e parole. - Prime forme di linguaggio simbolico, attraverso immagini, fotografie, simboli e contrassegni. - Suoni e ritmi della lingua attraverso giochi vocali, imitazioni e ripetizioni. - Segni e tracce grafiche con funzione rappresentativa e comunicativa.	- Comprensione di messaggi verbali riferiti a situazioni quotidiane e familiari. - Utilizzo di parole conosciute per accompagnare azioni, giochi e attività quotidiane - Riconoscimento di alcuni rapporti temporali elementari tra gli eventi: prima, dopo, adesso. - Espressione di semplici emozioni e stati d'animo attraverso parole, gesti e modalità espressive. - Mantenimento dell'attenzione per un tempo più prolungato durante racconti, conversazioni e attività. - Comprensione di semplici consegne legate ai diversi momenti della giornata scolastica. - Collegamento tra immagini, oggetti reali e relative parole. - Interpretazione di immagini e simboli ricorrenti nelle attività quotidiane. - Utilizzo di parole, gesti, immagini e segni come differenti modalità di comunicazione. - Partecipazione a giochi di ripetizione di parole, suoni e brevi sequenze verbali. - Utilizzo di segni, immagini e disegni per comunicare semplici vissuti, preferenze e messaggi.
4 ANNI	- Lessico specifico relativo alla scuola, alla famiglia, al corpo, agli ambienti, alle emozioni e alle relazioni. - Organizzazione della frase e principali collegamenti tra le parole. - Successione temporale (prima/dopo/poi/infine) - Funzione comunicativa di immagini, simboli, fotografie e semplici messaggi scritti. - Relazione tra ordine delle parole e ordine delle azioni. - Ascolto e riproduzione di semplici parole in L2.	- Ampliamento e utilizzo del lessico specifico relativo agli ambienti scolastici e familiari, alle persone, alle esperienze, alle emozioni e alle relazioni. - Comprensione della successione degli eventi all'interno di racconti e situazioni quotidiane. - Utilizzo di simboli e immagini per comunicare bisogni, preferenze, emozioni e semplici messaggi. - Scelta di parole sempre più precise per descrivere persone, oggetti, ambienti, azioni ed emozioni. - Utilizzo di indicatori temporali per descrivere l'ordine delle azioni. - Riproduzione di semplici parole in L2 attraverso l'ascolto, l'imitazione, il gioco vocale, la ripetizione di parole, la partecipazione a filastrocche e canti.
5 ANNI	- Patrimonio lessicale relativo alle esperienze personali, scolastiche e familiari. - Parole ed espressioni riferite agli stati d'animo, alle emozioni e ai vissuti personali. - Struttura della frase e principali modalità di	- Arricchimento e padronanza del patrimonio lessicale attraverso l'acquisizione e l'utilizzo di vocaboli nuovi. - Espressione di bisogni, emozioni, pensieri, preferenze ed esperienze personali. - Composizione di frasi semplici ma complete e

	collegamento tra le parole. - Indicatori temporali per la successione degli eventi (prima, dopo, poi, infine). - Relazione tra parola orale, immagine e parola scritta. - Funzione comunicativa di immagini, fotografie, simboli e semplici scritte. - Comprensione del testo narrativo orale. - Consapevolezza fonologica, discriminazione dei suoni, giochi con le rima, divisione in sillabe battendo le mani. - Ascolto e riproduzione di semplici parole in L2 (saluti, colori, numeri).	comprensibili. - Organizzazione di una narrazione rispettando i rapporti temporali e causali tra gli eventi. - Rielaborazione di racconti attraverso verbalizzazione, drammatizzazione, rappresentazione grafica e gioco simbolico. - Descrizione di persone, oggetti e situazioni attraverso frasi progressivamente più articolate. - Interiorizzazione di parole in L2 mediante attività strutturate e partecipazione a giochi, canzoncine e routine linguistiche.
RACCORDI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA *(*specificare discipline e contenuti che il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi.***)***	Il sé e l'altro: comunicazione di esperienze personali, emozioni, bisogni e vissuti. Condivisione di idee e punti di vista all'interno del gruppo. Il corpo e il movimento: utilizzo del linguaggio corporeo e verbale per accompagnare racconti, filastrocche e canzoni. Interpretazione di messaggi ed emozioni attraverso espressioni corporee e mimiche. Immagini, suoni, colori: utilizzo di ritmi, suoni, filastrocche e canzoni come strumenti di arricchimento linguistico. La conoscenza del mondo: utilizzo del linguaggio per classificare, confrontare, ordinare e mettere in relazione elementi della realtà.	
METODOLOGIE	- Brainstorming. - Peer tutoring. - Lavori di gruppo. - Circle time. - Conversazione guidata. - Cooperative Learning.	
STRATEGIE	Apprendimento esperienziale e laboratoriale: il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi. Didattica ludiforme: il gioco come strumento privilegiato di apprendimento. Routine corporee quotidiane: cerchio del mattino con canzoni motorie, igiene prima dei pasti. Lavoro in piccolo gruppo per favorire la cooperazione e la gestione dello spazio condiviso.	
STRUMENTI	- Libri illustrati e racconti. - Immagini delle emozioni. - Colori, pennarelli e tempere. - Materiali da recupero. - Musiche e canzoni. - Giochi strutturati e non strutturati. - Lim**.**	

INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	Rispetto dei tempi individuali. Attività in piccoli gruppi. Peer tutoring. Giochi cooperativi. Mediazione dell'adulto. Valorizzazione delle potenzialità individuali. Promozione dell'aiuto reciproco. Creazione di un ambiente inclusivo e non giudicante.
CONSOLIDAMENTO	- Giochi cooperativi e giochi di ruolo. - Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. - Conversazioni guidate.
POTENZIAMENTO	- Tutoraggio tra i pari. - Attività di collaborazione. - Attività di riconoscimento delle emozioni. - Assunzione di semplici incarichi. - Realizzazione di lavori collettivi. - Racconto e rielaborazione di esperienze. - Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	- Piccoli incarichi. - Aiuto ai compagni. - Partecipazione alle conversazioni. - Proposta di soluzioni. - Realizzazione autonoma di attività individuali e collettive.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	La verifica avverrà attraverso osservazione sistematica e occasionale, conversazioni, giochi e attività individuali e di gruppo.

SCUOLA	CAMPO DI ESPERIENZA	SEZIONE	UDA	PERIODO	TITOLO
INFANZIA	**LA CONOSCENZA DEL MONDO**	TUTTE		Febbraio-Giugno	

COMPETENZE ATTESE	**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**
Conosce le caratteristiche, le proprietà e le funzioni di oggetti, materiali ed elementi presenti nell'ambiente. Conosce colori, forme, dimensioni, quantità e semplici relazioni tra gli elementi. Conosce semplici criteri di classificazione, confronto, ordinamento e seriazione. Conosce i principali concetti spaziali e topologici e le relazioni tra persone, oggetti e ambienti. Conosce i principali concetti temporali e la successione degli eventi. Conosce numeri, quantità e semplici corrispondenze tra quantità e simboli. Conosce alcuni aspetti del mondo naturale: piante, animali, elementi e fenomeni dell'ambiente. Conosce i cambiamenti legati al trascorrere del tempo e alla ciclicità delle stagioni. Conosce semplici relazioni di causa-effetto attraverso l'osservazione e la sperimentazione. Conosce modalità di esplorazione e osservazione della realtà attraverso i sensi. Conosce semplici comportamenti di cura, rispetto e tutela dell'ambiente.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ● COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Esplorare oggetti, materiali, spazi e fenomeni attraverso l'osservazione e l'esperienza diretta.
Osservare e descrivere caratteristiche, proprietà e trasformazioni di oggetti ed elementi dell'ambiente.
Raggruppare, classificare, confrontare, ordinare oggetti ed elementi secondo criteri diversi.
Riconoscere e denominare colori, forme, dimensioni e quantità.
Contare e associare quantità e simboli numerici nelle prime esperienze matematiche.
Utilizzare i principali concetti spaziali per descrivere posizioni, direzioni e percorsi.
Orientarsi nello spazio e rappresentare semplici percorsi.
Collocare persone, oggetti ed eventi nello spazio e nel tempo.
Riconoscere la successione e la ciclicità degli eventi.
Osservare fenomeni naturali e riconoscere i principali cambiamenti dell'ambiente.
Formulare semplici ipotesi e verificarle attraverso esperienze concrete.
Individuare semplici relazioni di causa-effetto.
Rappresentare graficamente oggetti, quantità, percorsi, esperienze e fenomeni osservati.
Utilizzare un linguaggio sempre più appropriato per comunicare osservazioni, esperienze e scoperte.
Sviluppare curiosità, interesse e atteggiamenti di rispetto e cura verso l'ambiente.

DESTINATARI	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**

3 ANNI	- Caratteristiche percettive degli oggetti: colore, forma, grandezza, consistenza e semplici proprietà osservabili. - Relazioni spaziali fondamentali: (dentro/fuori, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro). - Concetto di spazio delimitato: interno/esterno e riconoscimento di semplici confini. - Successione temporale di semplici azioni: prima/dopo/poi/infine. - Semplici sequenze logiche riferite alle routine e alle esperienze della vita quotidiana. - Caratteristiche degli elementi naturali riconoscibili attraverso l'esplorazione sensoriale. - Principali fenomeni atmosferici osservabili. Sole, pioggia, vento, nuvole e semplici cambiamenti del tempo. - Semplici comportamenti di cura e rispetto degli spazi, dei materiali e degli elementi naturali.	- Riconosce e confronta semplici caratteristiche degli oggetti, come colore, forma, grandezza e consistenza. Raggruppa oggetti secondo una caratteristica visiva comune. - Individua la posizione di oggetti e persone utilizzando i principali indicatori spaziali: dentro/fuori, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro. Sperimenta le relazioni spaziali attraverso il gioco e l'esplorazione dell'ambiente. - Riconosce la distinzione tra uno spazio interno e uno spazio esterno. Colloca oggetti dentro o fuori un confine seguendo semplici consegne. Sperimenta il concetto di confine attraverso giochi motori e attività concrete. - Riconosce ciò che avviene prima, dopo e infine nelle attività quotidiane. Racconta semplici esperienze utilizzando i concetti di prima, dopo, infine. Ricostruisce semplici sequenze attraverso immagini, giochi e attività della routine. - Segue semplici sequenze di azioni rispettandone l'ordine. - Esplora gli elementi naturali utilizzando in modo sempre più consapevole i cinque sensi. Confronta elementi naturali individuandone semplici somiglianze e differenze. Manipola materiali naturali sperimentandone consistenza e proprietà. - Osserva con maggiore attenzione i principali fenomeni atmosferici: sole, pioggia, vento e nuvole. Riconosce i cambiamenti delle condizioni atmosferiche attraverso l'esperienza quotidiana. Riconosce la ripetizione di alcuni fenomeni atmosferici nel corso delle giornate e delle stagioni. - Riconosce semplici comportamenti corretti per prendersi cura dell'ambiente, degli spazi scolastici, dei materiali e degli oggetti. Partecipa a semplici attività di riordino e cura degli spazi comuni. Rispetta piante, fiori, animali e altri elementi naturali. Differenzia semplici tipologie di rifiuti con il supporto dell'adulto.
4 ANNI	- Conoscenza della relazione tra simbolo numerico e quantità corrispondente entro il numero 5. - Relazioni di grandezza e seriazione lineare: grande, medio, piccolo. - Conoscenza delle principali forme geometriche	- Riconosce, denomina e ordina i numeri da 1 a 5. Confronta piccole quantità utilizzando i concetti di più, meno, uguale. Conta correttamente oggetti e persone fino a 5, associando a ciascun elemento un numero. - Riconosce differenze di grandezza tra gli oggetti.

	(cerchio, quadrato, triangolo) e loro riconoscimento negli oggetti dell'ambiente. - Conoscenza della posizione del corpo nello spazio e della progressiva consapevolezza della propria lateralità. - Conoscenza delle relazioni tra semplici eventi e della loro successione temporale e logica. - Identificazione dell'anomalia procedurale nella sequenza di un'attività. - Interazione empirica tra solidi e liquidi (peso/densità). - Conoscenza del ciclo vitale delle piante e delle trasformazioni che accompagnano la loro crescita.	Confronta oggetti individuando grande/piccolo, lungo/corto, alto/basso. Seria oggetti secondo una semplice caratteristica di grandezza. Ordina oggetti dal più piccolo al più grande e viceversa. - Riconosce e denomina cerchio, quadrato, triangolo. Associa oggetti e immagini alla forma geometrica corrispondente. Riproduce cerchio, quadrato e triangolo attraverso il disegno e la manipolazione. Raggruppa forme geometriche per realizzare composizioni. - Riconosce la posizione del proprio corpo nello spazio. Si orienta utilizzando semplici indicatori spaziali (sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, destra/sinistra). Rappresenta semplici posizioni e direzioni attraverso il corpo, il gioco e il disegno. - Riconosce semplici relazioni tra un evento e ciò che ne consegue. Individua ciò che accade prima e ciò che accade dopo in situazioni quotidiane. Collega azioni ed eventi secondo una successione logica e temporale. Racconta semplici esperienze utilizzando i connettivi temporali di base: prima, dopo, poi, infine. - Riconosce ciò che manca o che non è stato inserito in modo corretto in una semplice sequenza. - Confronta oggetti diversi in base al loro peso e comportamento nell'acqua (galleggiano-affondano). Formula semplici ipotesi prima dell'esperienza. Verifica le proprie ipotesi attraverso la sperimentazione diretta. Descrive con parole semplici ciò che accade durante l'esperienza. - Osserva le principali fasi di crescita di una pianta. Individua i principali cambiamenti che avvengono durante la crescita. Riconosce l'importanza di acqua, luce, aria e terreno per lo sviluppo della pianta. Ordina immagini rappresentanti le fasi principali del ciclo vitale. Partecipa alla semina e alla cura delle piante. Rappresenta graficamente le principali fasi della crescita di esse.
Parte5 ANNI	- Conoscenza delle prime operazioni con le quantità attraverso oggetti concreti. - Principio di corrispondenza biunivoca nel conteggio (numero-quantità). - Conoscenza di semplici percorsi, posizioni e riferimenti spaziali. - Lateralità corporea; coordinate spaziali relative al proprio punto di vista.	- Conta correttamente oggetti e quantità in situazioni concrete. Riconosce se una quantità aumenta o diminuisce. Utilizza oggetti e materiali per rappresentare semplici situazioni di aggiunta o sottrazione. Risolve semplici situazioni problematiche attraverso la manipolazione e il conteggio. - Associa una quantità al relativo simbolo numerico. Determina la quantità complessiva di un piccolo insieme

	- Indicatori direzionali stabili (avanti/dietro); codici iconici elementari; successione logica delle azioni. - Conoscenza di semplici strategie per affrontare e risolvere un problema (Problem Solving). - Metodo scientifico sperimentale.	dopo averlo contato. Stabilisce la corrispondenza tra numero pronunciato e oggetto contato. - Riconosce e utilizza correttamente gli indicatori spaziali: sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, vicino/lontano. Individua la posizione di oggetti e persone rispetto a sé. Esegue semplici percorsi seguendo indicazioni verbali. - Riconosce la propria destra e sinistra. Individua la posizione di oggetti e persone rispetto al proprio corpo. Utilizza i principali indicatori spaziali: destra/sinistra, sopra/sotto, davanti/dietro. Esegue percorsi rispettando direzioni e posizioni indicate. Riconosce semplici cambiamenti di posizione osservando lo spazio da punti di vista diversi. - Riconosce semplici situazioni problematiche nella quotidianità. Propone semplici soluzioni attraverso l'esperienza e il ragionamento. Sperimenta diverse strategie per raggiungere un risultato. Segue semplici passaggi per portare a termine un'attività. Verifica se la soluzione trovata è efficace. Spiega con parole semplici il procedimento seguito. - Osserva oggetti, materiali e fenomeni attraverso l'esperienza diretta. Formula semplici domande e ipotesi su ciò che ha osservato. Sperimenta utilizzando materiali e strumenti in modo adeguato. Verifica le proprie ipotesi attraverso la sperimentazione, descrive ciò che è stato osservato e rappresenta attraverso semplici disegni o sequenze le fasi dell'esperienza.
RACCORDI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA *(*specificare discipline e contenuti che il bambino apprende attraverso il fare, il toccare, il muoversi.***)***	Il sé e l'altro: condivisione di esperienze di esplorazione e scoperta con il gruppo nel rispetto delle regole, dei turni, dei materiali e degli spazi comuni. Sviluppo di atteggiamenti rispettosi e responsabili verso l'ambiente. I discorsi e le parole: descrizione di oggetti, materiali, fenomeni e situazioni utilizzando un linguaggio sempre più preciso. Racconto di esperienze e osservazioni rispettando successioni temporali e logiche. Condivisione di scoperte e conoscenze attraverso la conversazione. Il corpo e il movimento: esplorazione dello spazio attraverso il movimento corporeo. Utilizzo dei cinque sensi per osservare, conoscere e confrontare oggetti e materiali. Immagini, suoni, colori: rielaborazione creativa di esperienze e scoperte attraverso diversi linguaggi espressivi, come colori, suoni, immagini, ritmi e sequenze.	
METODOLOGIE	- Brainstorming. - Peer tutoring. - Lavori di gruppo.	

	- Circle time. - Conversazione guidata. - Cooperative Learning. - Problem Solving.
STRATEGIE	Creare contesti di scoperta capaci di suscitare curiosità, meraviglia e desiderio di conoscere. Favorire l'apprendimento attraverso la ricerca, lasciando spazio all'esplorazione, alla sperimentazione e alla verifica. Promuovere il confronto tra idee, osservazioni e modalità di risoluzione, favorendo la costruzione condivisa delle conoscenze. Utilizzare il gioco come strumento privilegiato per sviluppare logica, classificazione, seriazione, conteggio, orientamento e problem solving. Favorire la verbalizzazione delle scoperte, aiutando il bambino a raccontare ciò che osserva, pensa, sperimenta e comprende. Valorizzare l'errore come occasione per riflettere, modificare strategie e trovare nuove soluzioni. Lavoro in piccolo gruppo per favorire la cooperazione e la gestione dello spazio condiviso.
STRUMENTI	- Libri illustrati e racconti. - Immagini. - Colori, pennarelli e tempere. - Materiali da recupero. - Musiche e canzoni. - Giochi strutturati e non strutturati. - Lim.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	Creazione di un ambiente sereno e motivante, nel quale ogni bambino possa sentirsi accolto, competente e partecipe. Predisposizione di esperienze concrete, multisensoriali e accessibili per favorire la partecipazione di bambini con diverse abilità o stili di apprendimento. Utilizzazione di materiali concreti e facilmente manipolabili per attività di classificazione, seriazione, conteggio e orientamento. Utilizzazione di immagini, simboli e supporti visivi per facilitare la comprensione. Attività individualizzate e in piccolo gruppo per promuovere la partecipazione di tutti. Utilizzo di metodologie collaborative, come il Cooperative Learning e il Tutoraggio tra Pari per rafforzare il senso di appartenenza e la cooperazione.
CONSOLIDAMENTO	- Giochi cooperativi e giochi di ruolo. - Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. - Conversazioni guidate.
POTENZIAMENTO	- Tutoraggio tra i pari. - Attività di collaborazione. - Attività di riconoscimento delle emozioni. - Assunzione di semplici incarichi.

	- Realizzazione di lavori collettivi. - Racconto e rielaborazione di esperienze. - Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	- Piccoli incarichi. - Aiuto ai compagni. - Partecipazione alle conversazioni. - Proposta di soluzioni. - Realizzazione autonoma di attività individuali e collettive.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	La verifica avverrà attraverso osservazione sistematica e occasionale, conversazioni, giochi e attività individuali e di gruppo.

SCUOLA PRIMARIA

PLESSI "DON MILANI" E "VILLAGGIO DEL SOLE"

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	ITALIANO	I	1	Primo Quadrimestre	**Dal suono al segno: esploratori dell'alfabeto**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
L'alunno acquisisce in maniera sicura l'alfabetizzazione di base e arricchisce il lessico. • Riflette sulla lingua a partire dagli usi comuni. • Comprende, parla, ascolta. • Legge, interpreta, espone. • Scrive	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- **Alfabeto**: Enunciare ordinatamente le 26 lettere nel corretto ordine convenzionale; leggere parole semplici e complesse (con digrammi e trigrammi).
- **Scrittura**: Riconoscere i caratteri stampato, stampatello e corsivo; scrivere autonomamente parole in stampato e corsivo; scrivere sotto dettatura e copiare parole.
- **Grafia dell'italiano**: Associare correttamente suoni (fonemi) e lettere (grafemi); scrivere correttamente parole piane e non sotto dettatura.
- **Tempi e modi verbali:** Usare presente, passato e futuro nella conversazione con l'adulto.
- **Ascolto e dialogo**: Interagire in una conversazione esprimendo un semplice pensiero o ricordo; ascoltare e comprendere l'argomento generale delle storie narrate.
- **Lettura e interpretazione**: Leggere parole e brevi testi, sia a voce alta che silenziosamente, comprendendone l'argomento generale.
- **Produzione di testi**: Partecipare a stesure collettive di testi guidati dall'insegnante con domande guida.
- **Memorizzazione di testi**: Memorizzare testi di canzoni e di filastrocche.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ

LINGUA **(Grammatica e Uso)**	• Conoscenza dell'alfabeto italiano (26 lettere). • Distinzione operativa tra lettera, parola e frase. • I diversi caratteri di scrittura: stampato maiuscolo, minuscolo e corsivo. • Associazione fonema-grafema e regole di divisione in sillabe.	• Enunciare ordinatamente le lettere dell'alfabeto. • Associare correttamente suoni e lettere. • Scrivere sotto dettatura e copiare parole in corsivo. • Dividere in sillabe parole piane e non. • Usare presente, passato e futuro nella conversazione.
LETTERATURA **(Lettura e Oralità)**	• Argomento generale di testi e racconti letti a scuola dall'insegnante. • Distinzione tra libri/albi che narrano e che informano. • Filastrocche, canzoni e testi della tradizione letteraria. • Struttura della rima e musicalità del linguaggio poetico.	• Enunciare ordinatamente le lettere dell'alfabeto. • Associare correttamente suoni e lettere. • Scrivere sotto dettatura e copiare parole in corsivo. • Dividere in sillabe parole piane e non. • Usare presente, passato e futuro nella conversazione.
PRODUZIONE E SCRITTURA CREATIVA	• Struttura di brevi frasi guidate. • Regole base della comunicazione e dell'interazione verbale. • Uso di domande guida per la strutturazione del pensiero scritto.	• Partecipare a stesure collettive di testi guidate dal docente. • Scrivere spontaneamente brevi frasi e rivederle con l'insegnante. • Narrare brevi esperienze personali in modo comprensibile.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	• Arte e Immagine: Rappresentazione grafica dei grafemi; associazione delle storie lette a disegni soggettivi; esplorazione attraverso i 5 sensi. • Musica: Ritmo e sonorizzazione dei grafici; canti e filastrocche in rima per la musicalità. • Tecnologia/Informatica: Manipolazione di materiali diversi per comporre lettere; uso di codici/simboli per le informazioni.	
METODOLOGIE	• Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo – Metodo induttivo – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding. (Approccio pratico e induttivo basato sull'osservazione della lingua e manipolazione reale).	
STRATEGIE	• Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà, orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	• Libri di testo, albi illustrati, supporti multimediali, fotocopie, schede strutturate, canzoni e filastrocche, LIM, PC, lettere tattili, cartelloni di classe.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	• I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie	

	alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	• Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	• Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	• Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	• Prove orali: Ascolto e risposte a domande-guida; narrazione di esperienze personali; recitazione di testi memorizzati. • Prove scritte: Dettato di parole piane e frasi; copiatura e trascrizione nei diversi caratteri; associazione fonema-grafema. • Osservazione sistematica: Partecipazione collettiva, turni di parola e autonomia grafica.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	ITALIANO	I	2	II Quadrimestre	*Intrecci di parole: il corsivo, le regole e le storie autonome*

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• Acquisisce in maniera sicura l'alfabetizzazione di base ed arricchisce il lessico. • Riflette sulla lingua a partire dagli usi comuni per promuovere l'apprendimento di conoscenze metalinguistiche e grammaticali. • Legge, interpreta ed espone brevi testi cogliendone gli elementi principali e le finalità. • Produce testi di vario tipo (brevi frasi spontanee) curando la grafia, l'impaginazione e la correttezza formale.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- **Scrittura:** Riconoscere e utilizzare i diversi caratteri di scrittura (stampato maiuscolo, minuscolo e corsivo); scrivere autonomamente e sotto dettatura parole e brevi frasi in corsivo e in stampato.
- **Grafia dell'italiano:** Leggere e scrivere parole semplici e complesse contenenti digrammi e trigrammi; dividere correttamente in sillabe andando a capo sul foglio.
- **Lingua e Grammatica:** Acquisire la conoscenza operativa di genere e numero (maschile/femminile, singolare/plurale) in parole note; riconoscere l'esistenza di funzioni diverse tra parole in contesti reali di uso; distinguere concretamente tra lettera, parola e frase.
- **Tempi verbali:** Usare consapevolmente il tempo passato, presente e futuro nella conversazione e nelle produzioni strutturate.
- **Lettura e interpretazione:** Leggere in modo silenzioso e ad alta voce semplici testi narrativi nei 4 caratteri, cogliendone

l'argomento centrale ed alcune informazioni principali; distinguere empiricamente tra albi/libri che narrano o che informano.

- **Produzione di testi:** Scrivere spontaneamente brevi frasi, rivedendo il testo con l'insegnante; partecipare all'invenzione collettiva di una storia rispondendo a domande guida.
- **Oralità:** Partecipare all'invenzione di storie e narrare brevi esperienze personali; comprendere l'argomento generale dei racconti visti in forma teatrale o cinematografica.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
LINGUA *(Ortografia e Grammatica)*	• Consolidamento dell'alfabeto e introduzione strutturata di digrammi e trigrammi • Regole morfologiche di base: genere (maschile/femminile) e numero (singolare/plurale) • I 4 caratteri tipografici e manuali, con focus sulla scrittura in corsivo • Concetti operativi di tempo verbale: passato, presente e futuro • Regole di interpunzione e di sillabazione per andare a capo.	• Leggere e scrivere parole complesse con nessi ortografici difficili • Trascrivere e copiare correttamente parole e brevi frasi in corsivo • Riconoscere ed applicare genere e numero su parole note • Utilizzare correttamente i tempi verbali durante le interazioni orali e scritte . • Dividere correttamente in sillabe andando a capo nel quaderno.
LETTERATURA *(Lettura e Analisi testuale)*	• Tecniche di lettura ad alta voce ed avviamento alla lettura silenziosa • Differenza funzionale tra testi narrativi (che raccontano) e informativi (che spiegano) . • Struttura di un racconto visto in forma teatrale o cinematografica.	• Leggere in autonomia parole e brevi testi nei 4 caratteri individuandone l'argomento . • Distinguere un albo illustrato narrativo da uno informativo . • Identificare e descrivere oralmente l'argomento generale di un filmato o di uno spettacolo teatrale visto a scuola
PRODUZIONE *(Scrittura e Rielaborazione)*	• Metodologia di composizione della frase lineare (soggetto-verbo-espansione) . • Tecniche di revisione condivisa del testo scritto (scrittura e correzione) . • Sviluppo di trame narrative basate su precisi binomi o indicatori logici.	• Partecipare alla stesura cooperativa di una storia della classe tramite domande guida . • Scrivere in autonomia brevi frasi spontanee sul proprio vissuto • Revisionare i propri errori formali e grafici insieme al docente.

RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti*)*	• **Arte e Immagine:** Rappresentazione grafica e creativa di sequenze narrative (Story Boarding); passaggio da tracciati grafici liberi a percorsi di precisione spaziale; lettura di messaggi visivi complessi inseriti in albi narrativi • **Musica:** Memorizzazione di canzoni complesse; riconoscimento delle rime e dei passaggi ritmici all'interno delle poesie d'autore lette in classe . • **Tecnologia ed Informatica:** Uso guidato di software di videoscrittura o semplici strumenti digitali per visualizzare caratteri diversi; regole di manutenzione e cura dei propri quaderni in corsivo.
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.
STRATEGIE	Strategia interattiva basata sullo scaffolding del docente per l'apprendimento del corsivo. Discussioni di gruppo, cooperative learning applicato alla composizione di frasi e strategie di problem solving linguistico, didattica laboratoriale.L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante strategie condivise
STRUMENTI	Libri di testo in 4 caratteri, schede strutturate per l'avviamento al corsivo (rigature speciali di prima), alfabetieri mobili per la composizione di parole complesse, proiezioni video (per l'analisi dei racconti cinematografici), LIM e PC.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati.

	• Prove e attività semplificate. Schede strutturate.

CONSOLIDAMENTO	• Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	• Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	• **Prove Orali:** Esposizione o riassunto a parole proprie di una storia letta autonomamente; lettura ad alta voce di un breve testo nei 4 caratteri valutando fluidità ed intonazione; uso corretto di genere, numero e tempi nella conversazione • **Prove Pratiche/Scritte:** Dettato ortografico di parole complesse (con digrammi/trigrammi) e brevi frasi in corsivo; esercizi scritti di volgi al plurale/singolare o maschile/femminile; produzione scritta spontanea guidata da immagini • **Osservazione Sistematica:** Capacità di autocorreggersi su stimolo del docente, precisione e rispetto dei margini del foglio nella scrittura in corsivo, cura generale dei quaderni e autonomia nello svolgimento del lavoro ordinario.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	STORIA	I	UDA 1	I QUADRIMESTRE	Il viaggio del tempo: prima, dopo, infine

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• Riconosce la successione temporale e la contemporaneità in eventi legati al proprio vissuto e alla vita di classe. • Utilizza in modo consapevole gli indicatori temporali e i connettivi logici per ordinare e descrive brevi sequenze narrative. • Identifica e rispetta le prime regole condivise e la routine scolastica come base per lo sviluppo dei concetti di diritto e dovere.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Operare graficamente ed esprimersi oralmente rispettando i concetti di successione, almeno su tre fasi e di contemporaneità delle azioni, utilizzando correttamente i termini di ordinamento temporale.
- Comprendere e ordinare la durata di azioni note o comuni, anche del tempo scolastico.
- Iniziare a stabilire relazioni di causa-effetto con l'uso delle sequenze temporali (prima-dopo-infine, adesso).

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ

TEMPORALITÀ E STRUMENTI DEL TEMPO	• Successione, contemporaneità, durata, periodizzazione. • Indicatori temporali di base (*prima, dopo, infine, adesso, ora, mentre*). • Struttura temporale e routine della giornata scolastica	• Esprimersi oralmente e graficamente rispettando la successione cronologica su almeno tre fasi. • Comprendere e ordinare la durata di azioni note nel contesto della vita di classe. • Utilizzare correttamente i termini di ordinamento temporale e cogliere la contemporaneità delle azioni.
IDENTITÀ, MEMORIA, FONTI	• Prima distinzione empirica, a livello della vita di classe, tra diritto e dovere.	• Iniziare a distinguere concretamente il diritto e il dovere nella vita di classe. • Partecipare attivamente ad un processo decisionale della vita della classe.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**ITALIANO:** Utilizzo dei connettivi temporali nella frase minima e nella conversazione spontanea. **GEOGRAFIA:** Orientamento spaziale e topologico associato al movimento e alle routine scolastiche. **MATEMATICA:** Ordinamento logico di azioni e conteggio dei passaggi sequenziali.	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio.	

	• Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate.Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	**In itinere:** Monitoraggio dell'uso appropriato dei connettivi temporali durante le attività quotidiane di Circle time. **Finali:** Schede strutturate con ordinamento grafico di sequenze di immagini (3 fasi) e verbalizzazione dei nessi.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	STORIA	I	UDA 2	II QUADRIMESTRE	**Io, le stagioni e le grandi narrazioni**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• Sviluppa la consapevolezza dell'identità personale, familiare e scolastica. • Si orienta nel tempo ciclico e saper denominare le principali strutture territoriali di appartenenza. • Si approccia criticamente e con attenzione all'ascolto di testi della tradizione letteraria e civica.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Rappresentare e verbalizzare il tempo ciclico e la periodizzazione dell'anno (giorno, settimana, mese, stagione, anno), possedendone i nomi specifici.
- Conoscere il proprio nome e cognome, quello dei compagni e degli insegnanti; conoscere il nome della scuola, del proprio comune di residenza, della nazione e d'origine.
- Comprendere la differenza tra una consegna assegnata dall'insegnante, una decisione presa insieme, una regola comune della scuola, una legge nazionale.
- Partecipare con attenzione all'ascolto di grandi narrazioni epiche, storiche o mitologiche, classiche e non, ricostruendone la trama collettivamente con l'insegnante.
- Partecipare con attenzione e rispetto all'ascolto occasionale di narrazioni riferite alle ricorrenze pubbliche legate alla storia nazionale.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
TEMPORALITÀ E STRUMENTI DEL TEMPO	• Giorni, mesi, stagioni, anni. • Il ciclo delle stagioni e i cambiamenti connessi	• Rappresentare e verbalizzare correttamente il tempo ciclico e la periodizzazione dell'anno. • Ordinare in successione cronologica a maglie larghe eventi vissuti sul calendario.
IDENTITÀ, MEMORIA, FONTI	• La mia famiglia, la mia scuola, la mia città/paese. • Personaggi e vicende da grandi narrazioni epiche, storiche o mitologiche (Bibbia, Iliade, Odissea, Eneide semplificate). • Racconti riferiti alle ricorrenze pubbliche legate alla storia nazionale (es. 25 aprile)	• Esplicitare oralmente i dati della propria identità civile e scolastica e lo stemma del comune. • Ricostruire collettivamente con il docente la trama di miti o racconti storici ascoltati. • Distinguere una regola della scuola da una legge dello Stato

RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**INGLESE:** Saluti, Lessico target in L2 relativo a stagioni, mesi, numeri 1-10 e festività anglofone. **SCIENZE:** Ciclo delle stagioni e mutamenti atmosferici e biologici riscontrabili nelle piante e nell'ambiente. **ARTE E IMMAGINE:** Uso dei colori caldi/freddi e delle forme geometriche per illustrare scene delle narrazioni epiche ascoltate.
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari.

	• Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate.Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	**In itinere:** Valutazione dell'attenzione e della pertinenza degli interventi durante l'ascolto delle narrazioni civiche e storiche. **Finali:** Compito di realtà basato sulla creazione guidata di una "Carta d'identità del piccolo cittadino" contenente i dati personali, scolastici e del comune.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	STORIA	CLASSE II	UDA 1	I QUADRIMESTRE	Orologi e Calendari: i costruttori del tempo lineare

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• Applica in autonomia strumenti e tecniche quotidiane per misurare il tempo e calcolare durate. • Riconosce e analizza nessi causali logici di causa-effetto applicati a situazioni reali del proprio ambiente. • Organizza le conoscenze strutturando un metodo di lavoro ordinato.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Misurare il tempo e calcolare durate utilizzando strumenti quotidiani.
- Consolidare le relazioni di causa-effetto nei processi storici e quotidiani.
- Leggere le date e ordinarle cronologicamente.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
TEMPORALITÀ E STRUMENTI DEL TEMPO	• L'uso del calendario e dell'orologio. • Successione, contemporaneità, durata, periodizzazione strutturata.	• Misurare il tempo orario (ore e minuti) e calcolare durate di attività quotidiane. • Leggere correttamente le date sul calendario e ordinarle cronologicamente sulla linea del tempo.
IDENTITÀ, MEMORIA, FONTI	• Nessi causali (relazioni di causa-effetto) applicati ai fatti del proprio contesto	• Identificare, descrivere e consolidare relazioni di causa-effetto in situazioni note e processi didattici.
		•
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**MATEMATICA:** Misura di grandezze (tempo), lettura e interpretazione di tabelle orarie e quadranti analogico/digitali, calcolo degli intervalli numerici. **TECNOLOGIA:** Analisi e schematizzazione del funzionamento di dispositivi tecnologici semplici di misurazione (orologi d'uso comune, clessidre). **ITALIANO:** Consolidamento dei connettivi logico-causali (*perché, poiché, di conseguenza*) sia nella produzione orale che scritta.	

METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate.Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello.

	• Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	**In itinere:** Verifica continua della capacità di lettura autonoma dell'orologio della classe durante le transizioni didattiche. **Finali:** Esercitazioni scritte strutturate con calcolo di durate e seriazione cronologica di date storiche espresse in giorno/mese/anno.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	STORIA	CLASSE II	UDA 2	II QUADRIMESTRE	**Archivi di famiglia e simboli della Repubblica**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• Ricerca, seleziona e classifica fonti storiche di varia natura per estrarre informazioni sul passato. • Riconosce il valore della Costituzione italiana, delle istituzioni democratiche e dei loro simboli identitari. • Espone le conoscenze storiche utilizzando una terminologia specifica e appropriata.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Conoscere le diverse tipologie di fonti per raccogliere informazioni (concetto di documento, testimonianza, intervista).
- Confrontare il passato della famiglia con il presente individuandone le evoluzioni.
- Conoscere la bandiera italiana, la capitale nazionale, la sagoma del territorio dello Stato Italiano, il nome del Presidente della Repubblica in carica e del sindaco del proprio Comune.
- Partecipare coralmente con compostezza al canto del ritornello dell'Inno d'Italia.
- Partecipare con attenzione all'ascolto di grandi narrazioni risorgimentali e racconti riferiti alle ricorrenze pubbliche nazionali (es. 25 aprile).
- Distinguere i Diritti e i Doveri in vari contesti della vita sociale ed associata.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
TEMPORALITÀ E STRUMENTI DEL TEMPO	• Il concetto di documento storico; la testimonianza e l'intervista.	• Conoscere e classificare le diverse tipologie di fonti per raccogliere informazioni sul passato. • Strutturare e condurre una semplice intervista/testimonianza orale.

IDENTITÀ, MEMORIA, FONTI	• La mia famiglia, la mia città, la mia Nazione. • Simboli nazionali: bandiera, Inno d'Italia di Mameli, sagoma del territorio dello Stato, capitale. • Cariche pubbliche: Presidente della Repubblica e Sindaco. • Grandi narrazioni risorgimentali e ricorrenze storiche nazionali. • Diritti e Doveri fondamentali dei cittadini.	• Confrontare il passato della famiglia con il presente evidenziandone i mutamenti. • Riconoscere i simboli istituzionali della nazione e cantare coralmente l'Inno di Mameli. • Individuare e nominare chi governa la nazione e il proprio comune. • Distinguere diritti e doveri nei vari contesti noti.
		•
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**MUSICA:** Apprendimento ritmico ed esecuzione corale espressiva e composta del ritornello dell'Inno d'Italia di Mameli. **GEOGRAFIA:** Riconoscimento della sagoma geografica dell'Italia politica, individuazione dei confini e posizionamento di Roma capitale. **ITALIANO:** Scrittura manuale in corsivo per la stesura delle domande dell'intervista e riassunto logico-cronologico delle narrazioni risorgimentali.	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali).	

	• Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate.Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	**In itinere:** Monitoraggio sistematico dei livelli di autonomia e pianificazione organizzativa durante le fasi laboratoriali di gruppo. **Finali:** Compito di realtà basato sulla creazione di un piccolo "Archivio storico delle famiglie della classe" con

	classificazione guidata dei documenti e delle testimonianze raccolte.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	STORIA	CLASSE III	UDA 1	I QUADRIMESTRE	**I Detective del Tempo: secoli, millenni e archivi archeologici**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• Padroneggia i calcoli e le stime di posizionamento cronologico su scale temporali storiche ed era cronologica. • Ricerca, seleziona e interpreta criticamente fonti scritte, iconografiche e materiali ricavandone informazioni organizzate. • Dimostra sensibilità estetica e culturale per la tutela del patrimonio archeologico e storico-paesaggistico della comunità.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Classificare le diverse tipologie di fonti per raccogliere informazioni.
- Collocare correttamente periodi, eventi e durate sulla linea del tempo attraverso i concetti di secolo, millennio e la datazione avanti Cristo (a.C.) e dopo Cristo (d.C.).
- Conoscere e utilizzare gli indicatori metodologici per la strutturazione dei quadri di civiltà.
- Conoscere l'inizio della vita dell'uomo sulla terra e le prime forme della cultura umana.
- Conoscere la vita degli uomini dalla preistoria al neolitico, comprendendo i nessi storici evolutivi.
- Conoscere i processi che hanno portato alla nascita delle città, dei mercati stabili e della scrittura.

- Ricavare e produrre informazioni storiche integrando grafici, tabelle, carte geo-storiche, reperti iconografici e consultando testi di genere diverso.
- Comprendere il concetto di patrimonio dell'umanità, il ruolo dei Musei archeologici e i beni tutelati dall'UNESCO.
- Familiarizzare con la vita pubblica italiana conoscendo le regole di base della tutela dei beni comuni

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ

TEMPORALITÀ E STRUMENTI DEL TEMPO	• Il concetto di secolo e millennio. • La datazione avanti Cristo (a.C.) e dopo Cristo (d.C.). • Collocazione spaziale e temporale delle civiltà sulla retta cronologica	• Calcolare correttamente il secolo e il millennio di date espresse in anni e collocarle sulla linea del tempo. • Utilizzare in modo sistematico gli indicatori dei quadri di civiltà per analizzare e catalogare i dati di un popolo.
IDENTITÀ, MEMORIA, FONTI	• Classificazione delle tipologie di fonti archivistiche ed archeologiche. • Il ruolo dei Musei archeologici e i beni tutelati dall'UNESCO. • Regole del governo locale e nazionale in merito alla conservazione del patrimonio.	• Classificare le diverse tipologie di fonti per raccogliere ed estrarre informazioni storiche. • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte geo-storiche e reperti iconografici. • Esplicitare il concetto di patrimonio dell'umanità e motivare la necessità di tutelarlo.
CONSAPEVOLEZZA DELLA DIMENSIONE DEL TEMPO STORICO	• L'eredità lasciata dalle grandi scansioni storiche antiche nel nostro presente • La comparsa dell'uomo sulla terra ed evoluzione biologica/culturale. • Il Paleolitico e la rivoluzione neolitica: dal nomadismo all'agricoltura e sedentarizzazione.	• Iniziare a riconoscere l'eredità lasciata nel proprio contesto urbano e paesistico dalle civiltà passate • Conoscere l'evoluzione dell'Uomo e la vita quotidiana dalla preistoria al neolitico.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti*)*	**MATEMATICA:** Rappresentazione grafica dei grandi numeri sulla retta, valore posizionale dello zero come perno simmetrico, tabelle a doppia entrata. **GEOGRAFIA:** Uso sistematico della cartografia (legende, simboli, riduzioni in scala) per localizzare regioni fisiche e storiche **TECNOLOGIA ED INFORMATICA:** Reperimento e selezione di informazioni attendibili in rete; utilizzo di strumenti digitali guidati per l'esplorazione di musei virtuali. **SCIENZE:** Studio dei fossili, delle rocce e dell'adattamento ecologico e biologico degli organismi viventi e degli ominidi all'ambiente. **ARTE E IMMAGINE:** Analisi delle pitture rupestri del Paleolitico come testi visivi	

METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.

INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate.Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze

VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	**In itinere:** Esercitazioni pratiche individuali alla LIM sulla scomposizione delle date storiche in secoli. **Finali:** Test sommativo scritto semistrutturato con quesiti a scelta multipla sull'evoluzione umana e preistorica.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	STORIA	CLASSE III	UDA 2	II QUADRIMESTRE	La rivoluzione fluviale : il cammino dell'Umanità

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• Individua le relazioni tra le comunità umane e l'ambiente naturale, comprendendo le modifiche del territorio (opere idrauliche) apportate dalle civiltà fluviali. • Ricava informazioni storiche integrando la lettura di testi elementari, carte geo-storiche e reperti iconografici. • Espone con un linguaggio progressivamente specifico le conoscenze acquisite, confrontando gli aspetti principali delle civiltà studiate.	• COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Conoscere i processi che hanno portato alla nascita delle città, dei mercati stabili e della scrittura.
- Conoscere e confrontare gli aspetti caratterizzanti le civiltà nate nel Mediterraneo e nel Vicino Oriente.
- Ricavare informazioni storiche integrando la lettura di testi descrittivi e carte geo-storiche

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
TEMPORALITÀ E STRUMENTI DEL TEMPO	• Collocazione spaziale e temporale delle civiltà del Vicino Oriente e del Mediterraneo sulle carte storiche.	• Ricavare e produrre informazioni geo-storiche da grafici, mappe tematiche e tabelle sinottiche

IDENTITÀ, MEMORIA, FONTI	• Principi della legalità e prime forme di leggi scritte e organizzate nell'antichità.	• Riconoscere l'eredità e il valore delle prime forme di organizzazione sociale e istituzionale delle civiltà antiche.
CONSAPEVOLEZZA DELLA DIMENSIONE DEL TEMPO STORICO	• La nascita e l'importanza della scrittura (cuneiforme, geroglifica). • Le prime civiltà fluviali della Mesopotamia e dell'Egitto.	• Conoscere i complessi processi socio-economici che hanno condotto alla nascita delle città e della scrittura. • Conoscere e mettere a confronto per analogia o contrasto gli aspetti strutturali delle grandi civiltà fluviali antiche.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**SCIENZE:** Studio dei fossili, delle rocce e dell'adattamento ecologico e biologico degli organismi viventi e degli ominidi all'ambiente. **GEOGRAFIA:** Studio delle relazioni tra comunità umane e ambiente; modificazione del territorio tramite opere di ingegneria idraulica (argini, canali dei fiumi Nilo, Tigri ed Eufrate). **ARTE E IMMAGINE:** manipolazione plastica di materiali (argilla, pongo) per simulare le prime tavolette incise.	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate.Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello.	

	• Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	**In itinere:** Monitoraggio sistematico dei livelli di autonomia e pianificazione organizzativa durante le fasi laboratoriali di gruppo. **Finali:** Test sommativo scritto semistrutturato con quesiti a scelta multipla e stesura di un breve testo argomentativo/comparativo guidato tra il modello di civiltà

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	GEOGRAFIA	I	UDA 1	I QUADRIMESTRE	"Io e lo spazio: piccoli passi nell'ambiente scuola"

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• L'alunno sa orientarsi nel proprio spazio di vita e vissuto quotidiano • Rappresenta e comunica gli spazi quotidiani utilizzando disegni e schemi grafici semplificati.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ● COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

– Conoscere le funzioni e le regole d'uso degli spazi scolastici di uso frequente al fine di orientarsi con sicurezza e autonomia al proprio interno.
– Orientarsi nello spazio noto utilizzando punti di riferimento personali e comunicando i percorsi verbalmente o attraverso il disegno di semplici carte soggettive.
- Dare semplici istruzioni di spostamento, usando ordinatori spaziali o topologici.
-Conoscere e seguire il percorso in caso di evacuazione, riconoscendo i simboli di fuga.
- Distinguere lo spazio urbano, nominandone alcuni macro- elementi.
-Descrivere oralmente e rappresentare luoghi noti (gli spazi della scuola) attraverso disegni soggettivi e discorsi o risposte a domanda, utilizzando operatori topologici e spaziali.
-Iniziare a usare ordinatori spaziali o topologici per leggere semplici rappresentazioni dello spazio.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
ORIENTAMENTO E SPAZI	• Lo spazio personale vissuto e la disposizione degli arredi nella propria classe. • Concetti topologici e binomi spaziali essenziali: sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, destra/sinistra. • Punti di riferimento personali ed egocentrici all'interno della stanza. • Norme di sicurezza scolastiche e segnaletica stradale/aziendale di emergenza (simboli dell'evacuazione).	• Posizionare oggetti e se stessi nello spazio aula seguendo precise consegne verbali topologiche. • Muoversi con sicurezza e autonomia all'interno della sezione e nei locali scolastici di uso frequente. • Eseguire percorsi motori guidati partendo da descrizioni verbali o da comandi sequenziali della docente. • Riconoscere i simboli di fuga e seguire ordinatamente il percorso di evacuazione della scuola.

LINGUAGGIO	• Linguaggio verbale e corporeo per la comunicazione e la descrizione spaziale. • Indicatori e ordinatori spaziali o topologici di base nel linguaggio comune. • Primi elementi di codifica grafica: l'uso di simboli e frecce per rappresentare piccoli spostamenti.	• Utilizzare oralmente in modo appropriato gli operatori topologici per descrivere la posizione di compagni o oggetti. • Descrivere e rappresentare i luoghi noti della scuola attraverso disegni soggettivi e racconti orali. • Dare semplici istruzioni verbali di spostamento a un compagno utilizzando gli ordinatori spaziali. • Iniziare a interpretare semplici rappresentazioni grafiche e mappe del tesoro della classe
PAESAGGIO E TERRITORIO	• L'aspetto visivo e strutturale dell'ambiente scolastico vissuto quotidianamente. • Caratteristiche e funzioni specifiche dei diversi micro-ambienti della scuola (aula, corridoio, palestra, bagni).	• Nominare e conservare in memoria i principali elementi e punti di riferimento della scuola durante l'esplorazione. • Identificare e descrivere le differenze visive e d'uso tra la propria aula e gli altri ambienti della scuola.
RELAZIONI E DINAMICHE	• Ruolo, funzioni e regole di comportamento all'interno dello spazio della classe. • Norme d'uso dei luoghi scolastici comuni per una corretta convivenza sociale e prevenzione dei rischi. • Relazione emotiva e vissuto personale legato agli spazi vissuti quotidianamente.	• Associare i luoghi frequentati a scuola a vissuti emozionali personali e a comportamenti sociali corretti. • Comprendere e rispettare i turni e le regole di utilizzo dei giochi e dei materiali condivisi in classe. • Collaborare con i compagni nell'organizzazione e nel riordino del proprio spazio e del materiale comune.
ORGANIZZAZIONE REGIONALE	• Confini ed estensione visiva dello spazio aula (regione interna, regione esterna, linea di confine/muro/porta).	Riconoscere empiricamente i confini fisici dell'aula e identificare cosa si trova dentro e cosa si trova fuori.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	• **SCIENZE:** I viventi e i non viventi; osservazione delle trasformazioni stagionali della natura; riflessione sulle azioni dell'uomo per la tutela degli ecosistemi. • **ARTE E IMMAGINE:** Esplorazione sensoriale del territorio; riconoscimento di forme e colori primari e secondari nell'ambiente; distinzione tra figura e sfondo. • **TECNOLOGIA ED INFORMATICA:** Riconoscimento dei simboli e attuazione corretta della raccolta differenziata; osservazione di elementi artificiali urbani e materiali comuni.	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	

INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo

VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	• **In itinere:** Monitoraggio e osservazione sistematica delle risposte corporee degli alunni ai comandi topologici dati durante i giochi di movimento in aula/palestra. • **Finali:** Prova operativa individuale (spostamento guidato su griglia o reticolo a pavimento) e scheda cartacea strutturata con esercizi di posizionamento/disegno di oggetti in base alle relazioni topologiche.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	GEOGRAFIA	I	UDA2	II QUADRIMESTRE	**"Esploratori del territorio: elementi e paesaggi intorno a noi"**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
L'alunno legge e interpreta il paesaggio vissuto, individuandone gli elementi significativi. • Sa orientarsi nel proprio spazio di vita e cultura quotidiano. • Rappresenta e comunica gli spazi quotidiani attraverso disegni e schemi grafici semplificati.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ● COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Orientamento

– Conoscere le funzioni e le regole d'uso degli spazi extrascolastici a partire dallo spazio vissuto
– Orientarsi nello spazio aperto utilizzando punti di riferimento stabili e occasionali e comunicando
i percorsi verbalmente o attraverso il disegno di semplici carte soggettive.

Linguaggio

Conoscere lo spazio extraurbano, nominandone alcuni macro- elementi.
-Descrivere oralmente e rappresentare spazi aperti attraverso disegni soggettivi e discorsi o risposte a domanda, utilizzando operatori topologici e spaziali.
-Iniziare a usare ordinatori spaziali o topologici per leggere semplici rappresentazioni dello spazio.

Paesaggio e territorio

-Raccontare un'esperienza personale familiare
in un ambiente nuovo, descrivendone sommariamente le caratteristiche o la posizione.
-Nominare e conservare in memoria alcuni elementi noti del proprio paesaggio o territorio durante una visita reale o virtuale.
-Riconoscere e nominare alcuni siti e monumenti di rilievo del proprio territorio, disegnandoli in modo soggettivo.

Relazioni e dinamiche

-Associare luoghi pubblici o privati della propria esperienza quotidiana o occasionale, distinguendo quelli naturali da quelli antropici, a vissuti emozionali personali.
-Comprendere il rapporto di produzione alimentare che lega l'essere umano al suolo.
-Riconoscere la necessità di rispettare gli spazi della vita pubblica e sociale.

-Conoscere, comprendere e rispettare le funzioni e le norme d'uso di luoghi scolastici per una corretta convivenza sociale e in funzione della prevenzione dei rischi personali.

Organizzazione territoriale

- Conoscere alcuni elementi fisici peculiari della penisola italiana riconoscendone la sagoma, le isole e i colori tematici (terra- mare).
-Riconoscere l'aspetto fisico di un ambiente geografico di esperienza diretta, nominandone alcuni elementi principali.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
ORIENTAMENTO E SPAZI	• Lo spazio circostante extra-aula: il cortile scolastico, la via della scuola, il quartiere ed il territorio vicino. • Punti di riferimento fissi, occasionali e stabili del contesto urbano circostante. • Orientamento nello spazio aperto mediante l'osservazione degli elementi circostanti.	• Identificare e localizzare i punti di riferimento per l'orientamento negli spazi esterni alla scuola. • Descrivere percorsi noti (casa-scuola o aula-cortile) indicandone tappe e punti di riferimento significativi. • Orientarsi nello spazio esterno vissuto comunicando i percorsi verbalmente o tramite il disegno di carte soggettive.
LINGUAGGIO	• Lessico geografico di base per la denominazione delle forme del paesaggio. • Elementi e codici della cartografia elementare: legende intuitive, simboli geometrici, codice dei colori convenzionali (verde per la pianura, marrone per la montagna, azzurro per l'acqua).	• Riconoscere, designare e descrivere attraverso disegni o immagini le forme dello spazio geografico (mare, fiume, lago, montagna, pianura). • Iniziare la lettura di carte geografiche semplificate (es. la sagoma dell'Italia) interpretando i colori tematici terrestri e marittimi. • Rappresentare graficamente spazi aperti esplorati introducendo legende simboliche concordate.
PAESAGGIO E TERRITORIO	• Prima distinzione empirica e concettuale tra elementi naturali (flora, fauna, suolo, acqua) ed elementi antropici (edifici, strade, ponti, monumenti). • Esempi di paesaggi del proprio territorio portati dall'esperienza personale o da visite guidate e viaggi d'istruzione. • Riconoscimento dei principali monumenti o siti di rilievo del proprio comune di residenza.	• Distinguere visivamente e catalogare i componenti naturali e artificiali dello spazio osservato direttamente o virtualmente. • Raccontare un'esperienza familiare in un ambiente nuovo (es. vacanza al mare o in montagna), descrivendone gli elementi tipici. • Riconoscere e nominare i monumenti e i luoghi pubblici più significativi della propria città, disegnandoli in modo soggettivo.
RELAZIONI E DINAMICHE	• Interazione e rapporto tra le attività dell'uomo (bisogni, costruzioni, agricoltura) e l'ambiente naturale. • Rapporto di produzione alimentare che lega l'essere umano alla coltivazione del suolo. • Bisogno di rispetto, tutela e sostenibilità degli spazi pubblici e della natura (raccolta differenziata, risparmio dell'acqua.	• Osservare e comprendere come l'intervento umano modifichi l'ambiente naturale per soddisfare i bisogni comunitari. • Associare i prodotti dell'alimentazione quotidiana al rispettivo suolo e ambiente di provenienza. • Adottare comportamenti ecologicamente sostenibili e responsabili a scuola e nella natura per la tutela dei piccoli ecosistemi (es. non gettare carte a terra).

ORGANIZZAZIONE REGIONALE	• La sagoma geografica dell'Italia, la conformazione della penisola, la presenza di isole e la ripartizione macro-territoriale visiva (terra-mare).	• Riconoscere visivamente la sagoma dell'Italia sulle carte tematiche, individuandone la penisola e le isole maggiori.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***		
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.	
CONSOLIDAMENTO	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio.	

	• Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	**In itinere:** Valutazione della partecipazione attiva, dell'ordine nel lavoro e della precisione durante le uscite didattiche e i laboratori di classificazione degli elementi naturali/antropici. • **Finali:** Compito di realtà o prova oggettiva strutturata consistente nel catalogare correttamente elementi in un paesaggio illustrato e nel saper riconoscere la sagoma geografica dell'Italia identificando il significato dei principali codici colore convenzionali.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	ARTE	I	UDA 1	I QUADRIMESTRE	Segni, forme e colori di me stesso

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• L'alunno esprime la percezione del proprio corpo e dei propri vissuti emotivi realizzando auto-ritratti e composizioni grafiche elementari attraverso l'uso guidato di linee e forme geometriche di base. • Utilizza in modo intenzionale i tratti grafici (linee aperte, chiuse, miste) e i tre colori primari per personalizzare il proprio corredo e comunicare stati d'animo semplici all'interno del gruppo classe. • Osserva semplici immagini ed elementi dello spazio vissuto (aula, scuola) descrivendoli verbalmente e individuando la corretta relazione tra la figura in primo piano e lo sfondo.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- **Espressività/Produzione:** Utilizzare i segni grafici di base (punto, linea, forma) per rappresentare la figura umana con uno schema corporeo strutturato; esercitare le abilità manuali d'uso di matite, pennarelli e pastelli.
- **Comunicazione:** Elaborare produzioni personali per rappresentare sentimenti ed emozioni attraverso l'uso esclusivo dei colori primari.
- **Osservazione/Lettura/Analisi:** Riconoscere semplici elementi formali (linee e forme) nell'ambiente circostante e distinguere la figura dallo sfondo nelle immagini proposte.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Espressività / Produzione	• Tipologie di linee: aperte, chiuse, curve, spezzate, miste. • Rappresentazione della figura umana e dello schema corporeo strutturato	• Utilizzare i segni grafici di base per descrivere graficamente la realtà vissuta o immaginata. • Controllare lo spazio grafico sul foglio
Comunicazione	• I tre colori primari (rosso, giallo, blu). • Produzioni grafico-iconiche spontanee e guidate	• Associare i colori primari a emozioni e stati d'animo personali. • Stendere il colore in modo omogeneo entro i margini.
Osservazione e Analisi	• Forme geometriche elementari. •Distinzione tra figura e sfondo. • Esplorazione sensoriale dei cinque sensi.	• Riconoscere e descrivere gli elementi formali di un'immagine semplice. • Individuare linee e contorni negli oggetti reali dell'aula.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**Italiano** (ascolto di storie su di sé e segni grafici), **Matematica** (linee aperte/chiuse, concetti topologici), **Educazione Motoria** (percezione delle parti del corpo).	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio.	

	• Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	Monitoraggio della corretta impugnatura degli strumenti; verifica pratica del disegno della figura umana; riconoscimento verbale e cromatico di linee e forme geometriche base.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	ARTE	I	UDA 2	II QUADRIESTRE	**La magia dei colori e dei materiali nella natura**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• L'alunno progetta e realizza semplici manufatti e collage tridimensionali utilizzando creativamente materiali plastici (pongo/plastilina) e materiali di riciclo o di recupero offerti dall'ambiente naturale. • Sperimenta attivamente la tecnica della tempera, la pittura a dita e la campitura a macchia, dimostrando autonomia nella combinazione dei colori primari per ottenere i secondari e nell'uso espressivo di tinte calde e fredde. • Descrive e commenta in modo guidato opere d'arte paesaggistiche e immagini del territorio, cogliendo il significato dei mutamenti stagionali e riconoscendo i contrasti fondamentali di luce ed ombra.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ● COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- **Espressività/Produzione:** Sperimentare tecniche miste (pittura a dita, tempera, macchia, collage) e strumenti diversi; manipolare materiali plastici e polimaterici per realizzare composizioni estetiche.
- **Comunicazione:** Utilizzare i colori secondari e la distinzione tra colori caldi/freddi per rappresentare i paesaggi naturali e i cambiamenti stagionali.
- **Osservazione/Lettura/Analisi:** Approcciarsi all'arte e alle opere del territorio tramite l'esplorazione guidata di immagini, riconoscendo gli effetti di luci/ombre e le sfumature di colore.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Espressività / Produzione	• I colori secondari prodotti per mescolanza. • La tempera, la pittura a dita e la pittura a impronte. • Materiali plastici (pongo) e polimaterici (di recupero/riciclo).	• Mescolare i colori primari per ricavare i secondari. • Assemblare, modellare e incollare materiali eterogenei per creare manufatti ispirati alla natura
Comunicazione	• Colori caldi (rosso, giallo, arancione) e freddi (blu, verde, viola). • Il codice cromatico applicato ai cicli della natura.	• Utilizzare in modo espressivo accostamenti cromatici caldi o freddi per rappresentare scenari stagionali e trasmettere emozioni.
Osservazione e Analisi	• Primi rudimenti di analisi di opere d'arte paesaggistiche. • Luci e ombre negli oggetti e nelle immagini.	• Osservare e descrivere immagini della natura individuandone i colori principali. • Sviluppare un primo approccio di rispetto verso il patrimonio artistico.
RACCORDI DISCIPLINARI (specificare discipline e contenuti***)***	Scienze (ciclo delle stagioni e materiali), Geografia (paesaggio naturale, colori tematici delle mappe), Tecnologia (manipolazione, riciclo e raccolta differenziata).	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo	

	dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	Valutazione empirica dei laboratori di mescolanza (creazione dei secondari); verifica dei manufatti tridimensionali (uso del pongo o del riciclo); brevi colloqui orali guidati su riproduzioni di quadri famosi (identificazione di colori caldi/freddi, luci/ombre).

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	MUSICA	I	UDA 1	I QUADRIMESTRE	**Il corpo suona: alla scoperta dei paesaggi sonori e del ritmo corporeo**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• L'alunno comprende e interpreta messaggi sonori e musicali di base. • Coordina movimento e ritmo in risposta agli stimoli musicali d'aula. • Crea semplici ritmi con la voce e con il corpo. • Riconosce le emozioni primarie suscitate dall'ascolto musicale guidato.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Ascoltare e riconoscere suoni diversi all'interno dell'ambiente scolastico e circostante.
- Riconoscere e descrivere le caratteristiche dei suoni (contrasto silenzio/rumore) in modo soggettivo, individuandone la fonte.
- Partecipare attivamente a giochi d'ascolto e di percezione sensoriale.
- Seguire una pulsazione ritmica regolare con il movimento spontaneo o guidato del corpo.
- Creare e riprodurre semplici sequenze ritmiche utilizzando la voce e le percussioni corporee (*body percussion*).
- Partecipare collettivamente al canto corale di semplici brani legati alla stagionalità o alle routine didattiche.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Percezione, ascolto e analisi	• Fonti sonore ambientali naturali e artificiali. • Contrasto silenzio/rumore e successione di suoni e pause. • Emozioni primarie evocate dall'ascolto musicale. • Brani semplici del patrimonio musicale storico.	• Isolare e riprodurre i suoni e i rumori dell'ambiente circostante. • Riconoscere e descrivere le caratteristiche dei suoni in modo soggettivo. • Ascoltare brani musicali e commentarli verbalmente o illustrarli in modo libero. • Partecipare a giochi d'ascolto e percezione.
Ritmo, movimento ed espressione corporea	• Il corpo come canale espressivo e comunicativo. • Andature ritmiche legate alla velocità (veloce/lento). • Brani semplici con accompagnamento ritmico-motorio.	• Seguire il ritmo con il movimento del corpo. • Coordinare semplici movimenti del corpo in risposta a stimoli sonori. • Arrestare il movimento in corrispondenza delle pause sonore.

Creatività, esecuzione e interpretazione	Tecniche base di percussione corporea (*body percussion*). • Testi e melodie di canti corali d'uso e filastrocche della tradizione. • Associazione di impulsi sonori a simboli per produrre ritmi.	• Creare semplici ritmi con la voce, il corpo e gli strumenti. • Partecipare al canto corale e a semplici attività di musica d'insieme. • Memorizzare testi di canzoni e filastrocche legati ad attività didattiche.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**Italiano**: Memorizzazione di testi di canzoni e filastrocche d'uso scolastico; riconoscimento di rime e fonemi simili. **Educazione Motoria**: Controllo dei segmenti del corpo e andature ritmiche nello spazio (corsa, marcia, salto a tempo). **Scienze**: Esplorazione e descrizione dell'ambiente circostante mediante l'impiego sistematico dell'organo di senso dell'udito.	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati.	

	• Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	**Prove pratiche individuali e di gruppo**: Riproduzione spontanea e guidata di semplici sequenze ritmiche d'imitazione (2/3 battiti corporei di seguito). • **Osservazione sistematica**: Rilevazione del livello di partecipazione e coordinazione motoria durante il canto corale all'unisono e i giochi di movimento a tempo. • **Verifiche orali/grafiche**: Domande-guida sul riconoscimento delle fonti sonore ambientali e abbinamento disegno-emozione dopo gli ascolti.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	MUSICA	I	UDA 2	II QUADRIMESTRE	Segni, sogni e suoni: orchestre di classe e traduzioni grafiche della musica

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• Riconosce e descrive attivamente le caratteristiche strutturali dei suoni (altezza, intensità, durata, timbro). • Segue strutture ritmiche combinando il movimento coordinato con l'uso di piccoli strumenti. • Partecipa attivamente a pratiche di musica d'insieme strutturate, gestendo il proprio contributo all'interno del coro o dell'orchestra di classe. • Associa gli impulsi sonori a forme grafiche e coglie i primi collegamenti emotivi con il patrimonio musicale storico.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ● COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Riconoscere e descrivere in modo appropriato le qualità del suono: forte/piano (intensità), lungo/corto (durata), grave/acuto (altezza).
- Classificare ed esplorare le caratteristiche degli strumenti ritmici forniti alla scuola (legnetti, triangoli, maracas).
- Rappresentare graficamente un ritmo o una sequenza sonora utilizzando codici non convenzionali (colori, linee, forme geometriche).
- Sonorizzare fedelmente un ritmo scritto graficamente su una partitura informale di classe.
- Partecipare attivamente ad attività di musica d'insieme e di canto a più voci (es. piccoli canoni, risposte cantate, botta e risposta).
- Approcciarsi all'ascolto guidato di brevi brani tratti dal patrimonio musicale storico, verbalizzando o illustrando liberamente le proprie impressioni.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Percezione, ascolto e analisi	• Parametri sonori fondamentali (altezza, intensità, durata). • Primo repertorio di ascolto storico della tradizione.	Discriminare variazioni repentine di intensità (forte/piano). • Riconoscere il timbro di piccoli strumenti senza vederli.

Alfabetizzazione e grammatica musicale	• Notazione informale e analogica. • Associazione grafema-fonema musicale (forma/colore = suono	• Tradurre un suono lungo con una linea continua e un suono corto con un punto grafico. • Leggere e suonare una sequenza ritmica strutturata
Creatività, esecuzione e interpretazione	• Regole della musica d'insieme. • Uso corretto dei piccoli strumenti.	• Suonare il proprio strumento rispettando il turno esecutivo. • Modulare l'emissione vocale in dinamiche diverse (sotto-voce).
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**Arte e Immagine:** Rappresentazione bidimensionale dei suoni tramite l'uso guidato del colore (caldo/freddo per l'altezza, spessore del segno per l'intensità) e delle forme geometriche. **Matematica:** Concetti di classificazione degli strumenti, seriazione temporale delle durate (lungo/corto) e corrispondenza biunivoca tra segno grafico e battito sonoro. **Tecnologia:** Osservazione diretta dei materiali costruttivi dei piccoli strumenti scolastici (legno, metallo, plastica) per comprenderne il funzionamento fisico-meccanico.	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia.	

	• Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	• Verifica di ascolto: riconoscimento immediato tramite scheda a crocette (con l'ausilio di icone) delle variazioni di intensità (forte/piano) o altezza (acuto/grave) riprodotte via audio. • Verifica di esecuzione: lettura individuale o a piccoli gruppi di una semplicissima "partitura ritmica pittorica" posizionata alla LIM, eseguita con l'uso corretto di legnetti o tamburelli. • Valutazione della competenza sociale e collaborativa mostrata durante l'esecuzione del concerto d'insieme di fine quadrimestre

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	TECNOLOGIA E INFORMATICA	I	UDA 1	I QUADRIMESTRE	**Scopro, Scelgo e Riciclo nel mio Ambiente**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• L' alunno comprende e spiega il funzionamento della tecnologia semplice e i processi di trasformazione di risorse, riflettendo sul relativo impatto ambientale. • Progetta e realizza modelli e oggetti funzionali, anche tenendo conto dei principi di sostenibilità e funzionalità. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato e protetto.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ● COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ● COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Osservare e classificare elementi artificiali presenti nell'ambiente scolastico; osservare semplici informazioni presenti su oggetti, materiali e prodotti di uso quotidiano.
- Ideazione di soluzioni semplici per la costruzione di manufatti sostenibili.
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni; riconoscere i simboli della raccolta differenziata ed effettuarla correttamente.
- Riconoscere la presenza delle tecnologie informatiche nella vita comune.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Vedere e osservare	• Differenza tra elementi naturali e artificiali dell'aula. • I materiali principali degli oggetti quotidiani (plastica, carta, legno). • Primi simboli della raccolta differenziata sui prodotti.	• Riconoscere e isolare i materiali che compongono il proprio corredo scolastico. • Leggere visivamente i simboli del riciclo sul retro delle confezioni delle merende.
Prevedere e immaginare	• Le fasi operative per dividere i materiali di scarto. • Struttura di un piano semplice per mantenere in ordine l'ambiente di lavoro.	• Identificare la corretta destinazione d'uso di un rifiuto prima di gettarlo. • Scegliere i materiali di scarto idonei per essere riutilizzati in classe.
Intervenire e trasformare	• Regole e contenitori della raccolta differenziata nell'istituto.	• Separare correttamente i rifiuti prodotti in classe (carta e plastica).

	• Proprietà sensoriali e tecnologiche di base di carta e plastica.	• Eseguire prove di piegatura e manipolazione guidata di carte di recupero.
Informatica	• Presenza e funzioni visibili dei dispositivi informatici presenti in aula (PC, LIM).	• Individuare i pulsanti di accensione e spegnimento hardware dei dispositivi con la guida del docente.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**Scienze:** Proprietà dei materiali percepite attraverso i cinque sensi ed osservazione dei rifiuti biologici e non biologici. **Geografia:** Riconoscimento delle funzioni e delle regole d'uso dello spazio scolastico per una corretta convivenza. **Educazione Civica:** Rispetto dei beni comuni, cura dell'ambiente scolastico e avvio alla sostenibilità.	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.	

CONSOLIDAMENTO	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	**In itinere:** Osservazione sistematica durante le routine quotidiane di smaltimento dei rifiuti d'aula. **Finale:** Prova semistrutturata con associazione iconica oggetto artificiale ,materiale prevalente, bidone di riciclo idoneo.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	TECNOLOGIA E INFORMATICA	I	UDA 2	II QUADRIMESTRE	**Piccoli Ingegneri: Costruisco e Proteggo i Dati**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• L' alunno progetta e realizza modelli e oggetti funzionali, anche tenendo conto dei principi di sostenibilità, funzionalità e coordinando le fasi di produzione. • Comprende e sa risolvere problemi tecnici elementari, anche contribuendo attivamente a progetti di gruppo. • Usa la tecnologia informatica in modo sicuro e responsabile, comprendendo l'importanza della protezione dei dati personali.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA X COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA X COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA X COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Descrivere e rappresentare semplici processi di trasformazione dei materiali, riflettendo sugli effetti ambientali.
- Ideare e costruire semplici modelli, descrivendo a voce le fasi operative necessarie.
- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo; manipolare materiali di riciclo diversi.
- Usare le tecnologie rispettando gli altri e proteggendo i dati personali, individuando l'adulto di riferimento in caso di problemi.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Vedere e osservare	• Il ciclo di vita elementare di un oggetto (produzione, uso, rifiuto, riciclo). • Caratteristiche di solidità e flessibilità di cartone e tappi di plastica	• Riconoscere le modifiche subite dai materiali dopo un processo di lavorazione o riuso. • Individuare le informazioni essenziali sulle etichette dei giochi scolastici.
Prevedere e immaginare	• Successione logica lineare delle azioni necessarie a costruire un manufatto artificiale. • Struttura di un disegno preparatorio bidimensionale.	• Pianificare a voce le tre fasi di costruzione (taglio, assemblaggio, decorazione). • Disegnare uno schema semplice dell'oggetto che si intende realizzare.
Intervenire e trasformare	• Tecniche elementari di assemblaggio (incollaggio, incastro, legatura). • Modalità d'uso in piena sicurezza di forbici a punta arrotondata e colle.	• Creare un manufatto funzionale (es. portapenne) usando esclusivamente materiali da riciclo. • Riparare piccole lacerazioni dei propri quaderni usando nastro adesivo.
Informatica	• Il concetto di dato personale (nome, cognome, foto, password) e le insidie della condivisione online.	• Applicare regole di comportamento etiche e protettive nell'uso guidato di software didattici.

		• Segnalare tempestivamente all'insegnante anomalie o schermate impreviste.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**Matematica:** Uso dei blocchi geometrici, binomi topologici per i percorsi di costruzione ed elementi di informatica/coding unplugged. **Arte e Immagine:** Manipolazione di materiali polimaterici e di recupero; combinazione di colori primari e secondari sulle superfici. **Italiano:** Espressione orale per descrivere le fasi operative del proprio lavoro e arricchimento del lessico tecnico.	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.	

CONSOLIDAMENTO	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	• **In itinere:** Monitoraggio della capacità di collaborazione del gruppo nel seguire la pianificazione operativa. • **Finale:** Valutazione del manufatto in materiale riciclato basata su criteri di funzionalità e stabilità, affiancata da una conversazione clinica sulla sicurezza digitale e protezione dei dati personali.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	ED. MOTORIA	I	UDA 1	I QUADRIMESTRE	**Il corpo nello spazio: alla scoperta di sé e delle regole**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• È consapevole di sé attraverso la padronanza dei movimenti e la percezione del proprio corpo, delle possibilità motorie e dei suoi linguaggi. • Adegua le modalità esecutive a differenti proposte motorie comprendendo e ricordando le regole delle attività. • Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri nell'ambiente di apprendimento. • Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri; Padroneggiare schemi motori di base (camminare, correre, saltare);
- Organizzare l'orientamento del proprio corpo in riferimento a strutture spaziali e temporali (dentro/fuori, sopra/sotto).
- Assumere in forma consapevole diverse posture del corpo con finalità espressive.
- Comprendere l'obiettivo del gioco e memorizzarne le regole; Sperimentare il concetto di appartenenza al gruppo.
- Utilizzare in modo corretto e sicuro, per sé e per gli altri, gli spazi della palestra.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	Nomenclatura dei segmenti del corpo e movimenti specifici dei principali arti. • Concetti topologici e spaziali fondamentali: dentro/fuori, sopra/sotto, davanti/dietro. • Struttura degli schemi motori semplici (andature, camminata, corsa).	• Indicare e nominare correttamente le parti del corpo su se stessi e sui compagni. • Eseguire percorsi motori vincolati a comandi spaziali precisi. • Modulare la velocità del proprio spostamento (veloce/lento) in base a uno stimolo visivo o acustico.
Il linguaggio del corpo e l'espressività	• Le posizioni del corpo nello spazio (in piedi, seduti, sdraiati). • Associazione tra posture statiche ed espressioni emotive elementari.	• Riprodurre diverse posture del corpo su imitazione diretta del docente o dei pari. • Utilizzare il corpo per rappresentare forme e oggetti statici della realtà (es. fare la statua).
Gioco, regole e socialità	• Struttura e finalità dei giochi di movimento individuali e a piccoli gruppi. • Il concetto di regola nel gioco inteso come confine per il divertimento sicuro.	• Rispettare i segnali di inizio e di arresto nei giochi di movimento proposti. • Collaborare con un compagno per raggiungere un obiettivo motorio comune (es. tenersi per mano).

Salute, benessere e sicurezza	• Criteri fondamentali per muoversi in sicurezza nella palestra evitando collisioni. • Importanza dell'abbigliamento idoneo e dell'igiene delle mani prima e dopo l'attività.	• Rispettare lo spazio degli altri compagni durante la corsa libera in palestra. • Riconoscere i segnali fisici dello sforzo nel proprio corpo (battito accelerato, calore).
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**Geografia:** Orientamento spaziale e uso corretto degli organizzatori topologici (dentro/fuori, sopra/sotto, vicino/lontano) applicati al corpo e alla palestra. **Scienze:** Esplorazione del corpo umano, identificazione degli organi di senso e percezione delle sensazioni corporee interne ed esterne (caldo, freddo, stanchezza).	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata.	

	• Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	Osservazione sistematica delle risposte agli stimoli spaziali (comandi topologici). Verifica pratica della padronanza degli schemi motori di base (andature coordinate). Monitoraggio del rispetto delle regole e dei segnali di stop/via nei giochi di movimento collettivi.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	ED. MOTORIA	I	UDA 2	II QUADRIMESTRE	**Muoversi a ritmo: linguaggi del corpo e giochi della tradizione**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• È consapevole di sé, affina le modalità espressive e comunicative del corpo sia in forma libera che strutturata. • Adegua le modalità esecutive ed esercita abilità tattiche elementari praticabili nelle attività di gioco e nei giochi tradizionali. • Si esprime nell'ambito motorio valorizzando le proprie potenzialità, manifestando e modulando le proprie emozioni con empatia. • Agisce rispettando i criteri di sicurezza sia nel movimento sia nell'uso guidato dei piccoli attrezzi.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Controllare i diversi segmenti del corpo e i loro movimenti intenzionali; Padroneggiare schemi motori combinati;
- Adattare e modulare il movimento in relazione alle variabili di tempo, ritmo e spazio; Riconoscere la lateralità (destra/sinistra).
- Interpretare, attraverso il corpo, ruoli e situazioni reali o fantastiche con finalità espressive.
- Conoscere ed eseguire giochi della tradizione popolare;
- Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.
- Conoscere ed utilizzare correttamente alcuni piccoli attrezzi della palestra; Percepire sensazioni di benessere legate alle attività ludico-motorie.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	• Struttura degli schemi motori combinati (correre lanciando, saltare afferrando). • Concetti di orientamento laterale sul proprio corpo: mano destra e mano sinistra. • Relazione tra variazioni ritmiche e andature motorie.	• Eseguire combinazioni motorie continue variando la direzione dello spostamento. • Discriminare la destra e la sinistra sul proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche. • Sincronizzare il movimento del passo o del salto al variare di un ritmo musicale o battito di mani.
Il linguaggio del corpo e l'espressività	• Codici ed elementi della comunicazione non verbale, mimica e gestuale. • Caratteristiche motorie ed espressive di personaggi fantastici, animali e mestieri.	• Mimare e interpretare dinamiche relazionali o sequenze di azioni senza l'uso della voce. • Utilizzare la gestualità e la postura per impersonare ruoli in contesti di drammatizzazione.

Gioco, regole e socialità	• Regole, dinamiche e finalità dei principali giochi della tradizione popolare. • Regole del fair play: rispetto del compagno, accettazione dell'esito del gioco e della sconfitta.	• Partecipare attivamente a giochi tradizionali cooperando nel piccolo gruppo per lo scopo comune. • Gestire le proprie risposte emotive manifestando empatia e comportamenti corretti con i pari.
Salute, benessere e sicurezza	• Modalità d'uso sicuro e corretto dei piccoli attrezzi (palloni leggeri, cerchi, corde, clavette). • I benefici del movimento regolare associati a una corretta alimentazione per il benessere.	• Manipolare, lanciare e ricevere piccoli attrezzi rispettando le traiettorie e la sicurezza altrui. • Verbalizzare e collegare le sensazioni di benessere e relax provate al termine dell'attività fisica.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**Musica:** Percezione del ritmo, coordinazione motoria associata a variazioni di velocità, intensità ed esecuzione di semplici coreografie o danze popolari. **Storia:** Approccio al tempo ciclico (stagioni) tramite il corpo e scoperta guidata dei giochi di movimento appartenenti alla tradizione storica locale e popolare. **Arte e Immagine:** Rappresentazione grafica o plastica (disegno/modellazione) dello schema corporeo in movimento e delle posture vissute durante le attività.	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe.	

	• Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	Valutazione della coordinazione oculo-manuale e dinamica nell'uso dei piccoli attrezzi (lancio/ricezione). Verifica della sintonizzazione motoria rispetto a un ritmo musicale definito. Osservazione delle competenze sociali: attitudine alla collaborazione, rispetto dei compagni di squadra e corretta gestione delle dinamiche competitive.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	MATEMATICA	PRIMA	1	Ott-Gen	**NUMERI IN GIOCO:CONTO,CONFRONTO E RISOLVO**

COMPETENZE ATTESE	**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**
L'alunno sviluppa il pensiero matematico attraverso esperienze concrete e significative. Conta, legge, scrive, confronta e ordina quantità e numeri naturali nell'ambito affrontato; utilizza semplici strategie di calcolo; riconosce e descrive situazioni problematiche; si orienta nello spazio e riconosce semplici forme presenti nell'ambiente; comunica procedure e risultati con linguaggi e rappresentazioni adeguati all'età.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

-Contare oggetti ed eventi in senso progressivo e regressivo.
-Leggere e scrivere i numeri naturali nell'ambito affrontato e associarli alle quantità corrispondenti.
-Confrontare e ordinare quantità e numeri, riconoscendo maggiore, minore e uguale.
-Rappresentare i numeri sulla linea dei numeri, e riconoscere precedente e successivo.
-Comporre e scomporre quantità e numeri attraverso esperienze concrete.
-Eseguire semplici addizioni e sottrazioni, in situazioni significative, utilizzando strategie personali e materiali di supporto.
- Riconoscere semplici situazioni problematiche, individuare dati e richiesta e rappresentare la soluzione.
-Orientarsi nello spazio utilizzando indicatori topologici e riconoscere semplici forme geometriche.
-classificare oggetti in base a proprietà e rappresentare semplici informazioni.

NUCLEI TEMATICI	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**
NUMERI	Successione numerica progressiva e regressiva entro entro il venti.	Contare in senso progressivo e regressivo; leggere e scrivere i numeri entro il 20; associare numero e quantità; rappresentare sulla linea dei numeri.

SPAZIO E FIGURE	Indicatori topologici e spaziali; posizioni di oggetti; percorsi; linee; semplici forme piane e solide presenti nell'ambiente.	Localizzare oggetti; utilizzare sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano, destra/sinistra; seguire e descrivere semplici percorsi; riconoscere e denominare forme.
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Classificazioni; proprietà degli oggetti; somiglianze e differenze; semplici relazioni; raccolta e rappresentazioni di dati tramite il diagramma di Venn.	Classificare oggetti secondo una proprietà; confrontare; individuare relazioni; raccogliere informazioni e rappresentarle con simboli , tabelle o semplici grafici tramite il diagramma di Venn.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	- Italiano: ascolto e comprensione di consegne; verbalizzazione di procedure e situazioni problematiche. -Educazione civica: rispetto delle regole, collaborazione e uso responsabile dei materiali. -Arte e immagine: rappresentazione grafica di quantità, percorsi e forme. -Tecnologia: uso guidato di LIM e strumenti digitali per semplici	
METODOLOGIE	Brainstorming – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico -problem solving, - Circle time –gioco didattico, manipolazione ,didattica laboratoriale, attività individuale , a coppie e in piccolo gruppo.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia.	

	• Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	Osservazioni sistematiche; conversazioni e domande orali; schede operative; prove strutturate e semistrutturate; semplici problemi illustrati.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	MATEMATICA	PRIMA	2	Feb./Mag	**MISURO, OSSERVO E SCOPRO LE FORME**
COMPETENZE ATTESE		**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**			

L'alunno riconosce e descrive caratteristiche di oggetti e figure , orientandosi nello spazio e rappresentando semplici percorsi. Confronta e ordina grandezze in situazioni concrete, raccoglie e rappresenta semplici dati e utilizza strategie matematiche per affrontare situazioni problematiche.	○ X COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ X COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ X COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ X COMPETENZA DIGITALE ○ X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Riconoscere, denominare e descrivere semplici figure geometriche presenti nell'ambiente
- Orientarsi nello spazio utilizzando correttamente indicatori topologici.
- Eseguire e descrivere semplici percorsi, anche attraverso rappresentazioni grafiche.
- Confrontare direttamente oggetti secondo una grandezza e ordinarli.
- Utilizzare unità di misura non convenzionali in semplici esperienze.
- Classificare oggetti secondo proprietà e raccogliere semplici dati.
- Rappresentare dati con tabelle, simboli e semplici grafici.
- Comprendere situazioni problematiche, individuare dati e domande e rappresentarle con immagini e materiali.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
NUMERI	Ripresa e consolidamento dei numeri naturali; Composizione e scomposizione; addizioni sottrazioni in contesti significativi.	• Riutilizzare i numeri per descrivere quantità e situazioni ; eseguire semplici calcoli con strategie personali e materiali di supporto.
SPAZIO E FIGURE	Posizioni e relazioni spaziali, percorsi, linee; forme geometriche piane.	• Usare indicatori spaziali ; localizzare oggetti ; eseguire e descrivere percorsi; riconoscere , denominare e confrontare semplici forme.
RELAZIONI, DATI E MISURE	Grandezze confrontabili; lunghezza , altezza , capacità e peso in esperienze concrete; unità di misura non convenzionali ; classificazioni e semplici rappresentazioni di dati.	• Confrontare e ordinare oggetti ; effettuare misurazioni con campioni non convenzionali; classificare ; raccogliere e rappresentare dati.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	Italiano: comprensione di consegne, descrizione di percorsi e verbalizzazione delle procedure. Arte e immagine: osservazione e rappresentazioni di forme e figure. Tecnologia: semplici rappresentazioni e uso guidato di strumenti digitali. Educazione civica: orientamento negli spazi comuni , rispetto delle regole e collaborazione.	

METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
	A titolo esemplificativo: • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro.

POTENZIAMENTO	• Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	Osservazioni sistematiche ; prove pratiche ; schede strutturate e semistrutturate ; conversazioni e capacità di verbalizzazione.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	**SCIENZE**	**PRIMA**	**UDA 1**	**SETTEMBRE – GENNAIO**	**IO OSSERVO, SCOPRO E CONOSCO IL MONDO VIVENTE**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
L'alunno osserva la realtà circostante, distingue esseri viventi e non viventi e riconosce alcune caratteristiche fondamentali del ciclo vitale. Riconosce e descrive semplici parti del proprio corpo e delle piante, utilizzando i sensi per esplorare l'ambiente e registrare semplici osservazioni.	☒ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ☒ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ☒ COMPETENZA DIGITALE ☒ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ☒ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Distinguere visivamente gli esseri viventi dai non viventi basandosi sulle funzioni vitali minime.
- Riconoscere alcune caratteristiche del ciclo vitale degli esseri viventi.
- Identificare e descrivere le principali parti del proprio corpo.
- Identificare e descrivere le principali parti delle piante comuni.
- Riconoscere i cinque sensi e associarli ai rispettivi organi.
- Osservare, confrontare e descrivere semplici elementi dell'ambiente attraverso esperienze concrete.
- Osservare e registrare l'alternanza tra giorno e notte, collegandola al movimento apparente del Sole.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ

BIOLOGIA E SISTEMI VIVENTI	Caratteristiche degli esseri viventi; ciclo vitale; differenza tra viventi e non viventi.	Osservare, riconoscere, distinguere e classificare semplici elementi come viventi/non viventi.
BIOLOGIA E SISTEMI VIVENTI	Morfologia esterna del corpo umano e struttura vegetale.	Individuare e denominare le principali parti del corpo e delle piante; descriverne semplici caratteristiche.
MATERIA E SUE TRASFORMAZIONI	Percezione sensoriale e interazione con l'ambiente esterno; i cinque sensi.	Riconoscere i cinque sensi e usarli in semplici attività di esplorazione e osservazione.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti*)*	ITALIANO: ascolto e verbalizzazione di esperienze; arricchimento del lessico scientifico di base. MATEMATICA: classificazioni, confronti e semplici registrazioni di dati osservati. ARTE E IMMAGINE: rappresentazione grafica del corpo, delle piante e delle osservazioni. EDUCAZIONE CIVICA: rispetto del proprio corpo, degli esseri viventi e dell'ambiente.	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo – Metodo euristico – Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Circle time – Narrazione del sé – attività laboratoriale.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà e orienterà. Gli alunni discuteranno, osserveranno, esploreranno e opereranno mediante Cooperative learning, Peer education, Problem solving e Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, schede operative, materiali naturali e di uso quotidiano, immagini, video, LIM, PC/Tablet, quaderno, materiali per semplici esperienze.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa. • Consegne brevi, chiare e accompagnate da immagini e dimostrazioni. • Utilizzo di strategie logico-visive e mappe/schemi semplici. • Esperienze concrete e multisensoriali. • Attività guidate e personalizzate a difficoltà crescente. • Tempi distesi e mediazione dell'adulto quando necessario. • Personalizzazione delle verifiche e feedback continuo. • Lavori a coppie e in piccolo gruppo.	
CONSOLIDAMENTO	• Attività pratiche di osservazione e classificazione. • Giochi didattici e schede strutturate. • Ripetizione dei contenuti attraverso immagini, verbalizzazioni e semplici esperienze. • Attività in piccolo gruppo per consolidare la partecipazione e la comunicazione.	
POTENZIAMENTO	• Approfondimenti guidati sugli argomenti di studio. • Semplici attività di ricerca e osservazione autonoma. • Rielaborazione grafica e orale delle esperienze. • Formulazione di semplici ipotesi e confronto dei risultati.	
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	• Approfondimenti multimediali su argomenti di particolare interesse. • Piccole attività di ricerca e presentazione ai compagni.	
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	• Osservazioni sistematiche durante attività individuali, a coppie e di gruppo. • Conversazioni guidate e domande orali. • Schede di classificazione vivente/non vivente e parti del corpo/pianta. • Attività pratiche sui cinque sensi. • Rappresentazioni grafiche e semplici verbalizzazioni.	

	• Prova finale con immagini, classificazioni e brevi consegne operative.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	**SCIENZE**	**PRIMA**	**UDA 2**	**FEBBRAIO – GIUGNO**	**LA MATERIA, L'ENERGIA E L'AMBIENTE**

TRAGUARDO/I DI COMPETENZA DISCIPLINARE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
L'alunno osserva e descrive semplici fenomeni della realtà, riconoscendo gli stati di aggregazione dell'acqua e alcune fonti di luce e calore. Osserva l'ambiente circostante, riconosce semplici caratteristiche del suolo e utilizza l'esperienza diretta per formulare descrizioni e semplici collegamenti.	☒ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ☒ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ☒ COMPETENZA DIGITALE ☒ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ☒ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Sperimentare gli stati di aggregazione dell'acqua: solido, liquido e aeriforme.
- Osservare semplici passaggi di stato dell'acqua in situazioni quotidiane.
- Riconoscere fonti di luce e calore presenti nell'ambiente, distinguendo quelle naturali da quelle artificiali.
- Identificare variazioni di temperatura ambientale associandole all'azione di fonti di calore.
- Riconoscere i principali tipi di suolo presenti nell'ambiente scolastico limitrofo.
- Osservare e descrivere caratteristiche semplici del terreno attraverso l'esplorazione diretta.
- Registrare con disegni, parole e semplici tabelle i risultati delle osservazioni.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
MATERIA E SUE TRASFORMAZIONI	Stati fisici della materia; acqua allo stato solido, liquido e aeriforme; semplici transizioni di fase.	Osservare e sperimentare gli stati dell'acqua; riconoscere e descrivere semplici passaggi di stato.
ENERGIA	Sorgenti energetiche luminose e termiche; fonti naturali e artificiali; calore e riscaldamento.	Individuare fonti di luce e calore; distinguere fonti naturali e artificiali; osservare variazioni di temperatura.
SCIENZE DELLA TERRA E ASTRONOMIA	Principali tipi di suolo dell'ambiente scolastico; elementi osservabili del terreno.	Osservare, confrontare e descrivere campioni di suolo; riconoscerne semplici caratteristiche visive e tattili.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti*)*	ITALIANO: verbalizzazione delle esperienze, uso di parole specifiche e produzione di semplici descrizioni. MATEMATICA: ordinamenti, classificazioni e semplici tabelle relative alle osservazioni. ARTE E IMMAGINE: disegni scientifici e rappresentazione delle esperienze. TECNOLOGIA: osservazione di materiali e oggetti di uso quotidiano collegati a luce, calore e acqua. EDUCAZIONE CIVICA: uso responsabile dell'acqua e rispetto dell'ambiente.	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo – Metodo euristico – Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Circle time – Narrazione del sé – attività laboratoriale.	

STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà e orienterà. Gli alunni discuteranno, osserveranno, esploreranno e opereranno mediante Cooperative learning, Peer education, Problem solving e Didattica laboratoriale.
STRUMENTI	Libri di testo, schede operative, materiali naturali e di uso quotidiano, immagini, video, LIM, PC/Tablet, quaderno, materiali per semplici esperienze.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa. • Consegne brevi, chiare e accompagnate da immagini e dimostrazioni. • Utilizzo di strategie logico-visive e mappe/schemi semplici. • Esperienze concrete e multisensoriali. • Attività guidate e personalizzate a difficoltà crescente. • Tempi distesi e mediazione dell'adulto quando necessario. • Personalizzazione delle verifiche e feedback continuo. • Lavori a coppie e in piccolo gruppo.
CONSOLIDAMENTO	• Attività pratiche di osservazione e classificazione. • Giochi didattici e schede strutturate. • Ripetizione dei contenuti attraverso immagini, verbalizzazioni e semplici esperienze. • Attività in piccolo gruppo per consolidare la partecipazione e la comunicazione.
POTENZIAMENTO	• Approfondimenti guidati sugli argomenti di studio. • Semplici attività di ricerca e osservazione autonoma. • Rielaborazione grafica e orale delle esperienze. • Formulazione di semplici ipotesi e confronto dei risultati.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	• Approfondimenti multimediali su argomenti di particolare interesse. • Piccole attività di ricerca e presentazione ai compagni.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	• Osservazioni sistematiche durante esperimenti e attività di esplorazione. • Conversazioni guidate e domande orali. • Semplici esperienze sugli stati dell'acqua e sulle fonti di luce/calore. • Classificazione e descrizione di campioni di suolo. • Disegni, tabelle e brevi registrazioni delle osservazioni. • Prova finale con immagini, classificazioni, collegamenti e brevi consegne operative.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	SCIENZE	PRIMA	UDA 2	FEBBRAIO – GIUGNO	**LA MATERIA, L'ENERGIA E L'AMBIENTE**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
L'alunno osserva e descrive semplici fenomeni della realtà, riconoscendo gli stati di aggregazione dell'acqua e alcune fonti di luce e calore. Osserva l'ambiente circostante, riconosce semplici caratteristiche del suolo e utilizza l'esperienza diretta per formulare descrizioni e semplici collegamenti.	☒ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ☒ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ☒ COMPETENZA DIGITALE ☒ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ☒ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Sperimentare gli stati di aggregazione dell'acqua: solido, liquido e aeriforme.
- Osservare semplici passaggi di stato dell'acqua in situazioni quotidiane.
- Riconoscere fonti di luce e calore presenti nell'ambiente, distinguendo quelle naturali da quelle artificiali.
- Identificare variazioni di temperatura ambientale associandole all'azione di fonti di calore.
- Riconoscere i principali tipi di suolo presenti nell'ambiente scolastico limitrofo.
- Osservare e descrivere caratteristiche semplici del terreno attraverso l'esplorazione diretta.
- Registrare con disegni, parole e semplici tabelle i risultati delle osservazioni.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
BIOLOGIA E SISTEMI VIVENTI	Morfologia esterna del corpo umano e struttura vegetale	Individuare e denominare le principali parti del corpo e delle piante ,descriverne semplici caratteristiche
MATERIA E SUE TRASFORMAZIONI	Stati fisici della materia; acqua allo stato solido, liquido e aeriforme; semplici transizioni di fase.	Osservare e sperimentare gli stati dell'acqua; riconoscere e descrivere semplici passaggi di stato.
ENERGIA	Sorgenti energetiche luminose e termiche; fonti naturali e artificiali; calore e riscaldamento.	Individuare fonti di luce e calore; distinguere fonti naturali e artificiali; osservare variazioni di temperatura.
SCIENZE DELLA TERRA E ASTRONOMIA	Principali tipi di suolo dell'ambiente scolastico; elementi osservabili del terreno.	Osservare, confrontare e descrivere il suolo; riconoscerne semplici caratteristiche visive e tattili.

RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	ITALIANO: verbalizzazione delle esperienze, uso di parole specifiche e produzione di semplici descrizioni. MATEMATICA: ordinamenti, classificazioni e semplici tabelle relative alle osservazioni. ARTE E IMMAGINE: disegni scientifici e rappresentazione delle esperienze. TECNOLOGIA: osservazione di materiali e oggetti di uso quotidiano collegati a luce, calore e acqua. EDUCAZIONE CIVICA: uso responsabile dell'acqua e rispetto dell'ambiente.
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo – Metodo euristico – Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Circle time – Narrazione del sé – attività laboratoriale.
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà e orienterà. Gli alunni discuteranno, osserveranno, esploreranno e opereranno mediante Cooperative learning, Peer education, Problem solving e Didattica laboratoriale.
STRUMENTI	Libri di testo, schede operative, materiali naturali e di uso quotidiano, immagini, video, LIM, PC/Tablet, quaderno, materiali per semplici esperienze.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa. • Consegne brevi, chiare e accompagnate da immagini e dimostrazioni. • Utilizzo di strategie logico-visive e mappe/schemi semplici. • Esperienze concrete e multisensoriali. • Attività guidate e personalizzate a difficoltà crescente. • Tempi distesi e mediazione dell'adulto quando necessario. • Personalizzazione delle verifiche e feedback continuo. • Lavori a coppie e in piccolo gruppo.
CONSOLIDAMENTO	• Attività pratiche di osservazione e classificazione. • Giochi didattici e schede strutturate. • Ripetizione dei contenuti attraverso immagini, verbalizzazioni e semplici esperienze. • Attività in piccolo gruppo per consolidare la partecipazione e la comunicazione.
POTENZIAMENTO	• Approfondimenti guidati sugli argomenti di studio. • Semplici attività di ricerca e osservazione autonoma. • Rielaborazione grafica e orale delle esperienze. • Formulazione di semplici ipotesi e confronto dei risultati.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	• Approfondimenti multimediali su argomenti di particolare interesse. • Piccole attività di ricerca e presentazione ai compagni.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	• Osservazioni sistematiche durante esperimenti e attività di esplorazione. • Conversazioni guidate e domande orali. • Semplici esperienze sugli stati dell'acqua e sulle fonti di luce/calore. • Classificazione e descrizione di campioni di suolo. • Disegni, tabelle e brevi registrazioni delle osservazioni. • Prova finale con immagini, classificazioni, collegamenti e brevi consegne operative.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	ED. CIVICA	I	UDA 1	I QUADRIMESTRE	**IO, GLI ALTRI E LE REGOLE DELLA NOSTRA COMUNITÀ**

COMPETENZE ATTESE	**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**
• L'alunno affronta con iniziale autonomia la vita scolastica. dimostrando **responsabilità individuale** nelle azioni quotidiane. • Rispetta le regole condivise e comprende la differenza tra una consegna e una regola comune. il legame indissolubile tra **i propri doveri** e i diritti della comunità scolastica. • Ha cura degli spazi vissuti e agisce nel rispetto dei criteri di base della sicurezza. • Conosce i simboli della raccolta differenziata • Si accosta alle tecnologie informatiche riconoscendone la presenza nella vita quotidiana.	• COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Conoscere il proprio nome e cognome, quello dei compagni e degli insegnanti.
- Iniziare a distinguere diritto e dovere nella vita di classe.
- Interagire in una conversazione esprimendo un semplice pensiero o ricordo.
- Conoscere le funzioni e le regole d'uso degli spazi scolastici di uso frequente al fine di orientarsi con sicurezza.
- Conoscere e seguire il percorso in caso di evacuazione, riconoscendo i simboli di fuga.
- Conoscere i simboli della raccolta differenziata
- Riconoscere la presenza delle tecnologie informatiche nella vita comune.
- Accendere e spegnere il dispositivo digitale con la guida dell'insegnante.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Costituzione: il gruppo classe	• Struttura temporale e regole della giornata scolastica. • Differenza empirica tra una consegna dell'insegnante e una regola comune della scuola. • Concetto di **dovere e rispetto** verso gli altri e verso i beni della scuola.	• Applicare e rispettare i comportamenti stabiliti dal regolamento d'aula. • Narrare brevi esperienze personali in modo comprensibile all'interno del gruppo. • Assumersi la responsabilità delle proprie azioni all'interno del gruppo

	• Formule di saluto e regole della comunicazione d'uso comune.	
Sviluppo economico e sostenibilità: sicurezza e spazi scolastici	• Le funzioni e l'uso degli spazi a partire dallo spazio vissuto (aula, mensa, corridoi). • Il piano di evacuazione scolastico e la relativa simbologia iconica. Simboli della raccolta differenziata	• Orientarsi nello spazio noto scolastico utilizzando punti di riferimento personali. • Seguire i percorsi di evacuazione in sicurezza riconoscendo i cartelli di fuga. Riconoscere i simboli della raccolta differenziataa
Cittadinanza digitale: i primi passi	• I principali componenti hardware e software di un dispositivo digitale (computer, tablet). • Presenza e funzioni basilari dei computer nell'ambiente scolastico.	• Accostarsi alle applicazioni informatiche avviando o chiudendo un programma sotto guida. • Utilizzare gli oggetti tecnologici nel rispetto del materiale comune e dei compagni.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti*)*	Tutte le discipline	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate.	

	• Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	• Osservazione sistematica del comportamento dell'alunno durante le attività quotidiane e nel rispetto delle regole scolastiche. • Esercitazione pratica di evacuazione per la verifica delle competenze di sicurezza. • Schede strutturate con abbinamento immagini-comportamenti corretti/analisi grafica di situazioni reali. • Compito di realtà

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
PRIMARIA	ED.CIVICA	I	UDA 2	II QUADRIMESTRE	**CITTADINI DEL MONDO: NATURA, AMBIENTE E TECNOLOGIA**
COMPETENZE ATTESE		**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**			

• L'alunno partecipa attivamente alle decisioni comuni della classe. sviluppando il senso di appartenenza alla comunità e alla **Patria** • Riconosce i simboli della propria identità territoriale e nazionale. • Adotta comportamenti responsabili per la tutela degli ecosistemi, effettuando la raccolta differenziata. e comprende il **valore del risparmio** e del non spreco delle risorse materiali ed economiche. • Usa le tecnologie digitali in modo responsabile per comunicare, proteggendo i dati e individuando gli adulti di riferimento in caso di problemi.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ● COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ● COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Conoscere il nome della propria scuola, del comune e della nazione di residenza o d'origine.
- Conoscere lo stemma comunale e la bandiera italiana. Partecipare a un processo decisionale della vita della classe.
- Riflettere su come le proprie azioni influenzano l'ambiente, adottando comportamenti responsabili a scuola e nella natura. Riconoscere i simboli della raccolta differenziata e saperla effettuare in modo corretto. Comprendere l'importanza di non sprecare risorse comuni (acqua, carta, luce), assimilando il concetto di valore e rispetto del bene pubblico ed economico.
- Usare le tecnologie rispettando gli altri e proteggendo i dati personali. Identificare figure adulte di riferimento a cui rivolgersi in caso di situazioni problematiche online.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Costituzione : la comunità allargata	• Il nome del proprio comune di residenza, della nazione e relativi simboli iconici. • Lo stemma comunale della città e la bandiera italiana (tricolore). • Concetti di base di decisione collettiva e collaborazione sociale.	Riconoscere la sagoma essenziale della penisola italiana e i suoi colori geografici (terra-mare). • Collaborare attivamente alla formulazione di una scelta o di una regola d'interesse comune.
Sviluppo economico e sostenibilità: cura dell'ambiente e riciclo	• Prima distinzione tra elementi naturali e antropici nello spazio vicino. • I simboli internazionali della raccolta differenziata dei rifiuti comuni. **Educazione finanziaria di base:** concetto di valore delle cose, rispetto del denaro e **importanza del risparmio** (risorse e oggetti). • Il rispetto degli esseri viventi (piante e animali) all'interno dell'ambiente locale.	Effettuare correttamente la raccolta differenziata dei materiali usati in aula. • Adottare comportamenti ecologicamente sostenibili per evitare lo spreco di risorse (acqua, carta). • Adottare comportamenti orientati al risparmio delle risorse (spegnere le luci, non sprecare carta e acqua).
Cittadinanza digitale: sicurezza e responsabilità	• Regole base per un utilizzo sicuro e socialmente responsabile delle tecnologie informatiche.	• Utilizzare i dispositivi multimediali sotto il controllo e le indicazioni dell'insegnante.

	• Il concetto di dato personale (nome, foto) e l'importanza della sua protezione.	• Identificare e indicare tempestivamente l'adulto in caso di dubbi o anomalie digitali.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti*)*	Tutte le discipline	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet,.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.	
CONSOLIDAMENTO	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione.	

	• Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	• Schede strutturate con scelta multipla o abbinamento grafico sui simboli nazionali (bandiera, stemma) e sulla sagoma dell'Italia. • Esercitazione guidata al PC/Tablet per verificare la corretta attuazione delle procedure di sicurezza e il riconoscimento delle figure di riferimento. • Compito di realtà:

SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO

CUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	ITALIANO	I	1	SETTEMBRE-GENNAIO	NOI E GLI ALTRI

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
● Interazione efficace in diverse situazioni comunicative. ● Usare la comunicazione orale per collaborare con gli altri. ● Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti, utilizzando pause e intonazioni adeguate per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di comprenderne il significato; ● Scrivere testi semplici e coerenti, adeguati allo scopo e al destinatario; ● Adattare il proprio registro linguistico in base alla situazione comunicativa.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Comprendere e analizzare testi narrativi individuandone struttura, personaggi, ambientazione e sequenze.
  Produrre semplici testi narrativi coerenti e coesi.
  Saper raccontare oralmente esperienze personali o fatti noti selezionando informazioni significative in base allo scopo.
- Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
COMPRENDERE	● Elementi e caratteristiche della comunicazione orale. ● Scopo, argomento e contesto di una comunicazione. ● Regole dell'ascolto attivo e della conversazione. ● Lessico di base e linguaggio adeguato alle diverse situazioni comunicative.	● Ascoltare testi prodotti da altri. ● Intervenire in una conversazione o in una discussione ● Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi. ● Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo.
ORDINARE LE CONOSCENZE	● Struttura e caratteristiche fondamentali dei testi orali narrativi, descrittivi ed espositivi.	● Riferire oralmente esperienze personali e contenuti ascoltati o studiati in modo chiaro e ordinato.

RICONOSCERE I TIPI TESTUALI	● Riconoscere le differenze tra le tipologie testuali	● Individuare, nei testi di varia tipologia, struttura, temi, personaggi, linguaggio ed elementi caratteristici.
LEGGERE E INTERPRETARE	● Strategie di lettura diversificate (lettura globale, analitica, selettiva) in relazione allo scopo.	● Leggere ad alta voce in modo espressivo. ● Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi. ● Leggere testi di vario tipo.
SCRIVERE, RIELABORARE, RIASSUMERE	● Descrivere se stessi in rapporto con gli altri ● Applicare le principali tecniche descrittive e narrative	● Scrivere testi di diversa forma. ● Scrivere sintesi anche sotto forma di schemi. Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo.
VIVERE LA SCUOLA ***STARE BENE IN FAMIGLIA, CON GLI AMICI*** ***PASSIONI, SOGNI*** ***DIVERSO COME TE***	● Conoscenza delle regole della vita scolastica, dei ruoli e delle funzioni delle persone che fanno parte della comunità scolastica; conoscenza dei comportamenti corretti e rispettosi nei diversi contesti. ● Conoscenza del valore delle relazioni familiari e amicali; conoscenza delle emozioni, dei bisogni propri e altrui e delle principali regole della convivenza e della collaborazione. ● Conoscenza dei propri interessi, delle proprie capacità e aspirazioni; conoscenza dell'importanza dell'impegno, della motivazione e della fiducia nelle proprie possibilità. ● Conoscenza del concetto di diversità e unicità della persona; conoscenza dei valori del rispetto, dell'inclusione, dell'empatia e della solidarietà; conoscenza delle diverse forme di inclusione.	● Rispettare le regole condivise; partecipare alla vita scolastica in modo responsabile; collaborare con compagni e adulti; riconoscere e assumere comportamenti adeguati alle diverse situazioni. ● Sviluppare il lessico delle emozioni; ascoltare e comprendere gli altri; instaurare relazioni positive; collaborare, condividere e gestire semplici situazioni di conflitto in modo costruttivo ● Riconoscere ed esprimere interessi, passioni e desideri; valorizzare le proprie capacità; individuare obiettivi personali; impegnarsi per raggiungere semplici traguardi. ● Riconoscere e valorizzare le differenze; rispettare punti di vista e caratteristiche personali; assumere comportamenti inclusivi; sviluppare empatia e capacità di collaborazione con tutti.
GENERI: - ***FAVOLA*** - ***FIABA*** ***TIPOLOGIE TESTUALI (TESTO NARRATIVO, TESTO DESCRITTIVO, IL RIASSUNTO)***	● Elementi costitutivi, caratteristiche e scopi del testo narrativo. ● I principali elementi di narratologia relativi al testo narrativo: struttura, personaggi, luoghi, tempo. ● Riconoscere autore e narratore; ● I tipi di sequenza del testo narrativo.	● Comprendere la vicenda narrata. ● Individuare la struttura narrativa della favola, fiaba. ● Riconoscere le caratteristiche dell'ambientazione (tempo e luogo). ● Riconoscere le caratteristiche del linguaggio della favola, della fiaba.

		• Rilevare somiglianze e differenze tra favola, fiaba. ● Riconoscere le diverse tecniche narrative ed espressive. ● Cogliere messaggi e valori positivi.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**Storia** → collocazione degli eventi narrati nel tempo; ricostruzione di ambientazioni e contesti storici. **Geografia** → individuazione e descrizione dei luoghi e degli ambienti presenti nei testi.	
METODOLOGIE	Lezione frontale - Lezione interattiva dialogata - Brainstorming – Peer tutoring – Cooperative learning – Flipped Learning – Role Playing – Circle time.	
STRATEGIE	L'insegnante fornisce supporti, modelli, schemi e indicazioni, riducendoli progressivamente per favorire l'autonomia.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	La presente UDA è progettata in coerenza con i principi della Universal Design for Learning (UDL), garantendo molteplici modalità di rappresentazione dei contenuti, di espressione e di coinvolgimento degli alunni. Per gli alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento (L. 170/2010), il Consiglio di Classe predispone il Piano Didattico Personalizzato (PDP), con misure dispensative (es. dispensa dalla lettura ad alta voce, dalla copiatura prolungata, dalla scrittura sotto dettatura) e strumenti compensativi (sintesi vocale, mappe concettuali, formulari grammaticali, dizionari digitali, software di videoscrittura con correttore ortografico). Per gli alunni con disabilità certificata ai sensi della L. 104/1992, il Piano Educativo Individualizzato (PEI) definisce obiettivi, metodologie e criteri di valutazione specifici, elaborati in collaborazione con il docente di sostegno, la famiglia e gli specialisti dell'ASL. Per tutti gli alunni in situazione di svantaggio (BES non certificati), si prevedono strategie di differenziazione didattica: attività a complessità graduata, supporto visivo e grafico, riduzione del carico ortografico ove opportuno, uso di testi facilitati e semplificati. La valutazione degli alunni con BES e DSA avviene secondo le modalità stabilite nel PDP/PEI, valorizzando il processo di apprendimento e i progressi rispetto alla situazione di partenza, in linea con il DPR 122/2009 e il D.Lgs. 62/2017.	
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** ● Attività mirate a migliorare il metodo di studio. ● Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. ● Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. ● Attività per gruppi di livello.	
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** ● Approfondimento degli argomenti di studio. ● Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. ● Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. ● Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. ● Impulso allo spirito critico e alla creatività. ● Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro. ● Attività per gruppi di livello. ● Lavori di gruppo.	
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** ● Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze.	

VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	*(Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)* **ORALE**: Conversazione, trattazione e discussione guidata. **SCRITTA**: Compilazione di schede, questionari, prove strutturate a scelta multipla, a risposta aperta, a risposta chiusa, test vero o falso, a corrispondenza, a completamento, un breve saggio scritto a carattere narrativo, espositivo, argomentativo.
PRODOTTO (*Modello compito di realtà 2026/2027)*	Cfr. Compito di realtà *Ambientiamoci*

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	ITALIANO	I	2	FEBBRAIO-GIUGNO	SPAZIO ALLA FANTASIA

COMPETENZE ATTESE	**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**
● Interazione efficace in diverse situazioni comunicative. ● Usare la comunicazione orale per collaborare con gli altri. ● Esporre oralmente all'insegnante e ai compagni. ● Leggere, comprendere e analizzare favole, fiabe e racconti fantasy e di avventura tradizionali, popolari, moderni e del mondo. ● Saper riconoscere , all'ascolto gli elementi caratteristici del genere. ● Stabilire rapporti fra reale e realistico, vero e verosimile.	● COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Leggere e comprendere testi di diversa tipologia, individuando informazioni, tema, struttura e scopo.
- Analizzare testi narrativi e poetici riconoscendone gli elementi caratterizzanti e cogliendone il significato complessivo.
- Produrre testi narrativi, descrittivi ed espositivi coerenti, coesi e adeguati allo scopo e al destinatario.
- Rielaborare e sintetizzare informazioni attraverso riassunti, schemi e mappe.
- Applicare le principali conoscenze ortografiche, morfosintattiche e lessicali nella comprensione e nella produzione dei testi.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ

COMPRENDERE	● Conoscere i vari tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto.	● Ascoltare testi prodotti da altri. ● Intervenire in una conversazione o in una discussione. ● Narrare esperienze. ● Descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi
ORDINARE LE CONOSCENZE		● Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. ● Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo.
RICONOSCERE I TIPI TESTUALI	● Conoscere i vari tipi di testo per adottare strategie funzionali all'esposizione	● Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativo, descrittivi, espositivi).
LEGGERE E INTERPRETARE	● Utilizzare strategie di lettura diversificate (lettura globale, analitica, selettiva) in relazione allo scopo.	● Leggere ad alta voce in modo espressivo. ● Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi.
SCRIVERE, RIELABORARE, RIASSUMERE	● Produrre testi che illustrino esperienze di vita, oggetti, luoghi e persone, anche prendendo spunto da testi elementari	● Raccontare in forma scritta esperienze vissute, esprimendo opinioni e riflessioni
GENERI: • **FANTASY** • **AVVENTURA** **TIPOLOGIE TESTUALI (TESTO NARRATIVO, TESTO DESCRITTIVO, IL RIASSUNTO)**	● Le caratteristiche del genere fantasy: personaggi, ambientazione, magia, lotta tra bene e male, linguaggio. ● Gli elementi narratologici distintivi del racconto di avventura: ambientazione, personaggi, strutture e tecniche narrative, lieto fine.	● Comprendere la vicenda narrata. ● Individuare la struttura narrativa di un racconto fantasy e di avventura. ● Analizzare i personaggi dei testi ● Riconoscere le caratteristiche dell'ambientazione (tempo e luogo). ● Riconoscere le caratteristiche del linguaggio di un racconto fantasy e di avventura. ● Rilevare somiglianze e differenze tra racconto fantasy e di avventura. ● Riconoscere le diverse tecniche narrative ed espressive Cogliere messaggi e valori positivi. ● Leggere in modo espressivo.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti*)*	**Storia** → Comprensione e rielaborazione di testi relativi a fatti, eventi e personaggi del passato. **Geografia** → Comprensione e produzione testi descrittivi relativi a territori, ambienti e paesaggi.	
METODOLOGIE	Lezione frontale - Lezione interattiva dialogata - Brainstorming – Peer tutoring – Cooperative learning – Flipped Learning –Role Playing – Circle time.	

STRATEGIE	L'insegnante fornisce supporti, modelli, schemi e indicazioni, riducendoli progressivamente per favorire l'autonomia.
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	La presente UDA è progettata in coerenza con i principi della Universal Design for Learning (UDL), garantendo molteplici modalità di rappresentazione dei contenuti, di espressione e di coinvolgimento degli alunni. Per gli alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento (L. 170/2010), il Consiglio di Classe predispone il Piano Didattico Personalizzato (PDP), con misure dispensative (es. dispensa dalla lettura ad alta voce, dalla copiatura prolungata, dalla scrittura sotto dettatura) e strumenti compensativi (sintesi vocale, mappe concettuali, formulari grammaticali, dizionari digitali, software di videoscrittura con correttore ortografico). Per gli alunni con disabilità certificata ai sensi della L. 104/1992, il Piano Educativo Individualizzato (PEI) definisce obiettivi, metodologie e criteri di valutazione specifici, elaborati in collaborazione con il docente di sostegno, la famiglia e gli specialisti dell'ASL. Per tutti gli alunni in situazione di svantaggio (BES non certificati), si prevedono strategie di differenziazione didattica: attività a complessità graduata, supporto visivo e grafico, riduzione del carico ortografico ove opportuno, uso di testi facilitati e semplificati. La valutazione degli alunni con BES e DSA avviene secondo le modalità stabilite nel PDP/PEI, valorizzando il processo di apprendimento e i progressi rispetto alla situazione di partenza, in linea con il DPR 122/2009 e il D.Lgs. 62/2017.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. • Impulso allo spirito critico e alla creatività. • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro. • Attività per gruppi di livello. • Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** ● Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	*(Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)* **ORALE**: Conversazione, trattazione e discussione guidata. **SCRITTA**: Compilazione di schede, questionari, prove strutturate a scelta multipla, a risposta aperta, a risposta chiusa, test vero o falso, a corrispondenza, a completamento, a metà percorso o alla fine dell'UdA.
PRODOTTO *(Modello compito di realtà 2026/2027)*	Cfr. Compito di realtà *Noi e il mondo*

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	ITALIANO	I	1	SETTEMBRE-GIUGNO	IL TESTO POETICO - IL MITO - L'EPICA CLASSICA E MEDIEVALE

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
● Ascoltare, comprendere e rielaborare testi poetici, mitologici ed epici, individuandone le informazioni principali, i temi e i significati essenziali. ● Leggere ad alta voce testi poetici ed epici rispettando pause, ritmo e intonazione, in modo da favorirne la comprensione e la partecipazione dell'ascoltatore ● Riconoscere nei testi epici alcuni elementi ricorrenti, quali l'eroe, l'impresa, il viaggio, il conflitto, il rapporto tra uomo e destino e i valori della società rappresentata ● Ascoltare e comprendere un brano scientifico adottando tecniche, strategie specifiche da mettere in atto prima, durante e dopo l'ascolto. ● Utilizza la lettura dei testi letterari per ampliare il proprio patrimonio lessicale e conoscere aspetti significativi della cultura e della tradizione.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Collocare storicamente e saper commentare i principali miti classici e i poemi epici studiati.
- Saper illustrare oralmente esperienze personali o fatti noti, trame e contenuto di testi poetici, selezionando informazioni significative in base allo scopo.
- Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
COMPRENDERE	● Riconoscere nei personaggi mitologici sentimenti propri e dell'uomo di ogni epoca.	● Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi. ● Comprendere e analizzare testi poetici. ● Ascoltare testi prodotti da altri
ORDINARE LE CONOSCENZE	● Saper riconoscere, all'ascolto gli elementi caratteristici del mito, dell'epica e del testo poetico. ● Conoscenza delle principali regole ortografiche e morfosintattiche necessarie alla produzione di testi corretti.	● Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (poetico, narrativo, descrittivi, espositivi).

RICONOSCERE I TIPI TESTUALI	● Conoscenza del lessico specifico relativo al testo poetico e al genere epico.	● Riconoscere e utilizzare correttamente le principali strutture morfologiche e sintattiche della lingua italiana nella produzione orale e scritta.
LEGGERE E INTERPRETARE	● Conoscere gli elementi dei poemi omerici all'origine di tutti i generi letterari successivi	● Leggere ad alta voce in modo espressivo. ● Leggere, comprendere e analizzare testi poetici. ● Riconoscere le principali caratteristiche di un testo poetico. ● Analizzare e capire le figure retoriche
SCRIVERE, RIELABORARE, RIASSUMERE	● Conoscenza delle modalità essenziali per la produzione di semplici testi poetici a partire da modelli e stimoli.	● Rielaborare in forma scritta un testo epico attraverso sintesi, parafrasi, riscrittura e trasformazione di alcuni elementi della vicenda. ● Scrivere la parafrasi di un testo poetico o di un brano tratto da un poema epico.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**Storia** → Comprensione del rapporto tra racconti epici, valori, tradizioni e società delle epoche di riferimento. **Geografia** → Comprensione del rapporto tra territorio, viaggi, spostamenti e vicende narrate nei testi epici.	
METODOLOGIE	Lezione frontale - Lezione interattiva dialogata - Brainstorming – Peer tutoring – Cooperative learning – Flipped Learning – Role Playing – Circle time.	
STRATEGIE	L'insegnante fornisce supporti, modelli, schemi e indicazioni, riducendoli progressivamente per favorire l'autonomia.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	La presente UDA è progettata in coerenza con i principi della Universal Design for Learning (UDL), garantendo molteplici modalità di rappresentazione dei contenuti, di espressione e di coinvolgimento degli alunni. Per gli alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento (L. 170/2010), il Consiglio di Classe predispone il Piano Didattico Personalizzato (PDP), con misure dispensative (es. dispensa dalla lettura ad alta voce, dalla copiatura prolungata, dalla scrittura sotto dettatura) e strumenti compensativi (sintesi vocale, mappe concettuali, formulari grammaticali, dizionari digitali, software di videoscrittura con correttore ortografico). Per gli alunni con disabilità certificata ai sensi della L. 104/1992, il Piano Educativo Individualizzato (PEI) definisce obiettivi, metodologie e criteri di valutazione specifici, elaborati in collaborazione con il docente di sostegno, la famiglia e gli specialisti dell'ASL. Per tutti gli alunni in situazione di svantaggio (BES non certificati), si prevedono strategie di differenziazione didattica: attività a complessità graduata, supporto visivo e grafico, riduzione del carico ortografico ove opportuno, uso di testi facilitati e semplificati. La valutazione degli alunni con BES e DSA avviene secondo le modalità stabilite nel PDP/PEI, valorizzando il processo di apprendimento e i progressi rispetto alla situazione di partenza, in linea con il DPR 122/2009 e il D.Lgs. 62/2017.	
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.	

POTENZIAMENTO	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. • Impulso allo spirito critico e alla creatività. • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro. • Attività per gruppi di livello. • Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** ● Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	*(Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)* **ORALE**: Conversazione, trattazione e discussione guidata. **SCRITTA**: Compilazione di schede, questionari, prove strutturate a scelta multipla, a risposta aperta, a risposta chiusa, test vero o falso, a corrispondenza, a completamento, a metà percorso o alla fine dell'UdA.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	ITALIANO	I	1	SETTEMBRE-GIUGNO	FONOLOGIA – ORTOGRAFIA – MORFOLOGIA

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
● Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua. ● Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico. ● Riconosce le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali. ● Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione. ● Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali e i loro tratti grammaticali. Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica. ● Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggersi nella produzione scritta.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Trascrivere i suoni in modo corretto, anche quelli problematici.
- Riconoscere le funzioni dei segni interpuntivi ai fini dell'articolazione del testo.
- Applicare le regole relative alla pronuncia delle singole lettere o di gruppi di lettere, dell'h e dell'accento.
- Individuare la posizione dell'accento tonico per classificare le parole in piane, sdrucciole, bisdrucciole, tronche e le parole atone.

NUCLEI TEMATICI	UNITÀ/ARGOMENTI	CONOSCENZE	ABILITÀ
LA FRASE E LA SUA STRUTTURA	**IL LESSICO - ORIGINE E FORMAZIONE DELLE PAROLE.**	● Conoscere il lessico e il significato delle parole. ● Conoscere le parole primitive e derivate. ● Riconoscere prefissi e suffissi. ● Principali modalità di formazione delle parole	● Riconoscere la struttura delle parole. ● Distinguere parole primitive, derivate, alterate e composte. ● Individuare prefissi e suffissi. ● Formare nuove parole a partire da una parola-base. ● Comprendere il significato di parole nuove attraverso la loro struttura.

		● Conoscere il significato delle parole e i principali rapporti di significato. ● Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole.	
	FONOLOGIA, ORTOGRAFIA, PUNTEGGIATURA	● Conoscere i suoni (fonemi) e i segni (grafemi) della lingua italiana. ● Conoscere l'alfabeto italiano. ● Conoscere le vocali ● Conoscere le consonanti e le regole ortografiche. ● Conoscere i vari tipi di sillabe. ● Conoscere la divisione delle parole in sillabe. ● Conoscere l'accento tonico e grafico: grave acuto e circonflesso. ● Conosce le convenzioni grafiche dell'elisione e del troncamento. ● Conosce la funzione grafica dei vari segni di interpunzione. ● Conoscere le lettere maiuscole e minuscole e il loro uso corretto.	● Riconoscere la corrispondenza tra suoni (fonemi) e segni grafici (grafemi). ● Riconoscere le vocali ● Riconoscere le consonanti. ● Disporre le parole in ordine alfabetico. Riconoscere le più frequenti difficoltà ortografiche e le regole per non sbagliare. ● Riconoscere la struttura sillabica delle parole. ● Riconoscere la diversa funzione dei diversi tipi di accenti. ● Riconoscere le regole della divisione in sillabe delle parole. ● Riconoscere la funzione dei diversi tipi di accenti e usarli correttamente. ● Riconosce la differenza grafica fra lettere minuscole e maiuscole.
	L'ARTICOLO	● Conosce l'articolo determinativo, indeterminativo e partitivo: forme e usi.	● Riconosce l'articolo nella frase. ● Distingue i vari tipi di articoli e le loro funzioni.

		● Conosce che cos'è l'articolo e quale la funzione svolge.	
	IL NOME	● Conoscere il nome e quali funzione svolge. ● Conoscere il nome e il suo significato: nomi comuni e propri, nomi concreti e astratti, nomi individuali e collettivi; il genere maschile e femminile e il numero singolare e plurale. ● Conoscere i nomi variabili, invariabili, difettivi, sovrabbondanti. ● Conosce la struttura dei nomi: ● primitivi, derivati, alterati e composti.	● Riconosce il nome e la sua funzione nella frase. ● Riconoscere il nome e il suo significato: nomi comuni e propri, nomi concreti e astratti, nomi individuali e collettivi; il genere maschile e femminile e il numero singolare e plurale. ● Riconoscere i nomi variabili, invariabili, difettivi, sovrabbondanti. ● Distinguere la struttura dei nomi: primitivi, derivati, alterati e composti.
	L'AGGETTIVO	● Conoscere l'aggettivo e la funzione che svolge. ● Conoscere gli aggettivi qualificativi: ● significato, genere, numero e posizione. ● Conoscere l'aggettivo qualificativo e i suoi gradi: positivo, comparativo e superlativo. ● Conoscere gli aggettivi determinativi: possessivi, dimostrativi, indefiniti, interrogativi, esclamativi, numerali.	• Riconoscere l'aggettivo e le sue funzioni nella frase. • Riconoscere gli aggettivi qualificativi: significato, genere, numero e posizione. Riconoscere l'aggettivo qualificativo e i suoi gradi: positivo, comparativo e superlativo. • Riconoscere e distinguere gli aggettivi determinativi: possessivi, dimostrativi, indefiniti, interrogativi, esclamativi, numerali.
	IL PRONOME	● Conoscere il pronome, che cos'è e quale funzione svolge. ● Conoscere i pronomi: personali, possessivi,	•Riconoscere il pronome e le sue funzioni nella frase. •Riconoscere i pronomi: personali, possessivi, dimostrativi, indefiniti, relativi, interrogativi, esclamativi e numerali.

		dimostrativi, indefiniti, relativi, interrogativi, esclamativi e numerali.	
	IL VERBO	● Conoscere del verbo significato e funzioni. ● Conoscere la variabilità del verbo: persona, numero, modi e tempo. ● Conoscere le coniugazioni dei verbi, ● attivi e passivi, transitivi e intransitivi	● Riconoscere il verbo e le sue funzioni nella frase. ● Riconoscere la variabilità del verbo: persona, numero, modi e tempo. ● Riconoscere le coniugazioni dei verbi attivi e passivi, transitivi e intransitivi.
	L'AVVERBIO	● Conoscere che cos'è l'avverbio e la sua forma. ● Conoscere i vari tipi di avverbio: di modo, di tempo, di luogo, di quantità di affermazione, di negazione, di dubbio, interrogativi, esclamativi, presentativi. ● Conoscere le forma alterate dell'avverbio, i gradi e la posizione.	● Riconoscere l'avverbio e la sua funzione nella frase. ● Riconoscere i vari tipi di avverbio: di modo, di tempo, di luogo, di quantità di affermazione, di negazione, di dubbio, interrogativi, esclamativi, presentativi. ● Riconoscere le forma alterate dell'avverbio, i gradi e la posizione.
	LA PREPOSIZIONE	● Conoscere che cos'è la preposizione e la sua forma. ● Conoscere l'uso delle preposizioni semplici e articolate, proprie improprie e le locuzioni prepositive.	● Riconoscere la preposizione e la sua funzione nella frase e nell'ambito di un testo. ● Riconoscere correttamente le preposizioni semplici e articolate, proprie improprie e le locuzioni prepositive. ● Riconoscere correttamente le preposizioni in base alla loro funzione e al loro significato.
	LA CONGIUNZIONE	● Conoscere che cos'è la congiunzione. ● Conoscere la forma e la funzione della congiunzione.	● Riconoscere la congiunzione e la sua funzione nella frase e nell'ambito di un testo. ● Riconoscere le congiunzioni semplici, composte e le locuzioni congiuntive, coordinate e subordinate.

	L'INTERIEZIONE	● Conoscere che cos'è l'interiezione o esclamazione. ● Conoscere le forme dell'interiezione.	● Riconoscere l'interiezione o esclamazione e la sua funzione nella frase. ● Distinguere le interiezioni proprie, improprie e le locuzioni interiettive.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***		**Storia** → riconoscimento di connettivi temporali e causali; sintesi e rielaborazione delle informazioni; produzione di brevi testi espositivi. **Geografia** → uso del lessico specifico e degli indicatori spaziali; organizzazione delle informazioni; descrizione di ambienti e territori.	
METODOLOGIE		Lezione frontale - Lezione interattiva dialogata - Brainstorming – Peer tutoring – Cooperative learning – Flipped Learning –Role Playing – Circle time.	
STRATEGIE		L'insegnante fornisce supporti, modelli, schemi e indicazioni, riducendoli progressivamente per favorire l'autonomia.	
STRUMENTI		Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE		La presente UDA è progettata in coerenza con i principi della Universal Design for Learning (UDL), garantendo molteplici modalità di rappresentazione dei contenuti, di espressione e di coinvolgimento degli alunni. Per gli alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento (L. 170/2010), il Consiglio di Classe predispone il Piano Didattico Personalizzato (PDP), con misure dispensative (es. dispensa dalla lettura ad alta voce, dalla copiatura prolungata, dalla scrittura sotto dettatura) e strumenti compensativi (sintesi vocale, mappe concettuali, formulari grammaticali, dizionari digitali, software di videoscrittura con correttore ortografico). Per gli alunni con disabilità certificata ai sensi della L. 104/1992, il Piano Educativo Individualizzato (PEI) definisce obiettivi, metodologie e criteri di valutazione specifici, elaborati in collaborazione con il docente di sostegno, la famiglia e gli specialisti dell'ASL. Per tutti gli alunni in situazione di svantaggio (BES non certificati), si prevedono strategie di differenziazione didattica: attività a complessità graduata, supporto visivo e grafico, riduzione del carico ortografico ove opportuno, uso di testi facilitati e semplificati. La valutazione degli alunni con BES e DSA avviene secondo le modalità stabilite nel PDP/PEI, valorizzando il processo di apprendimento e i progressi rispetto alla situazione di partenza, in linea con il DPR 122/2009 e il D.Lgs. 62/2017.	
CONSOLIDAMENTO		***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.	
POTENZIAMENTO		***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. • Impulso allo spirito critico e alla creatività. • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro.	

	• Attività per gruppi di livello. • Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** ● Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	*Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)* **ORALE**: Conversazione, trattazione e discussione guidata. **SCRITTA**: Compilazione di schede, questionari, prove strutturate a scelta multipla, a risposta aperta, a risposta chiusa, test vero o falso, a corrispondenza, a completamento, a metà percorso o alla fine dell'UdA.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	LATINO PER L'EDUCAZIONE LINGUISTICA	II	1	SETTEMBRE-GIUGNO	ALLE ORIGINI DELLE LINGUE ROMANZE

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Comprendere l'importanza del latino per raggiungere una piena consapevolezza nella lettura e nella scrittura dell'italiano. Riconoscere l'origine latina di parole italiane appartenenti a registri linguistici differenti, dall'italiano parlato fino a quello letterario studiato. Comprendere i primi elementi della lingua e della cultura latina e gli elementi di persistenza e variazione del lessico latino nei temi collegabili con l'ambito di cittadinanza. Comprendere la funzione del latino nella produzione di testi e documenti con valenza storico-letteraria e giuridica e nel patrimonio culturale nazionale (artistico, archeologico, epigrafico, museale), riflettendo consapevolmente sul presente alla luce del passato. Partire dal latino per stabilire confronti con le strutture basilari di altre lingue flessive note.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Comprendere l'utilizzazione dell'alfabeto latino per la scrittura di lingue diverse.

Riconoscere e riprodurre con la guida dell'insegnante la pronuncia corretta delle parole oggetto di studio.

Riconoscere l'origine latina di alcune parole italiane ad alta frequenza, comprendere le parole latine di uso comune e i principali latinismi; individuare inoltre l'origine latina di alcuni termini presenti in documenti fondamentali (es. la Costituzione).

Riconoscere la struttura morfologica di base delle parole latine (parti variabili/invariabili).

Usare in modo consapevole gli strumenti di consultazione come il vocabolario della lingua italiana.

Istituire semplici confronti, specialmente di natura lessicale, tra l'italiano, il latino e le altre lingue straniere studiate privilegiando l'aspetto semantico rispetto a quello morfologico.

Acquisire una terminologia progressivamente più precisa e consapevole in lingua italiana.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Educazione linguistica diacronica **Consapevolezza della centralità del latino nella tradizione culturale italiana** **Confronto interlinguistico e interdisciplinare**	L'alfabeto latino, l'origine latina di parole italiane ad alta frequenza, i principali latinismi in italiano e la presenza di semplici termini latini in altre lingue straniere moderne, la corretta pronuncia delle parole latine studiate; l'introduzione alla morfologia delle parole latine	• Riconoscere la struttura flessiva del latino (concetto di caso e declinazione). • Individuare le funzioni sintattiche fondamentali (Soggetto, Oggetto,

	e al sistema delle parti invariabili e variabili con esplorazione delle articolazioni fondamentali riferite ai casi e ai generi; introduzione alla I e alla II declinazione e alle forme semplici della coniugazione; elementi della sintassi della frase latina, in analogia e/o in contrasto con l'italiano e con le lingue straniere studiate; aforismi, proverbi, formule epigrafiche di uso comune; origine latina dei termini presenti nei documenti studiati in italiano o in storia o nelle lingue straniere; elementi di uso del latino nelle epoche storiche; funzione del latino come strumento linguistico per la redazione di documenti di natura storica, letteraria e giuridica e come lingua franca utilizzata per lo scambio intellettuale in Europa.	Specificazione). • Flettere i nomi della 1ª e 2ª declinazione e i verbi regolari al presente indicativo (comprendendo il legame soggetto-verbo). • Identificare le radici latine nelle parole italiane odierne. • Ricostruire l'etimologia di termini d'uso comune. • Comprendere espressioni e locuzioni latine ancora in uso nel linguaggio quotidiano o giuridico/scientifico. • Comprendere il senso globale di brevi frasi o favole adattate (es. Fedro) senza l'uso formale del dizionario. • Tradurre semplici frasi applicando codici di colore o schemi logici elementari. • Collocare la lingua latina nello spazio e nel tempo originario.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**STORIA** (dal latino volgare all'italiano; analisi documenti che testimoniano dell'evoluzione della lingua). **GEOGRAFIA** (la Romània).	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante le strategie del Cooperative learning, della Peer education, del Problem solving e della Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	La presente UDA è progettata in coerenza con i principi della Universal Design for Learning (UDL), garantendo molteplici modalità di rappresentazione dei contenuti, di espressione e di coinvolgimento degli alunni. Per gli alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento (L. 170/2010), il Consiglio di Classe predispone il Piano Didattico Personalizzato (PDP), con misure dispensative (es. dispensa dalla lettura ad alta voce, dalla copiatura prolungata, dalla scrittura sotto dettatura) e strumenti compensativi (sintesi vocale, mappe concettuali, formulari grammaticali, dizionari digitali, software di videoscrittura con correttore ortografico). Per gli alunni con disabilità certificata ai sensi della L. 104/1992, il Piano Educativo Individualizzato (PEI) definisce obiettivi, metodologie e criteri di valutazione specifici, elaborati in collaborazione con il docente di sostegno, la famiglia e gli specialisti dell'ASL. Per tutti gli alunni in situazione di svantaggio (BES non certificati), si prevedono strategie di differenziazione didattica: attività a complessità graduata, supporto	

	visivo e grafico, riduzione del carico ortografico ove opportuno, uso di testi facilitati e semplificati. La valutazione degli alunni con BES e DSA avviene secondo le modalità stabilite nel PDP/PEI, valorizzando il processo di apprendimento e i progressi rispetto alla situazione di partenza, in linea con il DPR 122/2009 e il D.Lgs. 62/2017.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. • Impulso allo spirito critico e alla creatività. • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro. • Attività per gruppi di livello. • Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimentl multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	**ORALE**: Conversazione, trattazione e discussione guidata. **SCRITTA**: Compilazione di schede, questionari, prove strutturate a scelta multipla, a risposta aperta, a risposta chiusa, test vero o falso, a corrispondenza, a completamento, a metà percorso o alla fine dell'UdA. La valutazione sarà essenzialmente di tipo formativo e non prevederà un'indicazione numerica.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	LATINO PER L'EDUCAZIONE LINGUISTICA	III	1	SETTEMBRE-GIUGNO	IL LATINO: UNA LINGUA VIVA

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Comprendere l'importanza del latino per raggiungere una piena consapevolezza nella lettura e nella scrittura dell'italiano. Riconoscere l'origine latina di parole italiane appartenenti a registri linguistici differenti, dall'italiano parlato fino a quello letterario studiato. Comprendere i primi elementi della lingua e della cultura latina e gli elementi di persistenza e variazione del lessico latino nei temi collegabili con l'ambito di cittadinanza. Comprendere la funzione del latino nella produzione di testi e documenti con valenza storico-letteraria e giuridica e nel patrimonio culturale nazionale (artistico, archeologico, epigrafico, museale), riflettendo consapevolmente sul presente alla luce del passato. Partire dal latino per stabilire confronti con le strutture basilari di altre lingue flessive note.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Riconoscere i principali elementi morfosintattici, lessicali e semantici di frasi semplici, valorizzando sempre, per analogia o per contrasto, la relazione con l'italiano.

Cogliere la dimensione sincronica e diacronica dell'italiano e accostarsi a quella del latino.

Riconoscere il sistema e l'articolazione dei casi e dei generi nella flessione nominale.

Riconoscere le forme verbali più semplici (es. modo indicativo, infinito, imperativo).

Orientarsi nella sintassi della frase semplice, giovandosi di esempi basati sulle prime due declinazioni latine e rilevando analogie e differenze con la lingua italiana e le altre lingue di studio.

Usare in modo consapevole gli strumenti di consultazione come il vocabolario della lingua italiana.
Utilizzare alcuni applicativi informatici (es. vocabolari digitali) per approfondire lo studio dei rapporti etimologici tra lessico latino e italiano.

Con la guida dell'insegnante e in contesto laboratoriale, comprendere il senso globale di frasi elementari e testi latini semplici (es. aforismi e proverbi, formule epigrafiche, brevi narrazioni …).

Riconoscere la funzione del latino nella redazione di documenti storici, letterari e giuridici e come lingua franca utilizzata per lo scambio intellettuale in Europa almeno fino al XIX secolo.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Educazione linguistica diacronica **Consapevolezza della centralità del latino nella tradizione culturale italiana** **Confronto interlinguistico e interdisciplinare**	L'alfabeto latino, l'origine latina di parole italiane ad alta frequenza, i principali latinismi in italiano e la presenza di semplici termini latini in altre lingue straniere moderne, la corretta pronuncia delle parole latine studiate; l'introduzione alla morfologia delle parole latine e al sistema delle parti invariabili e variabili con esplorazione delle articolazioni fondamentali riferite ai casi e ai generi; introduzione alla I e alla II declinazione e alle forme semplici della coniugazione; elementi della sintassi della frase latina, in analogia e/o in contrasto con l'italiano e con le lingue straniere studiate; aforismi, proverbi, formule epigrafiche di uso comune; origine latina dei termini presenti nei documenti studiati in italiano o in storia o nelle lingue straniere; elementi di uso del latino nelle epoche storiche; funzione del latino come strumento linguistico per la redazione di documenti di natura storica, letteraria e giuridica e come lingua franca utilizzata per lo scambio intellettuale in Europa.	• Associare e confrontare strutture sintattiche più complesse (uso dei casi dal dativo all'ablativo). • Riconoscere le strutture della 3ª declinazione e i principali tempi storici (Imperfetto, Perfetto). • Analizzare la frase complessa (coordinazione e prime subordinate come causali e temporali). • Utilizzare il dizionario o glossari mirati per dedurre il significato dei termini. • Riconoscere i mutamenti fonetici e semantici nel passaggio dal latino alle lingue romanze. • Ampliare il lessico astratto e specialistico in italiano partendo dai corrispettivi latini. • Leggere, comprendere e tradurre testi brevi e coesi di media difficoltà (es. aneddoti storici, miti). • Applicare strategie di analisi testuale (riconoscimento dei connettivi e della consecutio logica). • Mettere in relazione la civiltà romana con la nascita delle istituzioni moderne e dell'Europa. • Analizzare brevi passi in modalità bilingue per comprendere il pensiero, la filosofia e il diritto romano.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	**STORIA** (dal latino volgare all'italiano; analisi documenti che testimoniano dell'evoluzione della lingua). **GEOGRAFIA** (la Romània).	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante le strategie del Cooperative learning, della Peer education, del Problem solving e della Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	La presente UDA è progettata in coerenza con i principi della Universal Design for Learning (UDL), garantendo molteplici modalità di rappresentazione dei contenuti, di espressione e di coinvolgimento degli alunni. Per gli alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento (L. 170/2010), il Consiglio di Classe predispone il Piano Didattico Personalizzato (PDP), con misure dispensative (es. dispensa dalla lettura ad alta voce, dalla copiatura prolungata, dalla scrittura sotto dettatura) e strumenti compensativi (sintesi vocale, mappe concettuali, formulari grammaticali, dizionari digitali, software di videoscrittura con correttore ortografico). Per gli alunni con disabilità certificata ai sensi della L. 104/1992, il Piano Educativo Individualizzato	

	(PEI) definisce obiettivi, metodologie e criteri di valutazione specifici, elaborati in collaborazione con il docente di sostegno, la famiglia e gli specialisti dell'ASL. Per tutti gli alunni in situazione di svantaggio (BES non certificati), si prevedono strategie di differenziazione didattica: attività a complessità graduata, supporto visivo e grafico, riduzione del carico ortografico ove opportuno, uso di testi facilitati e semplificati. La valutazione degli alunni con BES e DSA avviene secondo le modalità stabilite nel PDP/PEI, valorizzando il processo di apprendimento e i progressi rispetto alla situazione di partenza, in linea con il DPR 122/2009 e il D.Lgs. 62/2017.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. • Impulso allo spirito critico e alla creatività. • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro. • Attività per gruppi di livello. • Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimentl multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	**ORALE**: Conversazione, trattazione e discussione guidata. **SCRITTA**: Compilazione di schede, questionari, prove strutturate a scelta multipla, a risposta aperta, a risposta chiusa, test vero o falso, a corrispondenza, a completamento, a metà percorso o alla fine dell'UdA. La valutazione sarà essenzialmente di tipo formativo e non prevederà un'indicazione numerica.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	STORIA	I	1	SETTEMBRE-GENNAIO	DALLA FINE DEL MONDO ANTICO ALL'ETÀ COMUNALE
COMPETENZE ATTESE			**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**		

Conoscere i principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro ruolo e significato nel contesto storico. Essere capaci di esporre in forma orale e di organizzare in forma scritta il proprio pensiero, componendo le informazioni acquisite in una narrazione coerente. Utilizzare le proprie conoscenze del passato per avvicinare i problemi del mondo contemporaneo; avere una prima consapevolezza delle diversità culturali attuali.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Evidenziare i nessi interni tra i principali fatti storici; indicare le specificità e le differenze dei principali fatti storici rispetto all'attualità europea e mondiale.

Collocare sulle relative carte geostoriche gli avvenimenti salienti dei vari periodi, con le loro date.

Riconoscere e distinguere i segni del passato nel proprio contesto urbano e paesistico, in Italia e non solo.

Evidenziare i tempi, i modi e le forme attraverso i quali il presente si lega al passato.

Sapere esporre oralmente le proprie conoscenze storiche utilizzando linguaggio e terminologia appropriati.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Conoscenza storica. **Comunicazione delle conoscenze storiche.** **Orientamento nel presente e cittadinanza attiva.**	Conoscere i principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro ruolo e significato nel contesto storico Medievale e Moderno, con particolare riguardo ai seguenti temi o avvenimenti: - L'impero da Ottaviano a Costantino. - La rivoluzione del cristianesimo: una religione universalista. - La crisi dell'impero e le migrazioni dei popoli germanici. - Crollo dell'impero romano d'Occidente e regni "romano-barbarici". - Il monachesimo e le biblioteche. - Costantinopoli e l'impero romano d'Oriente. - La codificazione di Giustiniano e le radici della civiltà giuridica moderna. - L'espansione islamica. - La nuova situazione geopolitica dell'Europa e del Mediterraneo. - I Longobardi. - Carlo Magno.	• Usare fonti di diverso tipo per produrre conoscenze su temi definiti. • Utilizzare, in modo pertinente, gli aspetti essenziali della periodizzazione. • Costruire grafici e mappe spazio temporali, per organizzare le conoscenze studiate. • Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale. • Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. • Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. • Utilizzare termini specifici del linguaggio disciplinare. • Utilizzare, in modo pertinente, gli aspetti essenziali della periodizzazione.

	- Le campagne nel medioevo. - Il feudalesimo: signori e vassalli. - L'Italia motore del cambiamento: le città e i mercanti. - Le Repubbliche marinare, le crociate e i commerci internazionali (il viaggio di Marco Polo in Oriente). - Tre Italie: Comuni, Stato della Chiesa, la monarchia nel Mezzogiorno.	• Utilizzare in funzione di ricostruzione storiografica testi letterari, epici, biografici. • Individua le specifiche radici storiche medievali nelle realtà locali e regionali. • Riconoscere le cause della fine dell'Impero romano d'Occidente. • Individuare gli elementi di crisi di una civiltà e la sua successiva evoluzione. • Individuare il rapporto tra le popolazioni barbariche e l'origine dei nuovi regni romano-barbarici e la loro evoluzione. • Riconoscere la civiltà araba e la diffusione dell'islam nel Mediterraneo e i suoi rapporti con il cristianesimo. • Riconoscere la nascita e l'affermazione dell'impero carolingio e lo spostamento del baricentro politico dal Mediterraneo all'Europa continentale. Individuare la divisione e la disgregazione dell'Impero di Carlo Magno. • Riconoscere le forme del sistema feudale. • Riconoscere l'opera riformatrice di Gregorio VII e le successive lotte per le investiture. • Individuare gli elementi che portarono l'Europa alla ripresa. • Individuare i progressi tecnici che migliorano la ripresa economica, culturale e sociale dell'Europa dopo il 1000. • Riconoscere l'originale esperienza dei comuni italiani. • Riconoscere gli elementi che caratterizzano la vita nel comune con le lotte politiche tra i comuni e l'impero.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***		
METODOLOGIE	Lezione frontale - Lezione interattiva dialogata - Brainstorming – Peer tutoring – Cooperative learning – Flipped Learning –Role Playing – Circle time.	

STRATEGIE	L'insegnante fornisce supporti, modelli, schemi e indicazioni, riducendoli progressivamente per favorire l'autonomia.
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	La presente UDA è progettata in coerenza con i principi della Universal Design for Learning (UDL), garantendo molteplici modalità di rappresentazione dei contenuti, di espressione e di coinvolgimento degli alunni. Per gli alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento (L. 170/2010), il Consiglio di Classe predispone il Piano Didattico Personalizzato (PDP), con misure dispensative (es. dispensa dalla lettura ad alta voce, dalla copiatura prolungata, dalla scrittura sotto dettatura) e strumenti compensativi (sintesi vocale, mappe concettuali, formulari grammaticali, dizionari digitali, software di videoscrittura con correttore ortografico). Per gli alunni con disabilità certificata ai sensi della L. 104/1992, il Piano Educativo Individualizzato (PEI) definisce obiettivi, metodologie e criteri di valutazione specifici, elaborati in collaborazione con il docente di sostegno, la famiglia e gli specialisti dell'ASL. Per tutti gli alunni in situazione di svantaggio (BES non certificati), si prevedono strategie di differenziazione didattica: attività a complessità graduata, supporto visivo e grafico, riduzione del carico ortografico ove opportuno, uso di testi facilitati e semplificati. La valutazione degli alunni con BES e DSA avviene secondo le modalità stabilite nel PDP/PEI, valorizzando il processo di apprendimento e i progressi rispetto alla situazione di partenza, in linea con il DPR 122/2009 e il D.Lgs. 62/2017.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. • Impulso allo spirito critico e alla creatività. • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro. • Attività per gruppi di livello. • Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** ● Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	*Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)* **ORALE**: Conversazione, trattazione e discussione guidata. **SCRITTA**: Compilazione di schede, questionari, prove strutturate a scelta multipla, a risposta aperta, a risposta chiusa, test vero o falso, a corrispondenza, a completamento, a metà percorso o alla fine dell'UdA o un breve saggio scritto finale a carattere narrativo, espositivo, argomentativo.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	STORIA	I	2	FEBBRAIO - GIUGNO	**DALLA CRISI DEL TRECENTO AL SEICENTO**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Conoscere i principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro ruolo e significato nel contesto storico. Essere capaci di esporre in forma orale e di organizzare in forma scritta il proprio pensiero, componendo le informazioni acquisite in una narrazione coerente. Utilizzare le proprie conoscenze del passato per avvicinare i problemi del mondo contemporaneo; avere una prima consapevolezza delle diversità culturali attuali.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Evidenziare i nessi interni tra i principali fatti storici; indicare le specificità e le differenze dei principali fatti storici rispetto all'attualità europea e mondiale.
- Collocare sulle relative carte geostoriche gli avvenimenti salienti dei vari periodi, con le loro date.
- Riconoscere e distinguere i segni del passato nel proprio contesto urbano e paesistico, in Italia e non solo.
- Evidenziare i tempi, i modi e le forme attraverso i quali il presente si lega al passato.
- Sapere esporre oralmente le proprie conoscenze storiche utilizzando linguaggio e terminologia appropriati.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Conoscenza storica. **Comunicazione delle conoscenze storiche.** **Orientamento nel presente e cittadinanza attiva.**	Conoscere i principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro ruolo e significato nel contesto storico Medievale e Moderno, con particolare riguardo ai seguenti temi o avvenimenti: - Le grandi monarchie europee. - Umanesimo e Rinascimento. - L'inizio della dominazione straniera in Italia. - Tre rivoluzioni: la scoperta dell'America e le altre scoperte geografiche, la Riforma protestante, la nuova scienza. - Le civiltà extraeuropee. - La guerra dei trent'anni e la nascita del sistema europeo degli Stati.	• Individuare gli elementi di crisi del mondo arabo e il riscatto della cristianità. • Riconoscere lo scisma d'Oriente e la minaccia dei Turchi. • Individuare gli elementi che portarono alla nascita delle monarchie nazionali. • Riconoscere il definitivo declino del potere imperiale e di quello della Chiesa. • Riconoscere i principali caratteri della civiltà dell'Asia orientale. • Riconoscere i fattori di crisi nel XIV secolo. • Riconoscere l'Italia delle signorie. • Riconoscere il valore della nuova cultura umanistica. • Riconoscere il nuovo valore dell'arte e dell'artista. • Saper individuare l'inizio della dominazione straniera in Italia e saperne rendersene ragione storica. • Riconoscere il valore, fondante di una nuova visione del mondo, che apportarono le tre rivoluzioni della modernità. • Riconoscere storicamente la nascita del sistema europeo degli Stati.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***		

METODOLOGIE	Lezione frontale - Lezione interattiva dialogata - Brainstorming – Peer tutoring – Cooperative learning – Flipped Learning – Role Playing – Circle time.
STRATEGIE	L'insegnante fornisce supporti, modelli, schemi e indicazioni, riducendoli progressivamente per favorire l'autonomia.
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	La presente UDA è progettata in coerenza con i principi della Universal Design for Learning (UDL), garantendo molteplici modalità di rappresentazione dei contenuti, di espressione e di coinvolgimento degli alunni. Per gli alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento (L. 170/2010), il Consiglio di Classe predispone il Piano Didattico Personalizzato (PDP), con misure dispensative (es. dispensa dalla lettura ad alta voce, dalla copiatura prolungata, dalla scrittura sotto dettatura) e strumenti compensativi (sintesi vocale, mappe concettuali, formulari grammaticali, dizionari digitali, software di videoscrittura con correttore ortografico). Per gli alunni con disabilità certificata ai sensi della L. 104/1992, il Piano Educativo Individualizzato (PEI) definisce obiettivi, metodologie e criteri di valutazione specifici, elaborati in collaborazione con il docente di sostegno, la famiglia e gli specialisti dell'ASL. Per tutti gli alunni in situazione di svantaggio (BES non certificati), si prevedono strategie di differenziazione didattica: attività a complessità graduata, supporto visivo e grafico, riduzione del carico ortografico ove opportuno, uso di testi facilitati e semplificati. La valutazione degli alunni con BES e DSA avviene secondo le modalità stabilite nel PDP/PEI, valorizzando il processo di apprendimento e i progressi rispetto alla situazione di partenza, in linea con il DPR 122/2009 e il D.Lgs. 62/2017.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. • Impulso allo spirito critico e alla creatività. • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro. • Attività per gruppi di livello. • Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** ● Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	*Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)* **ORALE**: Conversazione, trattazione e discussione guidata. **SCRITTA**: Compilazione di schede, questionari, prove strutturate a scelta multipla, a risposta aperta, a risposta chiusa, test vero o falso, a corrispondenza, a completamento, a metà percorso o alla fine dell'UdA o un breve saggio scritto finale a carattere narrativo, espositivo, argomentativo.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	STORIA	I	1	SETTEMBRE-GENNAIO	DALLA FINE DEL MONDO ANTICO ALL'ETÀ COMUNALE

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Conoscere i principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro ruolo e significato nel contesto storico. Essere capaci di esporre in forma orale e di organizzare in forma scritta il proprio pensiero, componendo le informazioni acquisite in una narrazione coerente. Utilizzare le proprie conoscenze del passato per avvicinare i problemi del mondo contemporaneo; avere una prima consapevolezza delle diversità culturali attuali.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Evidenziare i nessi interni tra i principali fatti storici; indicare le specificità e le differenze dei principali fatti storici rispetto all'attualità europea e mondiale.

Collocare sulle relative carte geostoriche gli avvenimenti salienti dei vari periodi, con le loro date.

Riconoscere e distinguere i segni del passato nel proprio contesto urbano e paesistico, in Italia e non solo.

Evidenziare i tempi, i modi e le forme attraverso i quali il presente si lega al passato.

Sapere esporre oralmente le proprie conoscenze storiche utilizzando linguaggio e terminologia appropriati.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Conoscenza storica. **Comunicazione delle conoscenze storiche.** **Orientamento nel presente e cittadinanza attiva.**	Conoscere i principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro ruolo e significato nel contesto storico Medievale e Moderno, con particolare riguardo ai seguenti temi o avvenimenti: L'impero da Ottaviano a Costantino. La rivoluzione del cristianesimo: una religione universalista. La crisi dell'impero e le migrazioni dei popoli germanici.	• Usare fonti di diverso tipo per produrre conoscenze su temi definiti. • Utilizzare, in modo pertinente, gli aspetti essenziali della periodizzazione. • Costruire grafici e mappe spazio temporali, per organizzare le conoscenze studiate. • Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale. • Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. • Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando

	Crollo dell'impero romano d'Occidente e regni "romano-barbarici". Il monachesimo e le biblioteche. Costantinopoli e l'impero romano d'Oriente. La codificazione di Giustiniano e le radici della civiltà giuridica moderna. L'espansione islamica. La nuova situazione geopolitica dell'Europa e del Mediterraneo. I Longobardi. Carlo Magno. Le campagne nel medioevo. Il feudalesimo: signori e vassalli. L'Italia motore del cambiamento: le città e i mercanti. Le Repubbliche marinare, le crociate e i commerci internazionali (il viaggio di Marco Polo in Oriente). Tre Italie: Comuni, Stato della Chiesa, la monarchia nel Mezzogiorno.	il linguaggio specifico della disciplina. • Utilizzare termini specifici del linguaggio disciplinare. • Utilizzare, in modo pertinente, gli aspetti essenziali della periodizzazione. • Utilizzare in funzione di ricostruzione storiografica testi letterari, epici, biografici. • Individua le specifiche radici storiche medievali nelle realtà locali e regionali. • Riconoscere le cause della fine dell'Impero romano d'Occidente. • Individuare gli elementi di crisi di una civiltà e la sua successiva evoluzione. • Individuare il rapporto tra le popolazioni barbariche e l'origine dei nuovi regni romano-barbarici e la loro evoluzione. • Riconoscere la civiltà araba e la diffusione dell'islam nel Mediterraneo e i suoi rapporti con il cristianesimo. • Riconoscere la nascita e l'affermazione dell'impero carolingio e lo spostamento del baricentro politico dal Mediterraneo all'Europa continentale. Individuare la divisione e la disgregazione dell'Impero di Carlo Magno. • Riconoscere le forme del sistema feudale. • Riconoscere l'opera riformatrice di Gregorio VII e le successive lotte per le investiture. • Individuare gli elementi che portarono l'Europa alla ripresa. • Individuare i progressi tecnici che migliorano la ripresa economica, culturale e sociale dell'Europa dopo il 1000. • Riconoscere l'originale esperienza dei comuni italiani. • Riconoscere gli elementi che caratterizzano la vita nel comune con le lotte politiche tra i comuni e l'impero.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***		
METODOLOGIE	Lezione frontale - Lezione interattiva dialogata - Brainstorming – Peer tutoring – Cooperative learning – Flipped Learning – Role Playing – Circle time.	
STRATEGIE	L'insegnante fornisce supporti, modelli, schemi e indicazioni, riducendoli progressivamente per favorire l'autonomia.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	La presente UDA è progettata in coerenza con i principi della Universal Design for Learning (UDL), garantendo molteplici modalità di rappresentazione dei contenuti, di espressione e di coinvolgimento degli alunni. Per gli alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento (L. 170/2010), il Consiglio di Classe predispone il Piano Didattico Personalizzato (PDP), con misure	

	dispensative (es. dispensa dalla lettura ad alta voce, dalla copiatura prolungata, dalla scrittura sotto dettatura) e strumenti compensativi (sintesi vocale, mappe concettuali, formulari grammaticali, dizionari digitali, software di videoscrittura con correttore ortografico). Per gli alunni con disabilità certificata ai sensi della L. 104/1992, il Piano Educativo Individualizzato (PEI) definisce obiettivi, metodologie e criteri di valutazione specifici, elaborati in collaborazione con il docente di sostegno, la famiglia e gli specialisti dell'ASL. Per tutti gli alunni in situazione di svantaggio (BES non certificati), si prevedono strategie di differenziazione didattica: attività a complessità graduata, supporto visivo e grafico, riduzione del carico ortografico ove opportuno, uso di testi facilitati e semplificati. La valutazione degli alunni con BES e DSA avviene secondo le modalità stabilite nel PDP/PEI, valorizzando il processo di apprendimento e i progressi rispetto alla situazione di partenza, in linea con il DPR 122/2009 e il D.Lgs. 62/2017.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. • Impulso allo spirito critico e alla creatività. • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro. • Attività per gruppi di livello. • Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** ● Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	*Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)* **ORALE**: Conversazione, trattazione e discussione guidata. **SCRITTA**: Compilazione di schede, questionari, prove strutturate a scelta multipla, a risposta aperta, a risposta chiusa, test vero o falso, a corrispondenza, a completamento, a metà percorso o alla fine dell'UdA o un breve saggio scritto finale a carattere narrativo, espositivo, argomentativo.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	STORIA	I	2	FEBBRAIO - GIUGNO	DALLA CRISI DEL TRECENTO AL SEICENTO
COMPETENZE ATTESE		**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**			

Conoscere i principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro ruolo e significato nel contesto storico. Essere capaci di esporre in forma orale e di organizzare in forma scritta il proprio pensiero, componendo le informazioni acquisite in una narrazione coerente. Utilizzare le proprie conoscenze del passato per avvicinare i problemi del mondo contemporaneo; avere una prima consapevolezza delle diversità culturali attuali.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Evidenziare i nessi interni tra i principali fatti storici; indicare le specificità e le differenze dei principali fatti storici rispetto all'attualità europea e mondiale.

Collocare sulle relative carte geostoriche gli avvenimenti salienti dei vari periodi, con le loro date.

Riconoscere e distinguere i segni del passato nel proprio contesto urbano e paesistico, in Italia e non solo.

Evidenziare i tempi, i modi e le forme attraverso i quali il presente si lega al passato.

Sapere esporre oralmente le proprie conoscenze storiche utilizzando linguaggio e terminologia appropriati.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Conoscenza storica. **Comunicazione delle conoscenze storiche.** **Orientamento nel presente e cittadinanza attiva.**	**Conoscere i principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro ruolo e significato nel contesto storico Medievale e Moderno, con particolare riguardo ai seguenti temi o avvenimenti:** - **Le grandi monarchie europee.** - **Umanesimo e Rinascimento.** - **L'inizio della dominazione straniera in Italia.** - **Tre rivoluzioni: la scoperta dell'America e le altre scoperte geografiche, la Riforma protestante, la nuova scienza.** - **Le civiltà extraeuropee.** - **La guerra dei trent'anni e la nascita del sistema europeo degli Stati.**	• Individuare gli elementi di crisi del mondo arabo e il riscatto della cristianità. • Riconoscere lo scisma d'Oriente e la minaccia dei Turchi. • Individuare gli elementi che portarono alla nascita delle monarchie nazionali. • Riconoscere il definitivo declino del potere imperiale e di quello della Chiesa. • Riconoscere i principali caratteri della civiltà dell'Asia orientale. • Riconoscere i fattori di crisi nel XIV secolo. • Riconoscere l'Italia delle signorie. • Riconoscere il valore della nuova cultura umanistica. • Riconoscere il nuovo valore dell'arte e dell'artista. • Saper individuare l'inizio della dominazione straniera in Italia e saperne rendersene ragione storica. • Riconoscere il valore, fondante di una nuova visione del mondo, che apportarono le tre rivoluzioni della modernità. • Riconoscere storicamente la nascita del sistema europeo degli Stati.

RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	
METODOLOGIE	Lezione frontale - Lezione interattiva dialogata - Brainstorming – Peer tutoring – Cooperative learning – Flipped Learning – Role Playing – Circle time.
STRATEGIE	L'insegnante fornisce supporti, modelli, schemi e indicazioni, riducendoli progressivamente per favorire l'autonomia.
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	La presente UDA è progettata in coerenza con i principi della Universal Design for Learning (UDL), garantendo molteplici modalità di rappresentazione dei contenuti, di espressione e di coinvolgimento degli alunni. Per gli alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento (L. 170/2010), il Consiglio di Classe predispone il Piano Didattico Personalizzato (PDP), con misure dispensative (es. dispensa dalla lettura ad alta voce, dalla copiatura prolungata, dalla scrittura sotto dettatura) e strumenti compensativi (sintesi vocale, mappe concettuali, formulari grammaticali, dizionari digitali, software di videoscrittura con correttore ortografico). Per gli alunni con disabilità certificata ai sensi della L. 104/1992, il Piano Educativo Individualizzato (PEI) definisce obiettivi, metodologie e criteri di valutazione specifici, elaborati in collaborazione con il docente di sostegno, la famiglia e gli specialisti dell'ASL. Per tutti gli alunni in situazione di svantaggio (BES non certificati), si prevedono strategie di differenziazione didattica: attività a complessità graduata, supporto visivo e grafico, riduzione del carico ortografico ove opportuno, uso di testi facilitati e semplificati. La valutazione degli alunni con BES e DSA avviene secondo le modalità stabilite nel PDP/PEI, valorizzando il processo di apprendimento e i progressi rispetto alla situazione di partenza, in linea con il DPR 122/2009 e il D.Lgs. 62/2017.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. • Impulso allo spirito critico e alla creatività. • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro. • Attività per gruppi di livello. • Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** ● Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	*Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)* **ORALE**: Conversazione, trattazione e discussione guidata.

	SCRITTA: Compilazione di schede, questionari, prove strutturate a scelta multipla, a risposta aperta, a risposta chiusa, test vero o falso, a corrispondenza, a completamento, a metà percorso o alla fine dell'UdA o un breve saggio scritto finale a carattere narrativo, espositivo, argomentativo.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	**GEOGRAFIA**	I	1	SETTEMBRE-GENNAIO	**GLI STRUMENTI DELLA GEOGRAFIA E GLI AMBIENTI GEOGRAFICI**

COMPETENZE ATTESE	**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**
● Orientarsi nello spazio utilizzando punti cardinali, coordinate geografiche e strumenti di orientamento. ● Leggere e interpretare semplici carte geografiche, riconoscendone simboli, legenda, scala e principali elementi. ● Utilizzare il linguaggio geografico di base per descrivere luoghi, ambienti e fenomeni. ● Localizzare sulla carta i principali elementi fisici e politici del territorio italiano. ● Riconoscere gli elementi naturali e antropici di un paesaggio e comprenderne le principali relazioni. ● Distinguere ambiente, paesaggio e territorio, cogliendo il ruolo dell'intervento umano. ● Leggere semplici rappresentazioni grafiche e dati geografici (tabelle, grafici, immagini). ● Organizzare e rielaborare informazioni geografiche attraverso schemi, mappe e brevi testi. ● Riconoscere le relazioni tra uomo e ambiente, sviluppando una prima consapevolezza del valore del territorio e della sua tutela.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

● Conoscere e utilizzare carte geografiche anche digitali, bussole, coordinate e punti cardinali, per orientarsi nello spazio geografico
● Conoscere e utilizzare il lessico geografico di base relativo ai sistemi naturali e all'interazione umana con l'ambiente.
● Conoscere i principali elementi della geografia fisica italiana (fiumi, mari, monti, laghi,…) e saperli localizzare su una carta geografica.
● Conoscere i processi di trasformazione del territorio.
● Conoscere l'organizzazione politico-amministrativa del territorio italiano e le diversità locali e regionali.

NUCLEI TEMATICI	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**

SAPERSI COLLOCARE SPAZIALMENTE QUALE CITTADINO CONSAPEVOLE	● Conoscere i punti cardinali e sapersi orientare nello spazio. ● Conoscere il reticolo geografico, le coordinate geografiche e i principali strumenti della Geografia. ● Conoscere la funzione e l'utilizzo delle carte geografiche	● Orientarsi nello spazio e sulle carte ● Utilizzare punti cardinali e coordinate ● Localizzare semplici elementi geografici.
LEGGERE E INTERPRETARE IL PAESAGGIO	● Conoscere gli elementi naturali e antropici che caratterizzano un paesaggio. ● Conoscere le principali tipologie di paesaggio. ● Conoscere il valore informativo di carte, fotografie, immagini satellitari e rappresentazioni grafiche.	● Osservare e descrivere un paesaggio individuandone gli elementi caratterizzanti. ● Distinguere gli elementi naturali da quelli antropici. ● Riconoscere le trasformazioni operate dall'uomo. ● Leggere immagini, fotografie e semplici rappresentazioni cartografiche per ricavare informazioni geografiche.
PAESAGGIO E TERRITORIO	● Conoscere i concetti di ambiente, paesaggio e territorio. ● Conoscere le principali caratteristiche fisiche e antropiche del territorio italiano. ● Conoscere le principali relazioni tra uomo e ambiente.	● Riconoscere e descrivere le caratteristiche di diversi paesaggi. ● ● Individuare le relazioni tra elementi naturali e attività umane.riconoscere le principali trasformazioni del territorio. ● Confrontare paesaggi diversi evidenziandone analogie e differenze.
ORGANIZZAZIONE TERRITORIALE, RELAZIONI E DINAMICHE	● Conoscere le principali modalità di organizzazione dello spazio geografico. ● Conoscere le relazioni tra popolazione, ambiente, risorse e attività umane. ● Conoscere semplici forme di rappresentazione dei dati geografici attraverso carte tematiche, grafici e tabelle.	● Individuare le principali relazioni tra fenomeni geografici. ● Leggere e interpretare semplici carte tematiche, grafici e tabelle. ● Organizzare le informazioni attraverso schemi e mappe.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti*)*	**Italiano** → Lettura e rielaborazione di testi informativi geografici, individuando informazioni principali, parole-chiave e dati. **Storia** → Comprensione del rapporto tra territorio, ambiente e sviluppo delle civiltà antiche, con particolare attenzione ai luoghi in cui si sono sviluppate.	
METODOLOGIE	Lezione frontale - Lezione interattiva dialogata - Brainstorming – Peer tutoring – Cooperative learning – Flipped Learning – Role Playing – Circle time.	
STRATEGIE	L'insegnante fornisce supporti, modelli, schemi e indicazioni, riducendoli progressivamente per favorire l'autonomia.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	La presente UDA è progettata in coerenza con i principi della Universal Design for Learning (UDL), garantendo molteplici modalità di rappresentazione dei contenuti, di espressione e di coinvolgimento degli alunni. Per gli alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento (L. 170/2010), il Consiglio di Classe predispone il Piano Didattico Personalizzato (PDP), con misure dispensative (es. dispensa dalla lettura ad alta voce, dalla copiatura prolungata, dalla scrittura sotto dettatura) e strumenti compensativi (sintesi vocale, mappe concettuali, formulari grammaticali, dizionari digitali, software di videoscrittura con correttore ortografico). Per gli alunni con disabilità certificata ai sensi della L. 104/1992, il Piano Educativo Individualizzato	

	(PEI) definisce obiettivi, metodologie e criteri di valutazione specifici, elaborati in collaborazione con il docente di sostegno, la famiglia e gli specialisti dell'ASL. Per tutti gli alunni in situazione di svantaggio (BES non certificati), si prevedono strategie di differenziazione didattica: attività a complessità graduata, supporto visivo e grafico, riduzione del carico ortografico ove opportuno, uso di testi facilitati e semplificati. La valutazione degli alunni con BES e DSA avviene secondo le modalità stabilite nel PDP/PEI, valorizzando il processo di apprendimento e i progressi rispetto alla situazione di partenza, in linea con il DPR 122/2009 e il D.Lgs. 62/2017.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. • Impulso allo spirito critico e alla creatività. • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro. • Attività per gruppi di livello. • Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** ● Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	*Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)* **ORALE**: Conversazione, trattazione e discussione guidata. **SCRITTA**: Compilazione di schede, questionari, prove strutturate a scelta multipla, a risposta aperta, a risposta chiusa, test vero o falso, a corrispondenza, a completamento, a metà percorso o alla fine dell'UdA o un breve saggio scritto finale a carattere narrativo, espositivo, argomentativo.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	GEOGRAFIA	I	2	FEBBRAIO-GIUGNO	LE REGIONI D'ITALIA E GLI AMBIENTI EUROPEI
COMPETENZE ATTESE			**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**		

● Leggere e interpretare carte fisiche, politiche e tematiche, riconoscendone i principali elementi e simboli; ● utilizzare il linguaggio specifico della geografia per descrivere territori, paesaggi e fenomeni geografici; ● individuare e descrivere le principali caratteristiche fisiche, climatiche, demografiche ed economiche delle regioni italiane; ● riconoscere le relazioni tra ambiente naturale, attività umane e organizzazione del territorio; ● confrontare paesaggi e territori diversi, individuandone analogie, differenze e trasformazioni; ● comprendere le principali interazioni tra popolazione, ambiente e risorse, sviluppando attenzione alla tutela del territorio e alla sostenibilità; ● leggere e interpretare semplici dati, grafici, immagini e rappresentazioni cartografiche per ricavare informazioni geografiche; ● collegare gli aspetti fisici, antropici, economici e culturali nell'analisi di un territorio; ● acquisire consapevolezza del rapporto tra territorio, comunità e comportamenti responsabili nella cura dei beni ambientali e territoriali.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

• Localizzare luoghi e riconoscere forme della superficie terrestre su una carta geografica.
• Utilizzare carte tematiche per interpretare fenomeni e leggere paesaggi.
• Riconoscere e analizzare l'impatto delle attività umane sull'ambiente, in particolare sul cambiamento climatico, sulla biosfera e sui beni ambientali e naturali.
• Sviluppare consapevolezza della relazione tra cittadinanza e territorio, tra spazio vissuto e sua cura.
• Conoscere il ruolo dell'economia nelle attività umane e comprendere le sue conseguenze per l'ambiente e la società.
• Conoscere l'organizzazione politico-amministrativa del territorio italiano e le diversità locali e regionali.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
SAPERSI COLLOCARE SPAZIALMENTE QUALE CITTADINO CONSAPEVOLE	● Conoscere la funzione e l'utilizzo delle carte geografiche ● Conoscere della posizione dell'Italia nel contesto europeo e delle principali caratteristiche territoriali delle regioni italiane.	● Orientarsi nello spazio e sulle carte ● Orientarsi sul territorio italiano e localizzare le principali regioni utilizzando carte geografiche e strumenti digitali.
LEGGERE E INTERPRETARE IL PAESAGGIO	● Conoscere le principali tipologie di paesaggio. ● Conoscenza dei principali elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi delle regioni italiane.	●Leggere e descrivere i principali paesaggi italiani, distinguendo gli elementi naturali da quelli antropici. ● Riconoscere le trasformazioni operate dall'uomo. ● Leggere immagini, fotografie e semplici rappresentazioni cartografiche per ricavare informazioni geografiche.

PAESAGGIO E TERRITORIO	●Conoscere delle principali caratteristiche morfologiche, climatiche e ambientali delle regioni italiane e delle trasformazioni operate dall'uomo. ● Conoscere le principali relazioni tra uomo e ambiente.	● Individuare le relazioni tra caratteristiche fisiche del territorio, ambiente e attività umane nelle diverse regioni italiane.
ORGANIZZAZIONE TERRITORIALE, RELAZIONI E DINAMICHE	● Conoscenza dei principali aspetti demografici, economici e culturali delle regioni italiane e della loro organizzazione territoriale.	● Confrontare le regioni italiane individuando differenze e relazioni negli aspetti demografici, economici, sociali e culturali.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti*)*	**Italiano** →Comprensione e rielaborazione di testi relativi a paesaggi, territori, popolazione e attività economiche delle regioni italiane. **Storia** → Localizzazione dei principali luoghi e territori della storia italiana, collegando gli aspetti geografici alle vicende storiche e culturali.	
METODOLOGIE	Lezione frontale - Lezione interattiva dialogata - Brainstorming – Peer tutoring – Cooperative learning – Flipped Learning – Role Playing – Circle time.	
STRATEGIE	L'insegnante fornisce supporti, modelli, schemi e indicazioni, riducendoli progressivamente per favorire l'autonomia.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	La presente UDA è progettata in coerenza con i principi della Universal Design for Learning (UDL), garantendo molteplici modalità di rappresentazione dei contenuti, di espressione e di coinvolgimento degli alunni. Per gli alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento (L. 170/2010), il Consiglio di Classe predispone il Piano Didattico Personalizzato (PDP), con misure dispensative (es. dispensa dalla lettura ad alta voce, dalla copiatura prolungata, dalla scrittura sotto dettatura) e strumenti compensativi (sintesi vocale, mappe concettuali, formulari grammaticali, dizionari digitali, software di videoscrittura con correttore ortografico). Per gli alunni con disabilità certificata ai sensi della L. 104/1992, il Piano Educativo Individualizzato (PEI) definisce obiettivi, metodologie e criteri di valutazione specifici, elaborati in collaborazione con il docente di sostegno, la famiglia e gli specialisti dell'ASL. Per tutti gli alunni in situazione di svantaggio (BES non certificati), si prevedono strategie di differenziazione didattica: attività a complessità graduata, supporto visivo e grafico, riduzione del carico ortografico ove opportuno, uso di testi facilitati e semplificati. La valutazione degli alunni con BES e DSA avviene secondo le modalità stabilite nel PDP/PEI, valorizzando il processo di apprendimento e i progressi rispetto alla situazione di partenza, in linea con il DPR 122/2009 e il D.Lgs. 62/2017.	
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.	
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. • Impulso allo spirito critico e alla creatività.	

	• Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro. • Attività per gruppi di livello. • Lavori di gruppo.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** ● Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	*Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)* **ORALE**: Conversazione, trattazione e discussione guidata. **SCRITTA**: Compilazione di schede, questionari, prove strutturate a scelta multipla, a risposta aperta, a risposta chiusa, test vero o falso, a corrispondenza, a completamento, a metà percorso o alla fine dell'UdA o un breve saggio scritto finale a carattere narrativo, espositivo, argomentativo.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	LINGUA INGLESE	1^	1^	OTT - GEN	**ALL ABOUT ME**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto. Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere. I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa.	X COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE X COMPETENZA MULTILINGUISTICA o COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA X COMPETENZA DIGITALE X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA X COMPETENZA IMPRENDITORIALE X COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Riconoscere l'ascolto e discriminare i suoni vocalici e consonantici specifici dell'inglese all'interno di parole e frasi lette o pronunciate lentamente
- Associare il suono ascoltato alla sua forma scritta corretta
- Presentarsi e presentare qualcuno e scambiare domande e risposte su informazioni personali
- Parlare della casa vera o ideale, di oggetti personali, della famiglia e degli animali domestici sia propri che degli amici
- Utilizzare le principali strutture comunicative: presentarsi, descrivere persone e ambienti, parlare di abitudini, esprimere gusti e preferenze
- Comprendere le informazioni essenziali di un testo, di un dialogo e di un video
- Utilizzare le principali strutture comunicative: presentarsi, descrivere persone e ambienti, parlare di abitudini, esprimere gusti e preferenze
- Comprendere le informazioni essenziali di un testo, di un dialogo e di un video

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ

Descrivere e comunicare verbalmente e per iscritto attraverso diversi canali l'ambiente che ci circonda	**COMMUNICATION** Greeting people Introducying yourself and other people Talking about your specialplace Asking and answering personal questions Talking about dates Writing about your family Talking about where you live Talking about quantity and possessions Describing your bedroom Asking about your favoutite things **VOCABULARY** Countries and nationalities Family House and furniture Possessions **CULTURE AND ACTIVE CITIZENSHIP** The UK Famous families Homes in the UK Pets in the UK **GRAMMAR** Personal pronouns (subject) Be (all forms) WH- questions There is/are (all forms) Have got (present simple) Saxon genitive Some/any The're/their/There Demonstratives (pronouns and adjectives)	• **Interagire socialmente e presentarsi:** salutare, presentare se stessi e gli altri, e rivolgere o rispondere a domande personali di base. • **Descrivere relazioni e dati personali:** scrivere della propria famiglia, comunicare date significative ed esprimere la provenienza o l'età. • **Descrivere spazi personali ed abitazioni**: descrivere il luogo in cui si vive, la propria camera da letto e il proprio posto speciale (*special place*). • **Esprimere possesso e quantità:** parlare degli oggetti personali posseduti e specificarne la quantità. • **Esprimere gusti e preferenze:** chiedere e condividere informazioni sui propri oggetti, passatempi o elementi preferiti (*favourite things*).
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	TECNOLOGIA: uso di software di presentazione per creare prodotti digitali in LS (podcast, poster interattivi, brochure, carte d'identità di personaggi o paesi); lessico e microlingua digitale ARTE E IMMAGINE: lettura e descrizione guidata di elementi visivi (colori, forme, spazi, opere d'arte o monumenti) e cura del layout	

	grafico-espressivo degli elaborati prodotti. ED. CIVICA: sviluppo della cittadinanza attiva e interculturale attraverso il confronto tra culture, l'analisi dei temi dell'Agenda 2030 (ambiente e sostenibilità) e la formulazione di regole di convivenza e netiquette GEOGRAFIA: collocazione spaziale dei paesi anglofoni, descrizione dei paesaggi e confronto con il proprio territorio. MUSICA: lavoro su fonetica, intonazione, accento e memorizzazione lessicale attraverso l'ascolto, la scansione ritmica, il canto di brani e filastrocche in lingua straniera SCIENZE: conoscenza di una corretta alimentazione e benefici per il corpo e la mente
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico – Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé – Story Telling
STRATEGIE	La metodologia adottata si basa su una didattica interattiva, in cui il docente opera come guida e facilitatore dell'apprendimento, con l'obiettivo di motivare, orientare e sostenere gli studenti lungo il percorso. L'azione didattica valorizza la centralità dell'alunno attraverso strategie partecipative quali il Cooperative Learning, la Peer Education, il Problem Solving e la didattica laboratoriale, promuovendo la discussione guidata, la ricerca e l'operatività condivisa
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie digitali, filmati, LIM, PC, Tablet.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	• Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.

POTENZIAMENTO	• Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	La valorizzazione delle eccellenze sarà attuata attraverso strategie di potenziamento ed estensione delle competenze per gli studenti che mostrano ritmi di apprendimento più rapidi o competenze linguistiche avanzate.
PRODOTTO Compito di realtà: **RISPETTIAMOCI (TERRA MIA)**	
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	La verifica in itinere ha carattere prevalentemente formativo ed è finalizzata al monitoraggio costante dei processi di apprendimento e all'adeguamento tempestivo dell'azione didattica. Si realizza attraverso l'osservazione sistematica della partecipazione, dell'impegno e dell'interazione comunicativa durante le lezioni, unita al controllo regolare dei compiti svolti a casa e in classe. Comprende brevi verifiche diagnostiche (esercitazioni strutturate, questionari di comprensione ascolto/lettura, test di lessico) volte a rilevare l'assimilazione delle strutture linguistico-comunicative di base. Un'attenzione specifica è riservata al monitoraggio dei processi cooperativi durante le attività pratiche e interdisciplinari, fornendo agli studenti un feedback continuo per valorizzare i progressi e guidare il recupero immediato delle difficoltà.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	LINGUA INGLESE	1^	2^	FEB – MAG	**LOOK GOOD, FEEL GOOD, LIVE WELL!**

COMPETENZE ATTESE	**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**
L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio. Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto. Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.	X COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE X COMPETENZA MULTILINGUISTICA o COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA X COMPETENZA DIGITALE X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA X COMPETENZA IMPRENDITORIALE X COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Comprendere istruzioni semplici di un testo
- Comprendere la struttura sintattica delle frasi o testi ascoltati
- Parlare di ciò che si è soliti fare dopo la scuola da soli o in compagnia
- Interagire con un compagno o con l'insegnante utilizzando il lessico e le strutture grammaticali fondamentali affrontate durante l'anno.
- Comprendere il significato globale e le principali informazioni esplicite di brevi testi scritti semplici e relativi ad argomenti familiari.
- Utilizzare le strategie di comprensione per cogliere le informazioni essenziali di un testo
- Scrivere un testo semplice utilizzando le strutture fondamentali studiate.
- Utilizzare le strategie e i principali elementi di coesione per collegare semplici frasi e produrre brevi testi.

NUCLEI TEMATICI	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**

Esprimere, comunicare e descrivere abitudini proprie ed altrui verbalmente e per iscritto attraverso diversi canali	**COMMUNICATION** Asking for and making suggestions Talking about habits after school Writing about your school day Talking about likes and displikes Discussing your typical daly meals Talking and writing about abilities Talking about sports Asking and answering questions to identiy people Describing photos **VOCABULARY** Daily routine Food and drink Sports Clothes **CULTURE AND ACTIVE CITIZENSHIP** British school Daily life in the UK British food and street food Sports in the UK Women's football in the UK Festival fashion Planet fashion **GRAMMAR** Present Simple (all forms) Prepositions of time Frequency adverbs WH- questions How often… ? Personal pronouns (object) Can (ability) Imperative Why… ? Because… Present continuous (all forms)	• **Esprimere preferenze, gusti e abilità**: parlare e scrivere di ciò che piace o non piace, di quello che si sa fare e di suggerimenti da fare o accogliere. • **Descrivere la vita e la routine scolastica**: raccontare e redigere testi dedicati alla propria giornata di scuola e alle abitudini del dopo scuola. • **Discutere di alimentazione e sport**: parlare delle proprie abitudini alimentari, dei pasti tipici e delle attività sportive praticate. • **Identificare persone**: rivolgere e rispondere a domande per riconoscere e descrivere individui. • **Descrivere immagini e fotografie**: illustrare il contenuto di foto e immagini fornendo dettagli su soggetti, contesti ed azioni.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	TECNOLOGIA: uso di software di presentazione per creare prodotti digitali in LS (podcast, poster interattivi, brochure, carte d'identità di personaggi o paesi); lessico e microlingua digitale	

	ARTE E IMMAGINE: lettura e descrizione guidata di elementi visivi (colori, forme, spazi, opere d'arte o monumenti) e cura del layout grafico-espressivo degli elaborati prodotti. ED. CIVICA: sviluppo della cittadinanza attiva e interculturale attraverso il confronto tra culture, l'analisi dei temi dell'Agenda 2030 (ambiente e sostenibilità) e la formulazione di regole di convivenza e netiquette GEOGRAFIA: collocazione spaziale dei paesi anglofoni, descrizione dei paesaggi e confronto con il proprio territorio. MUSICA: lavoro su fonetica, intonazione, accento e memorizzazione lessicale attraverso l'ascolto, la scansione ritmica, il canto di brani e filastrocche in lingua straniera SCIENZE: conoscenza di una corretta alimentazione e benefici per il corpo e la mente
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico – Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé – Story Telling
STRATEGIE	La metodologia adottata si basa su una didattica interattiva, in cui il docente opera come guida e facilitatore dell'apprendimento, con l'obiettivo di motivare, orientare e sostenere gli studenti lungo il percorso. L'azione didattica valorizza la centralità dell'alunno attraverso strategie partecipative quali il Cooperative Learning, la Peer Education, il Problem Solving e la didattica laboratoriale, promuovendo la discussione guidata, la ricerca e l'operatività condivisa
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie digitali, filmati, LIM, PC, Tablet.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	• Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione.

	• Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	• Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	La valorizzazione delle eccellenze sarà attuata attraverso strategie di potenziamento ed estensione delle competenze per gli studenti che mostrano ritmi di apprendimento più rapidi o competenze linguistiche avanzate.
PRODOTTO Compito di Realtà: **FESTE E TRADIZIONI DAL MONDO**	
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	La verifica in itinere ha carattere prevalentemente formativo ed è finalizzata al monitoraggio costante dei processi di apprendimento e all'adeguamento tempestivo dell'azione didattica. Si realizza attraverso l'osservazione sistematica della partecipazione, dell'impegno e dell'interazione comunicativa durante le lezioni, unita al controllo regolare dei compiti svolti a casa e in classe. Comprende brevi verifiche diagnostiche (esercitazioni strutturate, questionari di comprensione ascolto/lettura, test di lessico) volte a rilevare l'assimilazione delle strutture linguistico-comunicative di base. Un'attenzione specifica è riservata al monitoraggio dei processi cooperativi durante le attività pratiche e interdisciplinari, fornendo agli studenti un feedback continuo per valorizzare i progressi e guidare il recupero immediato delle difficoltà.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	**LINGUA FRANCESE**	1^	1^	OTT – GEN.	SE PRÉSENTER

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. • Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. • Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. • Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. • Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare. • I traguardi sono riconducibili al Livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Riconoscere l'ascolto e discriminare i suoni vocalici e consonantici specifici del francese (in particolare le nasali /ɑ̃/, /ɔ̃/, /ɛ̃/, le vocali /ʏ/, /ø/ e la /ʁ/ gutturale) all'interno di parole e frasi lette o pronunciate lentamente
- Associare il suono ascoltato alla sua forma scritta corretta.
- Presentarsi e presentare qualcuno e scambiare domande e risposte su informazioni personali.
- Parlare della casa vera o ideale, di oggetti personali, della famiglia e degli animali domestici sia propri che degli amici
- Utilizzare le principali strutture comunicative: presentarsi, descrivere persone e ambienti, parlare di abitudini, esprimere gusti e preferenze.
- Comprendere le informazioni essenziali di un testo, di un dialogo e di un video.
- Utilizzare le principali strutture comunicative: presentarsi, descrivere persone e ambienti, parlare di abitudini, esprimere gusti e preferenze.
- Comprendere le informazioni essenziali di un testo, di un dialogo e di un video.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ

Presentare sé stessi e descrivere il luogo in cui si vive	**COMMUNICATION** Saluer / Prendre congé Présenter / Se présenter Demander comment ça va Dire et épeler son nom Demander et dire la date Demander et dire qui c'est Demander et dire l'âge Demander et dire où on habite Demander et donner des infos personnelles **LEXIQUE** L'alphabet Les nombres (0-31) Autour de moi La salle de classe Les matières de scolaires Les couleurs Quelques pays de l'Europe et les nationalités **CULTURE ET CITOYENNETÉ** Voilà la France Le collège en France Les mille visages de la France et de la langue française **GRAMMAIRE** Les pronoms personnels sujets La formule de politesse Les verbes être et avoir Le pluriel des noms et des adjectifs (1) Les articles définis Les articles indéfinis Le verbe s'appeler Le féminin des noms et des adjectifs Les adjectifs interrogatifs	• Individuare parole, strutture grammaticali, funzioni comunicative e saperle pronunciare • Comprendere le informazioni essenziali di un testo e di un dialogo • Comprendere le informazioni di un testo descrittivo • Saper completare dialoghi • Partendo da semplici consegne, interagire con un compagno per conoscersi; organizzare ed esporre un breve testo orale per presentare sé stessi e la propria famiglia • Comprendere le informazioni essenziali di un dialogo relativo alla cultura francofona

	Les verbes du premier groupe (-er)	
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	TECNOLOGIA: uso di software di presentazione per creare prodotti digitali in LS (poster interattivi, brochure, carte d'identità di personaggi o paesi); lessico e microlingua digitale ARTE E IMMAGINE: lettura e descrizione guidata di elementi visivi (colori, forme, spazi, opere d'arte o monumenti) e cura del layout grafico-espressivo degli elaborati prodotti. ED. CIVICA: sviluppo della cittadinanza attiva e interculturale attraverso il confronto tra culture, l'analisi dei temi dell'Agenda 2030 (ambiente e sostenibilità) e la formulazione di regole di convivenza e netiquette GEOGRAFIA: collocazione spaziale dei paesi francofoni, descrizione dei paesaggi e confronto con il proprio territorio. MUSICA: lavoro su fonetica, intonazione, accento e memorizzazione lessicale attraverso l'ascolto, la scansione ritmica, il canto di brani e filastrocche in lingua straniera	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia.	

	• Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	La verifica in itinere ha carattere prevalentemente formativo ed è finalizzata al monitoraggio costante dei processi di apprendimento e all'adeguamento tempestivo dell'azione didattica. Si realizza attraverso l'osservazione sistematica della partecipazione, dell'impegno e dell'interazione comunicativa durante le lezioni, unita al controllo regolare dei compiti svolti a casa e in classe. Comprende brevi verifiche diagnostiche (esercitazioni strutturate, questionari di comprensione ascolto/lettura, test di lessico) volte a rilevare l'assimilazione delle strutture linguistico-comunicative di base. Un'attenzione specifica è riservata al monitoraggio dei processi cooperativi durante le attività pratiche e interdisciplinari, fornendo agli studenti un feedback continuo per valorizzare i progressi e guidare il recupero immediato delle difficoltà.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	**LINGUA FRANCESE**	1^	2^	FEB. – GIU.	**VIVRE EN FRANCE**

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. • Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. • Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. • Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. • Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare. • I traguardi sono riconducibili al Livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa.	✓ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ✓ COMPETENZA MULTILINGUISTICA COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ✓ COMPETENZA DIGITALE ✓ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ✓ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ✓ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ✓ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Comprendere istruzioni semplici di un testo
- Comprendere la struttura sintattica delle frasi o dei testi ascoltati.
- Parlare di ciò che si è soliti fare dopo la scuola da soli o in compagnia
- Interagire con un compagno o con l'insegnante utilizzando il lessico e le strutture grammaticali fondamentali affrontate durante l'anno.
- Comprendere il significato globale e le principali informazioni esplicite di brevi testi scritti semplici e relativi ad argomenti familiari.
- Utilizzare le strategie di comprensione per cogliere le informazioni essenziali di un testo
- Scrivere un testo semplice utilizzando le strutture fondamentali studiate.
- Utilizzare le strategie e i principali elementi di coesione per collegare semplici frasi e produrre brevi testi.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Esprimere, comunicare e descrivere abitudini proprie ed altrui verbalmente e per	COMMUNICATION Parler des activités	• Comprendere le informazioni essenziali di un testo e di un dialogo • Comprendere le informazioni di un testo descrittivo

iscritto attraverso diversi canali	Dire ce qu'on aime faire Parler de sa famille Demander et dire ce que c'est Décrire un objet LEXIQUE Les sports et les loisirs Les nombres (30-69) Les jours de la semaine Les mois et les saisons de l'année La famille L'aspect physique Les pays extra-européens Les pièces de la maison et les animaux de compagnie Dans la chambre Les prépositions de lieu CULTURE ET CITOYENNETÉ Les sports en France Les vacances des Français Protéger les habitats naturels GRAMMAIRE La forme négative La forme négative et les articles indéfinis Le pronom on Les articles contractés La forme interrogative totale Les verbes faire et preferer Les adjectifs possessifs Les prépositions avec les noms géographiques Les pronoms toniques Les verbes aller et venir Le pluriel des noms et des adjectifs Le pronom ça Il y a / Il n'y a pas	• Saper completare dialoghi • Partendo da semplici consegne, interagire con un compagno per conoscersi; organizzare ed esporre un breve testo orale per presentare sé stessi e la propria famiglia • Comprendere le informazioni essenziali di un dialogo relativo alla cultura francofona

	Le verbe lire	
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	TECNOLOGIA: uso di software di presentazione per creare prodotti digitali in LS (poster interattivi, brochure, carte d'identità di personaggi o paesi); lessico e microlingua digitale ARTE E IMMAGINE: lettura e descrizione guidata di elementi visivi (colori, forme, spazi, opere d'arte o monumenti) e cura del layout grafico-espressivo degli elaborati prodotti. ED. CIVICA: sviluppo della cittadinanza attiva e interculturale attraverso il confronto tra culture, l'analisi dei temi dell'Agenda 2030 (ambiente e sostenibilità) e la formulazione di regole di convivenza e netiquette GEOGRAFIA: collocazione spaziale dei paesi francofoni, descrizione dei paesaggi e confronto con il proprio territorio. MUSICA: lavoro su fonetica, intonazione, accento e memorizzazione lessicale attraverso l'ascolto, la scansione ritmica, il canto di brani e filastrocche in lingua straniera SCIENZE: conoscenza di una corretta alimentazione e benefici per il corpo e la mente	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe.	

	• Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	• Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	• Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	La valorizzazione delle eccellenze sarà attuata attraverso strategie di potenziamento ed estensione delle competenze per gli studenti che mostrano ritmi di apprendimento più rapidi o competenze linguistiche avanzate.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	La verifica in itinere ha carattere prevalentemente formativo ed è finalizzata al monitoraggio costante dei processi di apprendimento e all'adeguamento tempestivo dell'azione didattica. Si realizza attraverso l'osservazione sistematica della partecipazione, dell'impegno e dell'interazione comunicativa durante le lezioni, unita al controllo regolare dei compiti svolti a casa e in classe. Comprende brevi verifiche diagnostiche (esercitazioni strutturate, questionari di comprensione ascolto/lettura, test di lessico) volte a rilevare l'assimilazione delle strutture linguistico-comunicative di base. Un'attenzione specifica è riservata al monitoraggio dei processi cooperativi durante le attività pratiche e interdisciplinari, fornendo agli studenti un feedback continuo per valorizzare i progressi e guidare il recupero immediato delle difficoltà.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	**MUSICA**	1°	1	Settembre-gennaio	**CONOSCERE I SUONI**

COMPETENZE ATTESE	**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**
L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di attività musicali di gruppo attraverso l'ascolto, l'interpretazione, l'esecuzione e la produzione. Esplora, analizza e discrimina i suoni e i rumori della realtà circostante e degli ambienti di vita (paesaggio sonoro). Utilizza la notazione convenzionale e non convenzionale per eseguire semplici brani ritmici e melodici, corali e strumentali. Riconosce gli elementi costitutivi del linguaggio musicale (ritmo, timbro, dinamica, altezza) e la struttura dei brani ascoltati.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

NUCLEI TEMATICI	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**
Ascolto e Percezione	- Differenza tra suono e rumore. - I parametri del suono: altezza, intensità, timbro, durata. - Il concetto di paesaggio sonoro ed ecologia acustica.	Discriminare e classificare i suoni del proprio ambiente di vita. - Individuare e descrivere i parametri acustici nei brani ascoltati.
Pratica Strumentale e Vocale		

Produzione e Invenzione	- Elementi di notazione musicale convenzionale (pentagramma, chiavi, note, figure musicali e pause) e non convenzionale. - Tecniche base di emissione vocale e di respirazione. - Tecnica base di esecuzione sullo strumento scolastico (es. flauto dolce o tastiera) e Body Percussion. - Simboli e partiture informali/non convenzionali. - Strutture ritmiche di base.	- Leggere ed eseguire semplici spartiti e schemi ritmico-melodici. - Riprodurre sequenze ritmiche e semplici melodie in coro o in ensemble strumentale. - Creare brevi partiture informali per descrivere paesaggi sonori. - Improvvisare risposte ritmiche e dinamiche in contesti di gruppo.
RACCORDI DISCIPLINARI (specificare discipline e contenuti***)***	• **Scienze:** La fisica del suono (onde sonore, propagazione, frequenza, ampiezza) e la percezione uditiva (l'apparato uditivo e l'inquinamento acustico). • **Geografia:** Il paesaggio sonoro naturale ed antropico negli ambienti geografici. • **Arte e Immagine:** Sinestesia tra suoni e colori, sonorizzazione di immagini/quadri. • **Educazione Civica:** Tutela della salute uditiva e rispetto dei beni comuni e del silenzio negli ambienti comunitari.	

METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa. • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico-visive (es.: mappe concettuali, schemi illustrati dei parametri sonori e spartiti facilitati con notazione figurata o colori). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e *problem solving*. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva (sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio). • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia. • Personalizzazione delle forme di verifica: feedback continuo e non censorio. • Uso di spartiti facilitati (con digitazioni o note colorate) e parti ritmiche adattate. •
CONSOLIDAMENTO	• Attività mirate a migliorare il metodo di studio e di lettura dello spartito di base. • Esercitazioni di gruppo per consolidare le capacità di riconoscimento dei parametri sonori e della pratica ritmico-motoria. • Lavori per gruppi di livello ed esercitazioni guidate.

POTENZIAMENTO	• Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. • Impulso allo spirito critico e alla creatività. • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro. • Attività pomeridiane, attività per gruppi di livello, lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	**Verifiche Pratiche (in itinere e finali):** ● Esecuzione individuale e di gruppo di brevi sequenze ritmiche (body percussion/percussioni) e melodiche (flauto/tastiera/voce). ● Lettura ritmica e intonazione di formule musicali elementari. **Verifiche Orali e d'Ascolto:** • Prove d'ascolto guidato per il riconoscimento dei parametri del suono, dei timbri e delle forme strutturali semplici. ● Esposizione sui concetti teorici correlati al paesaggio sonoro e alla notazione. **Verifiche Scritte / Schede Strutturate:** ● Test a risposta multipla e/o completamento sulla notazione musicale convenzionale e teorica. ● Schede di analisi del paesaggio sonoro e mappe concettuali.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	Musica	1°	2	Febbraio-Giugno	Gli strumenti musicali

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di attività musicali di gruppo attraverso l'ascolto, l'interpretazione, l'esecuzione e la produzione. Riconosce le famiglie degli strumenti musicali e le principali forme musicali semplici (forma binaria, ternaria, rondo). Legge ed esegue brani melodici e ritmici di complessità progressiva sul flauto dolce/tastiera, integrando la lettura del pentagramma in chiave di violino. Riconosce e analizza gli elementi espressivi del linguaggio musicale nel contesto storico-culturale delle origini della musica e del Medioevo/Rinascimento.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- **Ascolto e interpretazione:** Riconoscere all'ascolto i timbri dei diversi strumenti musicali e le loro famiglie (archi, legni, ottoni, percussioni, tastiere, elettrofoni). Individuare le strutture sintattiche e formali di base (strofa/ritornello, A-B, A-B-A, Rondo).
- **Esecuzione:** Eseguire brani melodici di medio sviluppo ritmico e melodico con il flauto dolce (o tastiera) e brani ritmici in gruppo, curando l'intonazione, la coordinazione e il rispetto del tempo collettivo.
- **Produzione e variazione:** Rielaborare e variare semplici formule ritmico-melodiche. Sperimentare accostamenti timbrici e dinamici nell'esecuzione d'insieme.
- **Comprensione del contesto:** Contestualizzare le prime manifestazioni della storia della musica (dalla preistoria al Medioevo e primo Rinascimento) cogliendone le funzioni sociali e culturali.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ

Ascolto e Percezione	- Classificazione degli strumenti musicali (Sachs-Hornbostel e suddivisione orchestrale convenzionale: archi, legni, ottoni, percussioni, tastiere, elettrofoni). - Le forme musicali semplici (Monodica, Binaria A-B, Ternaria A-B-A, Rondo A-B-A-C-A). - Cenni sulla nascita della musica (Preistoria, Civiltà Antiche, Monodia Cristiana e Canto Gregoriano, Trovatori).	- Riconoscere e discriminare all'ascolto le famiglie strumentali e i singoli strumenti dell'orchestra. - Individuare la struttura formale e le ripetizioni/variazioni in un brano d'ascolto. - Collocare storicamente le prime forme musicali essenziali.
Pratica Strumentale e Vocale	- Ampliamento dell'estensione delle note sul flauto dolce / tastiera. - Notazione convenzionale avanzata (estensione note sul pentagramma, alterazioni semplici, legature di valore e di portamento). - Canto corale a una o due voci (canoni semplici).	- Leggere ed eseguire brani melodici strutturati rispettando le indicazioni di tempo e di dinamica. - Suonare in ensemble di classe mantenendo l'andamento ritmico condiviso. - Intonare canti corali curando l'espressività e l'articolazione vocale.
Produzione e Invenzione	- Concetto di variazione ritmica e timbrica. - Struttura di un semplice Rondo di classe.	- Modificare e variare una semplice melodia data. - Creare brevi interventi solistici o d'insieme all'interno di una struttura a Rondo (A-B-A-C-A).
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	• **Storia:** Le origini della musica nelle civiltà antiche, il ruolo della musica nel Medioevo (il canto gregoriano, la musica dei trovatori e dei giullari). • **Tecnologia:** I materiali di costruzione degli strumenti musicali (legno, metalli, membra) e l'evoluzione tecnologica dagli strumenti acustici a quelli elettronici/digitali. • **Arte e Immagine:** Rappresentazione visiva degli strumenti musicali; la struttura formale (simmetrie e moduli visivi paralleli alla struttura A-B-A e al Rondo). • **Educazione Civica:** La tutela del patrimonio culturale e musicale; la collaborazione e il rispetto dei ruoli nell'esecuzione orchestrale e corale di classe.	

METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo – Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	• I compagni di classe come risorsa. • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico-visive (es.: mappe concettuali, schemi illustrati delle famiglie strumentali e spartiti semplificati con notazione figurata). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia. • Personalizzazione delle forme di verifica: feedback continuo e non censorio. • Uso di spartiti facilitati (con digitazioni o note colorate) e parti ritmiche adattate. •
CONSOLIDAMENTO	• Attività mirate a migliorare il metodo di studio e di lettura dello spartito. • Esercitazioni di gruppo per consolidare le capacità di comprensione del linguaggio musicale e della pratica strumentale base. • Lavori per gruppi di livello ed esercitazioni ritmico-melodiche guidate. •
POTENZIAMENTO	• Approfondimento degli argomenti di studio (es. ricerca sulle grandi orchestre sinfoniche o su strumenti storici particolari). • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti (creazione di semplici arrangiamenti musicali o variazioni). • Impulso allo spirito critico e alla creatività. • Esercitazioni per affinare la tecnica esecutiva sul flauto/tastiera e ruolo di *tutor* nei lavori a coppie o in piccoli gruppi. •

VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	• Approfondimenti multimediali su argomenti di interesse specifico (es. monografie sui grandi compositori o sull'evoluzione dell'orchestra). • Esecuzione di parti solistiche o da guida ritmico-melodica nell'ensemble di classe.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	**Verifiche Pratiche (in itinere e finali):** ● Esecuzione individuale e di gruppo di brani melodici sul flauto dolce/tastiera tratti dal repertorio scolastico. ● Esecuzione di canti corali a una o due voci/canoni. **Verifiche Orali e d'Ascolto:** ● Test d'ascolto guidato per il riconoscimento del timbro delle famiglie degli strumenti musicali e della struttura delle forme musicali ascoltate (es. Rondo). ● Esposizione orale dei contenuti teorici (storia della musica medievale/antica, classificazione strumentale). **Verifiche Scritte / Schede Strutturate:** ● Test a risposta multipla, completamento e schede di abbinamento su notazione, famiglie strumentali e storia della musica.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	**MATEMATICA**	1	1	SETTEMBRE GENNAIO	ACCOGLIENZA, PREREQUISITI E ATTEGGIAMENTO VERSO LA DISCIPLINA DATA LITERACY, STATISTICA E CLASSIFICAZIONE NUMERI NATURALI, CALCOLO ED ESTIMATICA MISURA, GRANDEZZE E APPROCCIO STEM GEOMETRIA INTUITIVA, ENTI FONDAMENTALI E GEOMETRIA DINAMICA PROBLEM SOLVING, MODELLIZZAZIONE E METODO GRAFICO POTENZE

COMPETENZE ATTESE	**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**
L'alunno si muove con sicurezza tra numeri naturali e decimali, opera con potenze, frazioni e algoritmi di calcolo, stimando l'ordine di grandezza dei risultati. Nel *problem solving*, seleziona criticamente i dati, formalizza le incognite, pianifica strategie risolutive e argomenta i procedimenti. In geometria, coniuga l'uso degli strumenti da disegno tradizionali con software di geometria dinamica (GeoGebra) per esplorare enti fondanti, perimetri e proprietà delle figure. In ottica STEM e di *data literacy*, raccoglie e rappresenta dati mediante grafici, calcola indici di sintesi (media, moda, mediana) e misura la variabilità per assumere decisioni motivate. Sviluppa, inoltre, il pensiero computazionale traducendo i procedimenti in algoritmi, diagrammi di flusso e primi blocchi di *coding*, valorizzando l'errore come risorsa metacognitiva per l'apprendimento.	○ **X** COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ **X** COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ **X** COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ **X** COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ **X** COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Rilevare e consolidare i prerequisiti
- Classificare in modo funzionale
- Raccogliere e tabulare dati
- Rappresentare le informazioni, sintetizzare e analizzare la variabilità, prendere decisioni informate
- Comprendere la struttura numerica
- Eseguire operazioni con fluidità
- Applicare proprietà strutturali

• Stimare risultati e ordini di grandezza
•Distinguere grandezze fisiche
• Padroneggiare il Sistema Internazionale (SI)
• Operare in laboratorio STEM
• Riconoscere gli enti primitivi
• Padroneggiare gli strumenti tradizionali
• Esplorare con la geometria dinamica
• Operare con i segmenti
• Analizzare criticamente il testo
• Modellizzare con il metodo grafico
• Pianificare ed eseguire il piano risolutivo e argomentare le scelte
• Padroneggiare la sintassi delle espressioni
• Formalizzare algoritmi
• Utilizzare i diagrammi di flusso
• Applicare il coding visuale
• Operare con le potenze

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
NUMERI E CALCOLO	• Insieme dei numeri naturali: caratteristiche generali • Il concetto e le proprietà delle quattro operazioni • Numeri naturali e numeri decimali • Eseguire calcoli con sicurezza • Le espressioni aritmetiche • Le potenze • Proprietà delle potenze	• Rappresentare i numeri conosciuti su una retta • Riconoscere la struttura posizionale del sistema di numerazione decimale e il valore di ciascuna cifra. • Utilizzare le proprietà commutativa, associativa, distributiva e invariantiva per semplificare il calcolo mentale e scritto. • Padroneggiare le quattro operazioni con numeri naturali e decimali, eseguendo i calcoli scritti con gli algoritmi tradizionali. • Eseguire sequenze di operazioni rispettando la gerarchia dei calcoli e l'uso delle parentesi (tonde, quadre, graffe). • Comprendere il significato di potenza come moltiplicazione ripetuta e calcolarne il valore con numeri naturali e decimali
SPAZIO E FIGURE	•Gli enti geometrici • Grandezze e loro misura: concetto di grandezza fisica omogenea; unità di misura fondamentali e derivate • Problemi con il metodo grafico •Angoli •Confronto e operazioni con gli angoli •Angoli complementari, supplementari ed	• Definire, rappresentare e denotare correttamente punto, retta, piano, semiretta e segmento. • Riconoscere, misurare e confrontare grandezze fisiche (es. lunghezze di segmenti, ampiezze di angoli) • Eseguire conversioni (equivalenze) tra le principali unità di misura della stessa grandezza • Rappresentare gli enti geometrici e verificare le proprietà

	esplementari • Rette parallele e rette perpendicolari • Asse, distanza e proiezioni ortogonali	di incidenza e lunghezza attraverso software di geometria dinamica (GeoGebra). • Calcolare la somma, la differenza, i multipli e i sottomultipli di segmenti e individuarne il punto medio. • Riconoscere l'angolo come parte di piano o come rotazione; classificare angoli nulli, acuti, retti, ottusi, piatti e giri. • Riconoscere e definire angoli consecutivi, adiacenti, complementari, supplementari, esplementari e opposti al vertice. • Utilizzare con precisione il goniometro per misurare e disegnare angoli di data ampiezza. • Tracciare e definire rette parallele, incidenti e perpendicolari, individuando la distanza di un punto da una retta e le proiezioni ortogonali.
DATI E PREVISIONI	• Le fasi di una ricerca statistica: raccolta, organizzazione e classificazione dei dati. • Tabelle di frequenza (frequenza assoluta) e rappresentazioni grafiche (ortogrammi, ideogrammi, aerogrammi). • Il significato di media aritmetica, mediana e moda	• Utilizzare il linguaggio e il concetto di insieme per classificare oggetti, numeri e figure geometriche in base a una o più proprietà • Progettare ed eseguire indagini statistiche su contesti di esperienza reale, organizzando i dati in tabelle di frequenza assoluta e relativa. • Costruire e interpretare grafici a barre, istogrammi e ideogrammi, sia su carta sia con l'ausilio del foglio elettronico.
INFORMATICA	• Concetto di algoritmo come sequenza ordinata e finita di istruzioni per risolvere un problema. • Diagrammi di flusso (flowchart) ed elementi di logica della programmazione (sequenza e condizione semplice).	• Analizzare e descrivere la procedura di risoluzione di un problema matematico elementare attraverso un algoritmo in linguaggio naturale. • Rappresentare procedimenti risolutivi sotto forma di sequenze ordinate di istruzioni e diagrammi di flusso (*flowchart*).
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	• **<u>TECNOLOGIA ED INFORMATICA (Ambito STEM e Pensiero Computazionale)</u>** *Contenuti:* Rappresentazione di procedimenti risolutivi tramite diagrammi di flusso (*flowchart*) e primi blocchi di *coding* (es. Scratch); utilizzo di software di geometria dinamica (GeoGebra) per la verifica sperimentale delle proprietà delle figure; utilizzo del foglio di calcolo per l'organizzazione dei dati e la generazione di grafici statistici; disegno tecnico assistito e conversioni di misura. • **<u>SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI</u>** *Contenuti:* Misurazione diretta e indiretta di grandezze fisiche secondo il Sistema Internazionale (SI); stima dell'ordine di grandezza, arrotondamenti ed errori di misura; raccolta, tabulazione e rappresentazione grafica di dati derivanti da	

	osservazioni ed esperimenti di laboratorio (es. temperature, pesi, volumi). • **EDUCAZIONE CIVICA (Cittadinanza Digitale, Sostenibilità e Agenda 2030)** *Contenuti: Data Literacy* applicata all'analisi di grafici e dati reali relativi all'ambiente, al risparmio energetico e alle risorse naturali; lettura critica di dati e notizie statistiche nei media per contrastare la disinformazione numerica; uso sicuro e consapevole delle piattaforme digitali e dei software di calcolo.
METODOLOGIE	Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.

CONSOLIDAMENTO	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
PRODOTTO(Allegato A - compito significativo) Cfr. Compto di realtà : ***"AMBIENTIAMOCI"***	
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI La valutazione si articola in una dimensione **formativa** (orientata al miglioramento continuo e al monitoraggio dei processi) e una dimensione **sommativa** (finalizzata ad attestare il livello di padronanza dei traguardi raggiunti). L'errore viene integrato nel processo valutativo come momento fisiologico e risorsa metacognitiva di apprendimento.	• **Prove di ingresso e prerequisiti**: Test diagnostici brevi ad inizio anno per rilevare le basi di calcolo e di ragionamento logico. • **Exit ticket e monitoraggi brevi:** Quesiti rapidi (cartacei o digitali) al termine di una lezione per verificare la comprensione immediata di concetti e algoritmi. • **Valutazione del lavoro laboratoriale e STEM:** Osservazione sistematica durante le attività di *coding* (es. Scratch), l'uso di software di geometria dinamica (GeoGebra) e l'analisi dati su fogli elettronici. • **Valutazione dell'argomentazione e della gestione dell'errore:** Rilevazione della capacità dello studente di spiegare a voce o per iscritto i procedimenti seguiti e di analizzare/correggere autonomamente i propri errori. • **Verifiche formative** : Correzione dei compiti svolti a casa

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	MATEMATICA	1	2	FEBBRAIO GIUGNO	ESPRESSIONI, ALGORITMI E PENSIERO COMPUTAZIONALE POTENZE, DIVISIBILITÀ E ARITMETICA STRUTTURALE ANGOLI E GRANDEZZI ANGOLARI PARALLELISMO, PERPENDICOLARITÀ E PRIMI POLIGONI

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
L'alunno si muove con sicurezza tra numeri naturali e decimali, opera con potenze, frazioni e algoritmi di calcolo, stimando l'ordine di grandezza dei risultati. Nel *problem solving*, seleziona criticamente i dati, formalizza le incognite, pianifica strategie risolutive e argomenta i procedimenti. In geometria, coniuga l'uso degli strumenti da disegno tradizionali con software di geometria dinamica (GeoGebra) per esplorare enti fondanti, perimetri e proprietà delle figure. In ottica STEM e di *data literacy*, raccoglie e rappresenta dati mediante grafici, calcola indici di sintesi (media, moda, mediana) e misura la variabilità per assumere decisioni motivate. Sviluppa, inoltre, il pensiero computazionale traducendo i procedimenti in algoritmi, diagrammi di flusso e primi blocchi di *coding*, valorizzando l'errore come risorsa metacognitiva per l'apprendimento.	○ X COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ X COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ X COMPETENZA DIGITALE ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ X COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Operare con le potenze
- Applicare le proprietà delle potenze
- Riconoscere la divisibilità
- Scomporre in fattori primi
- Calcolare e applicare M.C.D. e m.c.m.
- Comprendere il concetto di angolo e saperli classificare

- Applicare relazioni angolari
- Misurare con accuratezza
- Calcolare nel sistema sessagesimale

• Riconoscere relazioni spaziali (concetto di parallelismo e perpendicolarità, il significato di asse, distanza e proiezione ortogonale)

- Analizzare i poligoni
- Classificare triangoli e quadrilateri
- Calcolare il perimetro

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
NUMERI E CALCOLO	• Le potenze e le loro proprietà •Notazione esponenziale, scientifica • La divisibilità: multipli, divisori, numeri primi, M.C.D. e m.c.m. • La frazione come operatore e come numero; frazioni equivalenti e razionali assoluti (Q).	• Comprendere il significato di potenza come moltiplicazione ripetuta e calcolarne il valore con numeri naturali e decimali • Semplificare espressioni e calcoli applicando correttamente le proprietà fondamentali delle potenze. • Individua l'ordine di grandezza di un numero • Riconoscere la divisibilità di un numero • Distinguere tra numeri primi e composti e scomporre un numero naturale in fattori primi • Determinare il Massimo Comune Divisore e il minimo comune multiplo tramite la scomposizione in fattori primi per risolvere problemi applicati.
SPAZIO E FIGURE	• I poligoni e le loro proprietà generali: perimetro, angoli interni ed esterni, diagonali. • I triangoli: classificazione (rispetto ai lati e agli angoli), punti notevoli (altezza, mediana, bisettrice, asse) e criteri di congruenza. • Proprietà dei principali quadrilateri: trapezi, parallelogrammi, rettangolo, rombo, quadrato e deltoide	Definire un poligono e individuarne elementi costitutivi (lati, vertici, angoli interni ed esterni, diagonali). Classificare i triangoli (in base a lati e angoli) e i principali quadrilateri, applicandone le proprietà Risolvere problemi geometrici inerenti il calcolo del perimetro dei principali poligoni piani.
DATI E PREVISIONI	• Tabelle di frequenza (frequenza assoluta) e rappresentazioni grafiche (ortogrammi, ideogrammi, aerogrammi). • Il significato di media aritmetica, mediana e moda	Costruire e interpretare grafici a barre, istogrammi e ideogrammi, sia su carta sia con l'ausilio del foglio elettronico. Calcolare la media aritmetica, la moda, la mediana e determinare il campo di variazione (valore massimo - valore minimo). Analizzare le rappresentazioni grafiche per trarre conclusioni argomentate e assumere decisioni consapevoli.
INFORMATICA	• Ambiente di programmazione a blocchi (es. Scratch) e sintassi dei comandi base.	Trasporre semplici algoritmi matematici in ambienti di programmazione a blocchi (es. Scratch) per automatizzare calcoli o generare sequenze.

	• Concetto di variabile e input/output nell'elaborazione dei dati.	Verificare e correggere (debug) l'esecuzione di un programma rispetto all'obiettivo prefissato.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	• **TECNOLOGIA ED INFORMATICA** (Ambito STEM e Pensiero Computazionale) *Contenuti:* Rappresentazione di procedimenti risolutivi tramite diagrammi di flusso (*flowchart*) e primi blocchi di *coding* (es. Scratch); utilizzo di software di geometria dinamica (GeoGebra) per la verifica sperimentale delle proprietà delle figure; utilizzo del foglio di calcolo per l'organizzazione dei dati e la generazione di grafici statistici; disegno tecnico assistito e conversioni di misura. • **SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI** *Contenuti:* Misurazione diretta e indiretta di grandezze fisiche secondo il Sistema Internazionale (SI); stima dell'ordine di grandezza, arrotondamenti ed errori di misura; raccolta, tabulazione e rappresentazione grafica di dati derivanti da osservazioni ed esperimenti di laboratorio (es. temperature, pesi, volumi). • **EDUCAZIONE CIVICA (Cittadinanza Digitale, Sostenibilità e Agenda 2030)** *Contenuti: Data Literacy* applicata all'analisi di grafici e dati reali relativi all'ambiente, al risparmio energetico e alle risorse naturali; lettura critica di dati e notizie statistiche nei media per contrastare la disinformazione numerica; uso sicuro e consapevole delle piattaforme digitali e dei software di calcolo.	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing - Circle time	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia.	

	Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. Attività personalizzate. Esercitazioni guidate. Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. Attività guidate a crescente livello di difficoltà. Lavori differenziati. Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** Attività mirate a migliorare il metodo di studio. Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimento degli argomenti di studio. Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti Impulso allo spirito critico e alla creatività Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro Attività pomeridiane Attività per gruppi di livello Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
PRODOTTO Cfr Compto di realtà DI FINE ANNO: ***"NOI E IL MONDO"***	
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI La valutazione si articola in una dimensione **formativa** (orientata al miglioramento continuo e al monitoraggio dei processi) e una dimensione **sommativa** (finalizzata ad attestare il livello di padronanza dei traguardi raggiunti). L'errore viene	• **Prove intermedie e finali**: Test diagnostici brevi durante l'anno e a fine anno per rilevare le basi di calcolo e di ragionamento logico raggiunti • **Exit ticket e monitoraggi brevi:** Quesiti rapidi (cartacei o digitali) al termine di una lezione per verificare la comprensione immediata di concetti e algoritmi. • **Valutazione del lavoro laboratoriale e STEM:** Osservazione sistematica durante le attività di *coding* (es. Scratch), l'uso di software di geometria dinamica (GeoGebra) e l'analisi dati su fogli elettronici. • **Valutazione dell'argomentazione e della gestione dell'errore:** Rilevazione della capacità dello studente di spiegare a voce o per iscritto i procedimenti seguiti e di analizzare/correggere autonomamente i propri errori. • **Verifiche formative** : Correzione dei compiti svolti a casa

integrato nel processo valutativo come momento fisiologico e risorsa metacognitiva di apprendimento.	

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	**SCIENZE**	1	1	SETTEMBRE GENNAIO	ACCOGLIENZA, PREREQUISITI E ATTEGGIAMENTO SCIENTIFICO IL METODO SCIENTIFICO, LA MISURA E ILLABORATORIO STEM LA MATERIA: STRUTTURA, PROPRIETÀ E TRASFORMAZIONI I FENOMENI TERMICI L'ARIA, L'ACQUA E LE RISORSE DEL PIANETA

COMPETENZE ATTESE	**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**
L'alunno utilizza in modo consapevole le conoscenze scientifiche, tecnologiche e le competenze di *data literacy* per osservare, modellizzare e analizzare fatti, dati e fenomeni della realtà naturale e antropica. Attraverso l'applicazione del metodo sperimentale e l'esercizio del pensiero scientifico-razionale, affronta problemi e contesti di realtà sulla base di evidenze empiriche, misurazioni quantitative e dati certi. Valuta criticamente l'attendibilità delle analisi statistiche, dei grafici e delle informazioni scientifiche veicolati dai media, distinguendo i fatti provati dalle opinioni. Riconosce la natura dinamica e la complessità dei sistemi naturali ed ecologici, comprende i limiti intrinseci delle misurazioni e dell'incertezza scientifica, sviluppando la consapevolezza che le questioni complesse non si prestano a spiegazioni univoche o semplicistiche.	○ X COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ X COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ X COMPETENZA DIGITALE ○ X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ X COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Rilevare e consolidare i prerequisiti
- Formulare ipotesi ed esperimenti
- Misurare con strumenti analogici e digitali
- Raccogliere e rappresentare dati (*Data Literacy*)
- Utilizzare il modello particellare
- Calcolare grandezze fisiche della materia
- Classificare sostanze e miscugli
- Riconoscere le trasformazioni della materia
- Analizzare i fenomeni termici
- Analizzare l'Idrosfera
- Spiegare i fenomeni dell'Atmosfera
- Studiare la Geosfera e il suolo
- Valutare l'impatto antropico e il clima
- Identificare le caratteristiche dei viventi

NUCLEI TEMATICI	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**

IL METODO SCIENTIFICO, L'INDAGINE STEM E LA DATA LITERACY	• Le fasi de lmetodo scientifico - sperimentale • Le misure del SI • La Data Literacy	• Osservare fenomeni della realtà quotidiana, formulare domande d'indagine e avanzare ipotesi verificate. • Lavorare in gruppo rispettando le norme di sicurezza e la suddivisione dei ruoli nell'attività laboratoriale. • Utilizzare correttamente gli strumenti di laboratorio (bilance, cilindri graduati, termometri, sensori digitali) indicando il valore misurato e la relativa unità di misura del Sistema Internazionale (SI) • Organizzare i dati empirici in tabelle e costruirne la rappresentazione grafica più idonea (grafici a linee, istogrammi, aerogrammi). • Analizzare dati, grafici e informazioni scientifiche veicolati dai media, distinguendo fatti provati empiricamente da opinioni e notizie non verificate.
LA MATERIA, LE SUE PROPRIETÀ E I FENOMENI CHIMICO-FISICI	• Il modello particellare • Le grandezze fisiche della materia • Sostanze e miscugli • Le trasformazioni della materia • I fenomeni termici	• Spiegare gli stati di aggregazione della materia e i passaggi di stato in termini di organizzazione e agitazione molecolare • Misurare e determinare sperimentalmente massa, volume, peso e densità delle sostanze • Distinguere le sostanze pure dai miscugli omogenei ed eterogenei e applicare tecniche di separazione in laboratorio (filtrazione, decantazione, evaporazione). • Distinguere i cambiamenti fisici (reversibili) dalle reazioni chimiche (irreversibili), individuandone le evidenze sperimentali • Distinguere il calcolo della temperatura dal concetto di calore (energia termica), illustrare le modalità di trasmissione (conduzione, convezione, irraggiamento) e tracciare le curve di riscaldamento/raffreddamento.
IL PIANETA TERRA, I SUOI SISTEMI E LA SOSTENIBILITÀ (STEM & AGENDA 2030)	• L'Idrosfera • L'Atmosfera • La Geosfera e il suolo • L'impatto antropico e il clima	• Descrivere le proprietà dell'acqua (tensione superficiale, capillarità, potere solvente), illustrarne il ciclo nella biosfera e argomentare strategie per la tutela della risorsa idrica. • Descrivere la composizione e la stratificazione dell'aria, spiegare il meccanismo della pressione atmosferica e analizzare l'effetto serra naturale e le relative alterazioni antropiche • Analizzare la composizione e la stratificazione del suolo, verificandone sperimentalmente la permeabilità per comprendere le cause del dissesto idrogeologico • Interpretare dati quantitativi sull'impronta ecologica, il riscaldamento globale e l'inquinamento, proponendo azioni per la sostenibilità ambientale
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti*)*	• **<u>MATEMATICA (Ambito STEM e Data Literacy)</u>** *Contenuti:* Misurazione e conversioni di unità di misura del Sistema Internazionale (SI); stima dell'ordine di grandezza e	

	calcolo dell'errore di misura; tabulazione di dati empirici, calcolo della densità/peso specifico e di indici statistici (media); costruzione e interpretazione di grafici cartesiani, a barre e aerogrammi per rappresentare relazioni fisiche e biologiche • **TECNOLOGIA ED INFORMATICA** *Contenuti:* Proprietà fisiche e tecnologiche dei materiali; utilizzo del foglio di calcolo per l'organizzazione dei dati di laboratorio e la creazione di grafici; impiego di sensori digitali e microscopi digitali per la rilevazione dei dati; fonti di energia rinnovabili e non rinnovabili; ciclo dei rifiuti e tecniche di riciclo/separazione dei materiali. • **EDUCAZIONE CIVICA (Agenda 2030, Cittadinanza Digitale e Sostenibilità)** *Contenuti:* Analisi quantitativa dei dati sul cambiamento climatico e l'impronta ecologica; tutela delle risorse idriche e della biodiversità locale; valutazione critica dell'attendibilità delle informazioni e notizie scientifiche in rete per sviluppare lo spirito critico e contrastare la disinformazione (*fake news* scientifiche).
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate.

	• Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
PRODOTTO(Allegato A - compito significativo) Cfr. Compto di realtà : ***"AMBIENTIAMOCI"***	
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI LE **VERIFICHE IN ITINERE** hanno lo scopo di monitorare costantemente il processo di apprendimento, fornire un *feedback* tempestivo agli studenti e promuovere l'autoconsapevolezza. **LE VERIFICHE FINALI DEGLI APPRENDIMENTI** accertano il raggiungimento degli Obiettivi di apprendimento e il consolidamento delle conoscenze al termine di ciascun modulo	• **Prove di ingresso e prerequisiti**: Test diagnostici brevi ad inizio anno per rilevare le basi di calcolo e di ragionamento logico VERIFICHE IN ITINERE (Valutazione Formativa e di Processo): • Griglie di osservazione sistematica durante le attività STEM • Correzione dei compiti svolti a casa • Interrogazione dialogica • Discussione guidata

	VERIFICHE FINALI (Valutazione Sommativa e di Prodotto): **Prove scritte strutturate e semi-strutturate:** • Quesiti a scelta multipla, completamenti e corrispondenze per la verifica delle conoscenze concettuali. • Domande aperte a risposta sintetica per valutare la capacità espositiva e la proprietà del lessico scientifico. • Esercizi di *Data Literacy*: lettura, interpretazione e costruzione di grafici cartesiani, a barre o aerogrammi a partire da tabelle di dati empirici forniti o ricavati. **Prove pratiche di laboratorio e Compiti di Realtà / STEM Challenge:** • Esecuzione autonoma o in piccolo gruppo di un protocollo sperimentale (es. misurazione della densità, separazione di un miscuglio, costruzione di un circuito termico/modello cellulare) con redazione della relativa scheda/relazione di laboratorio. • Risoluzione di problemi di contesti reali (es. analisi di un caso di inquinamento o calcolo dell'impronta ecologica). **Colloqui orali e argomentazione scientifica:** • Esposizione individuale di argomenti, analisi critica di fenomeni naturali e difesa delle tesi o delle conclusioni di un esperimento con uso del linguaggio formale della disciplina.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	SCIENZE	1	2	FEBBRAIO GIUGNO	LA BIOLOGIA DELLA CELLULA E L'ORGANIZZAZIONE DEI VIVENTI LA BIOSFERA :LA CELLULA, LA BIODIVERSITÀ GLI ECOSISTEMI E L'ECOLOGIA

COMPETENZE ATTESE	**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**
L'alunno utilizza in modo consapevole le conoscenze scientifiche, tecnologiche e le competenze di *data literacy* per osservare, modellizzare e analizzare fatti, dati e fenomeni della realtà naturale e antropica. Attraverso l'applicazione del metodo sperimentale e l'esercizio del pensiero scientifico-razionale, affronta problemi e contesti di realtà sulla base di evidenze empiriche, misurazioni quantitative e dati certi. Valuta criticamente l'attendibilità delle analisi statistiche, dei grafici e delle informazioni scientifiche veicolati dai media, distinguendo i fatti provati dalle opinioni. Riconosce la natura dinamica e la complessità dei sistemi naturali ed ecologici, comprende i limiti intrinseci delle misurazioni e dell'incertezza scientifica, sviluppando la consapevolezza che le questioni complesse non si prestano a spiegazioni univoche o semplicistiche	○ X COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ X COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ X COMPETENZA DIGITALE ○ X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ X COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Identificare le caratteristiche dei viventi
- Esplorare la struttura cellulare
- Comprendere il metabolismo cellulare
- Classificare la biodiversità
- Analizzare le relazioni negli ecosistemi

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ

I VIVENTI, LA CELLULA E LA DIVERSITÀ BIOLOGICA	• Le caratteristiche dei viventi •I viventi e la teoria cellulare • La struttura della cellula • Le funzioni cellulari di base • Sistematica e nomenclatura • I grandi regni della vita	• Riconoscere le funzioni vitali fondamentali degli organismi e descrivere la gerarchia dei livelli di organizzazione biologica (cellula, tessuto, organo, sistema/apparato, organismo) • Confronto tra cellula procariote ed eucariote, e tra cellula animale e vegetale (organuli, parete cellulare, cloroplasti, nucleo) • Respirazione cellulare, fotosintesi clorofilliana e concetti base di trasporto attraverso la membrana • I criteri della classificazione scientifica moderna e la nomenclatura binomia di Linneo • *Virus, Batteri e Protisti:* Caratteristiche generali e ruolo negli ecosistemi • *Funghi:* Struttura, nutrizione decompositrice e simbiosi (licheni, micorrize) • P*iante:* Piante semplici (muschi, felci) e piante complesse (Gimnosperme ed Angiosperme); struttura di radici, fusto, foglie, fiore, frutto e seme. • *Animali:* Distinzione tra Invertebrati e Vertebrati e principali adattamenti ambientali.
ECOSISTEMI E TRANSIZIONE ECOLOGICA	• La struttura dell'ecosistema • La biodiversità e servizi ecosistemici • Il cambiamento climatico e l'impatto antropico	• Fattori biotici e abiotici, concetti di habitat e nicchia ecologica • Valore della biodiversità per l'equilibrio del pianeta e minacce correnti (estinzioni, specie alieni). • Analisi quantitativa dei dati sul riscaldamento globale, inquinamento, deforestazione e strategie di sostenibilità ambientale.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	• **<u>MATEMATICA (Ambito STEM e Data Literacy)</u>** *Contenuti:* Misurazione e conversioni di unità di misura del Sistema Internazionale (SI); stima dell'ordine di grandezza e calcolo dell'errore di misura; tabulazione di dati empirici, calcolo della densità/peso specifico e di indici statistici (media); costruzione e interpretazione di grafici cartesiani, a barre e aerogrammi per rappresentare relazioni fisiche e biologiche • **<u>TECNOLOGIA ED INFORMATICA</u>** *Contenuti:* Proprietà fisiche e tecnologiche dei materiali; utilizzo del foglio di calcolo per l'organizzazione dei dati di laboratorio e la creazione di grafici; impiego di sensori digitali e microscopi digitali per la rilevazione dei dati; fonti di energia rinnovabili e non rinnovabili; ciclo dei rifiuti e tecniche di riciclo/separazione dei materiali. • **<u>EDUCAZIONE CIVICA (Agenda 2030, Cittadinanza Digitale e Sostenibilità)</u>** *Contenuti:* Analisi quantitativa dei dati sul cambiamento climatico e l'impronta ecologica; tutela delle risorse idriche e della biodiversità locale; valutazione critica dell'attendibilità delle informazioni e notizie scientifiche in rete per	

	sviluppare lo spirito critico e contrastare la disinformazione (*fake news* scientifiche).
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***<u>A titolo esemplificativo:</u>*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio.

	• Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
PRODOTTO(Allegato A - compito significativo) Cfr. Compto di realtà DI FINE ANNO: ***"NOI E IL MONDO"***	
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI LE **VERIFICHE IN ITINERE** hanno lo scopo di monitorare costantemente il processo di apprendimento, fornire un *feedback* tempestivo agli studenti e promuovere l'autoconsapevolezza. **LE VERIFICHE FINALI DEGLI APPRENDIMENTI** accertano il raggiungimento degli Obiettivi di apprendimento e il consolidamento delle conoscenze al termine di ciascun	• **Prove di ingresso e prerequisiti:** Somministrazione ad inizio anno di test diagnostici brevi per verificare i prerequisiti concettuali, la capacità d'osservazione e il ragionamento scientifico di base. VERIFICHE IN ITINERE (Valutazione Formativa e di Processo): • Griglie di osservazione sistematica durante le attività STEM • Correzione dei compiti svolti a casa • Interrogazione dialogica • Discussione guidata VERIFICHE FINALI (Valutazione Sommativa e di Prodotto): **Prove pratiche di laboratorio e Compiti di Realtà / STEM Challenge:** • Esecuzione autonoma o in piccolo gruppo di un protocollo sperimentale (es. misurazione della densità, separazione di un miscuglio, costruzione di un circuito termico/modello cellulare) con redazione della relativa scheda/relazione di laboratorio.

	• Risoluzione di problemi di contesti reali (es. analisi di un caso di inquinamento o calcolo dell'impronta ecologica). **Colloqui orali e argomentazione scientifica:** Esposizione individuale di argomenti, analisi critica di fenomeni naturali e difesa delle tesi o delle conclusioni di un esperimento con uso del linguaggio formale della disciplina. **Prove intermedie e finali:** Test periodici e verifiche sommative durante l'anno e a fine anno per rilevare l'acquisizione dei concetti scientifici, la padronanza del metodo sperimentale e le competenze di analisi dei fenomeni raggiunte.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	RELIGIONE	1	1	SETTEMBRE-GENNAIO	L'UOMO E LE RELIGIONI. LA BIBBIA E LE ESPERIENZE RELIGIOSE DI ISRAELE

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole. Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzare dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda .	○ X COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ X COMPETENZA DIGITALE ○ X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ X COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ X COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa.
- Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana (rivelazione, promessa, alleanza, messia, risurrezione, grazia, Regno di Dio, salvezza...) e confrontarle con quelle di altre maggiori religioni.
- Comprendere il significato principale dei simboli religiosi
- Individuare gli elementi specifici della preghiera
- Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni
- Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa.
- Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio.
- Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretative.
- Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche…) italiane ed europee.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
DIO E L'UOMO	- Comprendere che l'uomo è un essere in continua ricerca. - Capire che il senso religioso è presente nell'uomo da sempre. - Comprendere come la storia per Israele sia sempre Storia sacra guidata dalla presenza di Dio. - Analizzare le tappe principali della storia di Israele, dalle origini fino ai tempi di Gesù. - Conoscere alcuni aspetti delle religioni politeistiche di ieri e di oggi. - Avere uno sguardo d' insieme sulle tre grandi religioni monoteistiche: Ebraismo, Cristianesimo, Islamismo, mettendo in evidenza ciò che le accomuna e ciò che le diversifica. - Conoscere l' origine del fenomeno religioso e i lineamenti delle religioni antiche.	- Saper evidenziare gli elementi specifici della dottrina, del culto e dell' etica delle altre religioni, in particolare dell' Ebraismo e dell' Islam. - Sapere evidenziare alcune domande di senso e riconoscere nella ricerca della felicità il bisogno fondamentale dell'uomo. - Saper ricostruire le tappe della storia del popolo Ebreo. - Saper descrivere gli avvenimenti più importanti della storia d'Israele. - Attraverso la vita di alcuni personaggi chiave di questa storia.
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	- - Conoscere quali sono le principali domande di senso dell' uomo; conoscere i bisogni primari e secondari dell'uomo. - Conoscere le differenze fra religioni politeiste, monoteiste, naturali e rivelate. Scoprire i luoghi sacri dell' antichità	• - Saper accostarsi al linguaggio tipico della religione. • - Descrivere le caratteristiche di una o più religione del passato. • Comprendere il significato simbolico–religioso dei luoghi sacri dell' antichità.
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	- Conoscere alcuni miti cosmogonici antichi. Conoscere la geografia della Palestina e gli usi e costumi ai tempi della Bibbia. - Comprendere che la Bibbia è documento storico, culturale e dell'Alleanza tra Dio e gli uomini. Conoscere la Bibbia come testo della Parola di Dio	- Saper accostarsi al testo biblico, individuandone i generi letterari fondamentali. - Saper utilizzare la Bibbia, nella suddivisione in libri, capitoli e versetti. - Saper individuare il messaggio centrale di alcuni testi biblici. - Saper confrontare la specificità religiosa dell'Israele biblico con quella degli altri popoli vicini. Elencare le caratteristiche principali del

		testobiblico
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	- L' ESPERIENZA RELIGIOSA. - CHE COS' È LA RELIGIONE. - LA RELIGIOSITÀ PRIMITIVA. - LE RELIGIONI POLITEISTE - LE RELIGIONI MONOTEISTE. IL DIO DEGLI EBREI. - LA STORIA DEL POPOLO DI ISRAELE. - L' ORIGINE DEL TESTO BIBLICO. - ASPETTI LETTERARI DELLA BIBBIA. - LE SEZIONI DELLA BIBBIA. LA BIBBIA: PAROLA DI DIO.	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, cercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe.	

	• Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	*(Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)*

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	RELIGIONE	1	2	FEBBRAIO-GIUGNO	GESÙ VERO DIO E VERO UOMO: LA FIGURA DI GESÙ DI NAZARETH. MORTE E RESURREZIONE DI GESÙ.

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole. Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzare dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda .	○ X COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ X COMPETENZA DIGITALE ○ X COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE ○ X COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ○ X COMPETENZA IMPRENDITORIALE ○ X COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa.
- Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana (rivelazione, promessa, alleanza, messia, risurrezione, grazia, Regno di Dio, salvezza...) e confrontarle con quelle di altre maggiori religioni.
- Comprendere il significato principale dei simboli religiosi
- Individuare gli elementi specifici della preghiera
- Focalizzare le strutture e i significati dei luoghi sacri dall'antichità ai nostri giorni
- Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa.
- Saper adoperare la Bibbia come documento storico-culturale e apprendere che nella fede della Chiesa è accolta come Parola di Dio.
- Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretative.
- Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche…) italiane ed europee.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
DIO E L'UOMO	- - Conoscere il contesto religioso nel quale visse Gesù. - Conoscere la geografia generale del territorio palestinese e gli aspetti caratterizzanti la società al tempo di Gesù. Comprendere come, secondo i cristiani in Gesù i r ealizzano le speranze messianichedell'A.T. - Conoscere le principali testimonianze storiche su Gesù. - Conoscere i fatti principali della vita di Gesù di Nazareth e gli aspetti essenziali della sua missione. - Capire come e perché Gesù è stato crocifisso. Comprendere la centralità della resurrezione per la fede cristiana	- Saper collocare Gesù all'interno del suo contesto storico. - Saper identificare i tratti fondamentali della figura di Gesù nei Vangeli sinottici e saperli confrontare con i dati della ricerca storica. - Saper descrivere le caratteristiche principali della Terra di Gesù, sia dal punto di vista geografico, sia dal punto di vista sociale. - Descrivere lo stile e il contenuto della missione di Gesù.
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	La persona e la vita di Gesù nell' arte e nella cultura in Italia e in Europa nell' epoca Medioevale - -	• Saper riconoscere i vari modi di interpretare la vita di Gesù, di Maria Nella letteratura e nell'arte. -

LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI ***I VALORI ETICI E RELIGIOSI***	- Conoscere le caratteristiche di ogni Evangelista e i simboli ad essi associati. - Conoscere alcune parabole del Vangelo. Conoscere i miracoli di Gesù. - Conoscere i principi cristiani che regolano la nostra vita comunitaria	- Saper analizzare una parabola cogliendone il messaggio centrale. - Sapersi accostare ai testi evangelici della Passione di Gesù. Sapersi accostare ai testi evangelici delle Apparizioni del Risorto. - Sapersi comportare in modo sano e corretto.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	- LE REGIONI DELLA PALESTINA. - LA SOCIETÀ AL TEMPO DI GESÙ. - IL TEMPIO E LA VITA RELIGIOSA AL TEMPO DI GESÙ. - LA STORICITÀ DI GESÙ E LE FONTI STORICHE SUGESÙ. - LA BUONA NOTIZIA. - DA GESÙ AI VANGELI. - I QUATTRO VANGELI. - GESÙ: IL DIO CON NOI - GESÙ E GLI APOSTOLI. - LA MISERICORDIA DI GESÙ. - GESÙ PARLA IN PARABOLE. - I SEGNI POTENTI DI GESÙ. - LA PIETÀ DI MICHELANGELO E IL RISORTO DI SANSEPOLCRO. - LE ULTIME ORE DI GESÙ. - LE DONNE AL SEPOLCRO. GESÙ APPARE AI DISCEPOLI.	

METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo –– Metodo euristico - Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo -– Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé - Story Boarding.
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà orienterà. Gli alunni discuteranno, cercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.
STRUMENTI	Libri di testo, fotocopie, giornali, riviste, enciclopedie, filmati, LIM, PC, Tablet, Smartphone.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	I compagni di classe come risorsa • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione.

	• Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	*(Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)*

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	**TECNOLOGIA**	**PRIMA**	**UDA 1**	**SETTEMBRE – GENNAIO**	**OSSERVARE, RAPPRESENTARE E CONOSCERE I MATERIALI**

COMPETENZE ATTESE	**COMPETENZECHIAVEEUROPEE**
• Osservare e analizzare oggetti e sistemi tecnologici, riconoscendone funzione, struttura, materiali e relazioni con bisogni umani e ambiente. • Impiegare strumenti e regole di base del disegno tecnico per rappresentare forme, oggetti e semplici processi. • Effettuare misurazioni e semplici prove sui materiali, raccogliendo e organizzando dati. • Usare strumenti digitali in modo consapevole, sicuro e responsabile per reperire, organizzare e comunicare informazioni. • Collaborare alla realizzazione di semplici prodotti e compiti di realtà, rispettando procedure e norme di sicurezza.	• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. • Competenza digitale. • Competenza alfabetica funzionale. • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. • Competenza in materia di cittadinanza. • Competenza imprenditoriale.

OBIETTIVISPECIFICI DIAPPRENDIMENTO

• Riconoscere la tecnologia come risposta organizzata a bisogni e problemi e distinguere oggetti, strumenti, macchine e sistemi.
• Eseguire misurazioni e rilievi semplici dell'ambiente scolastico e di oggetti di uso comune.
• Usare correttamente riga, squadre, compasso e strumenti di misura; applicare le principali convenzioni del disegno tecnico.
• Realizzare costruzioni geometriche di base e semplici rappresentazioni in scala.
• Osservare e sperimentare proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche di materiali di uso comune.
• Classificare i materiali in base a origine, proprietà, impieghi, lavorazioni, riciclabilità e impatto ambientale.
• Organizzare file e informazioni digitali; utilizzare dispositivi e servizi online rispettando privacy, sicurezza e correttezza nelle interazioni.
• Valutare con atteggiamento critico fonti e contenuti digitali, comprese semplici informazioni prodotte da sistemi di IA.

NUCLEITEMATICI	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	• Bisogni, tecnica e tecnologia; oggetti e sistemi tecnologici. • Misure, grandezze, strumenti di misura e rilievo. • Proprietà e classificazione dei materiali: legno e carta, vetro e ceramica, plastiche e materiali compositi. • Ciclo di vita dei materiali, riuso, riciclo e sostenibilità.	• Osservare, confrontare e classificare oggetti e materiali. • Eseguire misurazioni e semplici prove sperimentali. • Leggere tabelle, etichette e semplici schede tecniche. • Raccogliere dati e rappresentarli con tabelle o schemi.
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	• Elementi di disegno tecnico; strumenti e norme d'uso. • Costruzioni geometriche fondamentali; scale di riduzione e ingrandimento. • Fasi essenziali del metodo progettuale: bisogno, idea, rappresentazione, scelta dei materiali.	• Usare riga, squadre e compasso con precisione. • Costruire figure geometriche e semplici elaborati grafici. • Effettuare stime di misure e pianificare le fasi di un semplice manufatto.

		• Motivare scelte elementari di materiale in base a funzione e sostenibilità.
INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE + INFORMATICA	• Hardware e software; sistema operativo, file e cartelle. • Internet, Web, servizi digitali e identità digitale. • Password, dati personali, comportamenti sicuri e rispettosi online. • Creazione di semplici contenuti digitali e prime nozioni sull'IA generativa.	• Gestire file e cartelle e utilizzare applicazioni di base. • Produrre un semplice documento o presentazione digitale. • Applicare regole essenziali di sicurezza, privacy e netiquette. • Riconoscere che risultati online e output di IA devono essere verificati criticamente.
RACCORDI DISCIPLINARI*(*specificare discipline e contenuti***)**	• Matematica: misure, proporzioni, scale, geometria piana. • Scienze: proprietà della materia, risorse naturali e trasformazioni. • Geografia: risorse, territorio e impatto ambientale. • Arte e immagine: segno, forma, composizione e rappresentazione. • Educazione civica: Agenda 2030, consumo responsabile, cittadinanza digitale e tutela dei dati. • Italiano: comprensione di testi informativi e uso del lessico tecnico.	
METODOLOGIE	Lezione dialogata e breve lezione frontale; brainstorming; didattica laboratoriale; metodo sperimentale; problem solving; cooperative learning; peer tutoring; mappe concettuali; attività STEM; compiti di realtà; uso guidato di risorse digitali.	
STRATEGIE	Attivazione delle preconoscenze; modellamento operativo del docente; esercitazioni graduate; lavoro individuale e a piccoli gruppi; apprendimento per scoperta; feedback frequente; autocorrezione; uso di esempi concreti e oggetti reali; verbalizzazione delle procedure.	
STRUMENTI	Libro di testo; quaderno e tavole da disegno; riga, squadre, compasso, goniometro; campioni di materiali; LIM; PC; Ambiente D e risorse digitali del corso; schede e materiali predisposti dal docente.	
INTERVENTIPER L'INCLUSIONE	• Consegne brevi, chiare e segmentate, accompagnate da esempi visivi e dimostrazioni pratiche. • Mappe, schemi, formulari grafici, glossari del lessico tecnico e anticipazione dei contenuti. • Attività laboratoriali e cooperative con ruoli definiti; peer tutoring. • Riduzione o adattamento quantitativo delle tavole, mantenendo invariati gli obiettivi essenziali quando possibile. • Uso di strumenti compensativi digitali, sintesi vocale, videoscrittura e materiali ad alta leggibilità secondo PEI/PDP. • Tempi aggiuntivi, verifiche graduate e valorizzazione del processo oltre che del prodotto.	
CONSOLIDAMENTO	• Esercitazioni guidate su misure e costruzioni geometriche. • Schede di classificazione e confronto dei materiali. • Mappe di sintesi e ripasso del lessico specifico. • Correzione ragionata degli elaborati e recupero degli errori ricorrenti.	
POTENZIAMENTO	• Approfondimento sul ciclo di vita di un prodotto e confronto tra materiali alternativi. • Realizzazione di infografiche o presentazioni digitali su sostenibilità e riciclo. • Piccole indagini sperimentali sulle proprietà dei materiali con raccolta dati. • Attività di verifica delle fonti e confronto critico tra ricerca Web e risposta di un sistema di IA.	
VALORIZZAZIONEDELLE ECCELLENZE	• Progettazione autonoma di un semplice oggetto sostenibile con tavola grafica e scelta motivata dei materiali. • Produzione di un approfondimento multimediale con fonti documentate e presentazione alla classe.	
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	• Osservazioni sistematiche durante attività pratiche e cooperative. • Elaborati grafici e tavole di disegno tecnico. • Prove strutturate e semistrutturate, interrogazioni brevi e quesiti di comprensione. • Compiti pratici su misure, materiali e organizzazione delle informazioni digitali. • Compito autentico: analisi di un oggetto di uso comune con rappresentazione grafica, materiali, funzione, ciclo di vita e proposta	

	di miglioramento. • Valutazione formativa e sommativa mediante rubriche con criteri espliciti; autovalutazione dell'alunno.
PRODOTTO **Cfr. Compito di realtà** *(Modello compito di realtà 2026/2027)*	**Cfr. Compito di realtà** *Ambientiamoci*

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	**TECNOLOGIA**	**PRIMA**	**UDA 2**	**FEBBRAIO – GIUGNO**	**DAL PROGETTO AL PRODOTTO: PROCESSI, SOSTENIBILITÀ E DIGITALE**

COMPETENZE ATTESE	**COMPETENZECHIAVEEUROPEE**
• Comprendere che beni e servizi derivano da processi organizzati di trasformazione di risorse e saperne descrivere fasi essenziali e impatti. • Leggere e produrre semplici rappresentazioni tecniche, schemi e infografiche per comunicare informazioni tecnologiche. • Pianificare e realizzare semplici oggetti o modelli, scegliendo materiali e procedure in relazione a funzione, sicurezza e sostenibilità. • Utilizzare strumenti informatici per organizzare dati, produrre contenuti e documentare attività, comprendendone possibilità e limiti. • Adottare comportamenti responsabili rispetto a consumo, rifiuti, dati personali, comunicazione online e uso dell'IA.	• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. • Competenza digitale. • Competenza alfabetica funzionale. • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. • Competenza in materia di cittadinanza. • Competenza imprenditoriale. • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

OBIETTIVISPECIFICI DIAPPRENDIMENTO
• Comprendere il concetto di ciclo tecnologico e riconoscere risorse, materie prime, fasi di trasformazione, distribuzione, uso e fine vita di un prodotto. • Analizzare semplici processi produttivi e valutarne effetti sociali e ambientali. • Conoscere proprietà e principali lavorazioni di metalli e fibre tessili, con attenzione al recupero dei materiali.

• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti e superfici; introdurre le proiezioni ortogonali in forma propedeutica.
• Pianificare e realizzare un semplice modello o manufatto a partire da un bisogno concreto, documentandone le fasi.
• Usare applicazioni digitali per tabelle, testi, presentazioni e semplici elaborazioni di dati.
• Comprendere a livello introduttivo rete, protocolli, sicurezza, valore dei dati e rischi connessi alla raccolta sistematica delle informazioni.
• Valutare criticamente informazioni reperite online e contenuti generati dall'IA, distinguendo dato, fonte, opinione e risultato automatico.

NUCLEITEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	• Risorse, materie prime e fattori della produzione. • Ciclo tecnologico e ciclo di vita dei prodotti. • Metalli: proprietà, principali lavorazioni, ferro e leghe; alluminio e rame. • Fibre tessili, tessuti e materiali compositi; recupero e riciclo. • Impatto ambientale e sociale delle attività produttive.	• Riconoscere le fasi essenziali di semplici processi produttivi. • Confrontare materiali sulla base di proprietà, impiego e impatto. • Leggere diagrammi di flusso, tabelle e semplici schede tecniche. • Raccogliere dati da osservazioni o semplici prove e trarne conclusioni.
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	• Metodo progettuale e organizzazione delle fasi di lavoro. • Rappresentazione grafica di oggetti e semplici superfici; quotatura elementare e cenni alle proiezioni ortogonali. • Criteri di funzionalità, sicurezza, economicità e sostenibilità.	• Pianificare tempi, materiali e strumenti necessari a un semplice progetto. • Realizzare schizzi, tavole e schemi funzionali. • Valutare alternative progettuali con criteri espliciti. • Prevedere possibili conseguenze ambientali e sociali di una scelta tecnologica.
INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE + INFORMATICA	• Produzione di contenuti digitali: testo, tabelle, grafici e presentazioni. • Internet e Web: architettura generale e scambio di informazioni. • Sicurezza informatica, autenticazione, privacy, identità in rete e attacchi più comuni. • Raccolta, uso e valore dei dati; attendibilità delle fonti; principi di uso critico dell'IA generativa.	• Costruire un semplice modello/manufatto seguendo una procedura. • Documentare il lavoro con testo, immagini, tabelle o presentazioni. • Organizzare dati e produrre semplici grafici. • Applicare comportamenti sicuri online e riconoscere situazioni problematiche. • Confrontare informazioni provenienti da fonti diverse e motivarne l'affidabilità.
RACCORDI DISCIPLINARI*(*specificare discipline e contenuti*)*	• Matematica: geometria, proporzioni, scale, tabelle e grafici. • Scienze: proprietà dei materiali, energia nei processi, inquinamento e risorse. • Geografia: distribuzione delle risorse, attività produttive e globalizzazione. • Storia: evoluzione tecnica e principali tappe dell'innovazione. • Arte e immagine: rappresentazione, progettazione e comunicazione visiva. • Educazione civica: sostenibilità, economia circolare, consumo consapevole, cittadinanza digitale, privacy e responsabilità nell'uso dell'IA. • Italiano: relazione tecnica, esposizione orale e selezione delle fonti.	
METODOLOGIE	Didattica laboratoriale e per problemi; lezione dialogata; cooperative learning; peer tutoring; metodo induttivo e sperimentale; attività STEM; compiti autentici; analisi di casi; uso critico di strumenti digitali.	
STRATEGIE	Problemi reali come punto di partenza; scomposizione dei compiti in fasi; ruoli cooperativi; schede di progettazione; confronto tra soluzioni; documentazione del processo; revisione tra pari; feedback del docente; autovalutazione e riflessione metacognitiva.	
STRUMENTI	Libro di testo, laboratorio di informatica; strumenti da disegno; materiali di facile reperibilità e riciclo; campioni e oggetti; LIM; PC/tablet; Ambiente D e risorse digitali del corso; software per testi, presentazioni, fogli di calcolo e semplici elaborazioni grafiche; video e schede tecniche.	

INTERVENTIPER L'INCLUSIONE	• Obiettivi essenziali esplicitati e percorsi graduati per complessità. • Anticipazione di parole chiave, mappe e sequenze visive delle procedure. • Compiti pratici con possibilità di scelta del canale espressivo: grafico, orale, digitale o manipolativo. • Cooperative learning e tutoraggio tra pari con assegnazione di ruoli compatibili con i profili individuali. • Strumenti compensativi e adattamenti previsti da PEI/PDP; verifiche equivalenti o semplificate quando previste. • Valutazione attenta ai progressi, all'autonomia, alla partecipazione e al processo di lavoro.
CONSOLIDAMENTO	• Ripresa guidata dei concetti di ciclo tecnologico, proprietà dei materiali e rappresentazione grafica. • Esercizi su diagrammi di flusso, tabelle, scale e semplici proiezioni. • Schede operative e attività digitali di rinforzo. • Revisione degli elaborati con griglia di controllo.
POTENZIAMENTO	• Analisi comparativa del ciclo di vita di due prodotti equivalenti. • Approfondimento su economia circolare, ecodesign o innovazioni nei materiali. • Raccolta e rappresentazione digitale di dati su rifiuti, consumi o materiali. • Attività di fact-checking e confronto ragionato tra fonti Web e contenuti generati dall'IA.
VALORIZZAZIONEDELLE ECCELLENZE	• Sviluppo di un mini-progetto STEM con prototipo, tavola tecnica, relazione e presentazione digitale. • Approfondimento autonomo su una innovazione tecnologica, con analisi di opportunità, limiti, impatto e fonti.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	• Prove scritte strutturate/semistrutturate e colloqui; elaborati grafici e relazioni tecniche. • Attività laboratoriali, cooperative e digitali valutate con rubriche; prova pratica su dati, contenuti e sicurezza online. • Compito autentico finale: progettazione, realizzazione e documentazione di un prodotto/modello sostenibile con scelte motivate. • Osservazioni formative in itinere, autovalutazione e valutazione sommativa rispetto agli obiettivi.
PRODOTTO *(Modello compito di realtà 2026/2027)*	Cfr. Compito di realtà *Noi e il mondo*

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	ARTE E IMMAGINE	Prima(1)	1	Settembre Gennaio	"Il linguaggio delle immagini e l'Arte del Mondo Antico"

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• Padronanza degli elementi di base del linguaggio visivo (punto, linea, colore, superficie) e applicazione consapevole di tecniche grafiche e pittoriche per l'espressione personale e la rielaborazione della realtà. • Capacità di osservare, analizzare e decodificare messaggi visivi ed opere d'arte individuandone i codici espressivi e le funzioni comunicative. • Comprensione e contestualizzazione delle principali manifestazioni artistiche dalla Preistoria all'Arte Romana, riconoscendo il valore storico e culturale del patrimonio artistico. • Sviluppo di un metodo di lavoro ordinato, autonomo e collaborativo nel laboratorio d'arte.	• **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria:** strutture geometriche, simmetria, proporzioni e forme nell'arte antica e nel disegno tecnico-pratico. • **Competenza digitale:** ricerca guidata di immagini, fruizione di contenuti multimediali e tour virtuali di musei o siti archeologici. • **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** gestione del proprio lavoro, autovalutazione, collaborazione attiva nei laboratori. • **Competenza in materia di cittadinanza:** rispetto, tutela e valorizzazione del patrimonio artistico, monumentale e culturale del territorio e della nazione. • **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** produzione di elaborati artistici e comprensione dell'eredità storico-artistica.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

1. **Esprimersi e comunicare:** Sperimentare gli elementi del linguaggio visivo (punto, linea, colori primari/secondari/complementari, toni caldi/freddi) per realizzare elaborati creativi e rielaborazioni personali.
2. **Osservare e leggere le immagini:** Riconoscere ed analizzare gli elementi formali e compositivi delle immagini e delle opere d'arte.
3. **Comprendere e apprezzare le opere d'arte:** Conoscere e descrivere i caratteri fondamentali dell'arte preistorica, egizia, greca e romana nel loro contesto storico e sociale.
4. **Acquisire un metodo di lavoro e padronanza tecnica:** Utilizzare in modo appropriato gli strumenti (matite grafite, matite colorate, pennarelli, tempere/acquerelli, riga e squadra) mantenendo cura ed ordine nel lavoro pratico.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
1. Linguaggio Visivo e Tecniche Grafico-Pittoriche	• Il punto e la linea come elementi generatori dell'immagine (texture, contorno, ritmo). • La teoria del colore: cerchio di Itten, colori primari, secondari, terziari, complementari, caldi e freddi. • Tecniche di chiaroscuro di base e stesura del colore (omogenea, sfumata, a tratteggio).	• Utilizzare punti e linee per creare volumi, texture ed effetti dinamici o espressivi. • Mescolare e dosare i colori per rappresentare emozioni, stati d'animo o la realtà visibile. • Realizzare elaborati grafici e pittorici curati, applicando correttamente la tecnica prescelta.
2. Storia dell'Arte (Dalla Preistoria all'Età Romana)	• **Arte Greca:** Il concetto di armonia e bellezza, gli ordini architettonici (dorico, ionico, corinzio), la scultura e la ceramica. • **Arte Romana:** L'ingegneria e l'architettura monumentale (arco, volta, acquedotti, Colosseo, Pantheon), il ritratto e la pittura parietale.	• Identificare e descrivere gli elementi iconografici e stilistici delle opere dell'antichità. • Collocare temporalmente e geograficamente le opere d'arte studiate. • Riconoscere le funzioni dell'arte (sacra, celebrativa, politica, sociale) nelle diverse civiltà antiche.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti*)*	• **Tecnologia:** Studio dei materiali (pietra, cotto, bronzo), delle strutture architettoniche elementari (sistema trilitico, arco di scarico, volta) e disegno geometrico di base. • **Educazione Civica:** Educazione al patrimonio culturale, conservazione e tutela dei beni artistici locali e nazionali, fruizione consapevole dei musei.	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo – Metodo euristico – Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo – Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé – Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà, orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libro di testo (*Sfidando le Stelle* - vol. unico, ed. Mondadori), album da disegno (fogli lisci e ruvidi), matite grafite (HB, 2B, 4B), matite colorate, pennarelli, colori a tempera/acquerelli, pennelli, riga, squadra, fotocopie strutturate, video/documentari di storia dell'arte, LIM, PC, Tablet.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	• Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti; feedback continuo e non censorio. Concessione di tempi aggiuntivi o riduzione della complessità esecutiva. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe.	

	• Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate ed esercitazioni guidate con stimoli all'autocorrezione. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata e attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Prove e attività semplificate, schede strutturate per la storia dell'arte.
CONSOLIDAMENTO	• Attività mirate a migliorare il metodo di studio e l'organizzazione del lavoro pratico. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logico-visive. • Esercizi guidati sulla teoria del colore (ruota dei colori, sfumature) e sull'uso corretto degli strumenti da disegno. • Schede di ripasso guidato sui concetti chiave dell'arte antica. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione ed attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	• Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti; impulso allo spirito critico e alla creatività. • Ricerca e presentazione multimediale su monumenti o siti archeologici antichi. • Attività per gruppi di livello e lavori di gruppo approfonditi.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	• Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze (es. presentazioni digitali con Canva/PowerPoint su monumenti o artisti dell'antichità). • Incarico di tutor d'aula durante i laboratori pratici per supportare i compagni nelle tecniche grafiche e pittoriche.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	• **Verifiche Pratiche (Laboratorio d'Arte):** Valutazione dei prodotti grafici e pittorici individuali (applicazione dei codici visivi, tecnica, accuratezza, rispetto delle consegne, espressività e pulizia). • **Verifiche Teoriche (Storia dell'Arte e Teoria del Linguaggio Visivo): * Prove scritte strutturate/semi-strutturate (risposta multipla, completamento, analisi dell'opera) e colloqui orali con supporto visivo.** • **Valutazione di Processo e Competenze: Osservazione sistematica dell'impegno, della puntualità, della cura dei materiali, dell'autonomia e della capacità di collaborazione.**
PRODOTTO **Cfr. Compito di realtà (Modello compito di realtà 2026/2027)**	• **Cfr. Compito di realtà "NOI E IL MONDO"**

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	ARTE E IMMAGINE	Prima	1	Febbraio Giugno	"Il linguaggio delle immagini"

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
• Padronanza degli elementi di base del linguaggio visivo (punto, linea, colore, superficie) e applicazione consapevole di tecniche grafiche e pittoriche per l'espressione personale e la rielaborazione della realtà. • Capacità di osservare, analizzare e decodificare messaggi visivi ed opere d'arte individuandone i codici espressivi e le funzioni comunicative. • Comprensione e contestualizzazione delle principali manifestazioni artistiche dalla Preistoria all'Arte Romana, riconoscendo il valore storico e culturale del patrimonio artistico. • Sviluppo di un metodo di lavoro ordinato, autonomo e collaborativo nel laboratorio d'arte.	• **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria:** strutture geometriche, simmetria, proporzioni e forme nell'arte antica e nel disegno tecnico-pratico. • **Competenza digitale:** ricerca guidata di immagini, fruizione di contenuti multimediali e tour virtuali di musei o siti archeologici. • **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** gestione del proprio lavoro, autovalutazione, collaborazione attiva nei laboratori. • **Competenza in materia di cittadinanza:** rispetto, tutela e valorizzazione del patrimonio artistico, monumentale e culturale del territorio e della nazione. • **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** produzione di elaborati artistici e comprensione dell'eredità storico-artistica.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

5. **Esprimersi e comunicare:** Sperimentare gli elementi del linguaggio visivo (punto, linea, colori primari/secondari/complementari, toni caldi/freddi) per realizzare elaborati creativi e rielaborazioni personali.
6. **Osservare e leggere le immagini:** Riconoscere ed analizzare gli elementi formali e compositivi delle immagini e delle opere d'arte.
7. **Comprendere e apprezzare le opere d'arte:** Conoscere e descrivere i caratteri fondamentali dell'arte preistorica, egizia, greca e romana nel loro contesto storico e sociale.
8. **Acquisire un metodo di lavoro e padronanza tecnica:** Utilizzare in modo appropriato gli strumenti (matite grafite, matite colorate, pennarelli, tempere/acquerelli, riga e squadra) mantenendo cura ed ordine nel lavoro pratico.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
1. Linguaggio Visivo e Tecniche Grafico-Pittoriche	• Il punto e la linea come elementi generatori dell'immagine (texture, contorno, ritmo). • La teoria del colore: cerchio di Itten, colori primari, secondari, terziari, complementari, caldi e freddi.	• Utilizzare punti e linee per creare volumi, texture ed effetti dinamici o espressivi. • Mescolare e dosare i colori per rappresentare emozioni, stati d'animo o la realtà visibile.

	• Tecniche di chiaroscuro di base e stesura del colore (omogenea, sfumata, a tratteggio).	• Realizzare elaborati grafici e pittorici curati, applicando correttamente la tecnica prescelta.
2. Storia dell'Arte (Dalla Preistoria all'Età Romana)	• **Preistoria:** Pittura rupestre (Lascaux, Altamira), scultura e megaliti (Stonehenge). • **Arte Egizia:** Architettura (piramidi), pittura parietale con il canone di rappresentazione e scultura.	• Identificare e descrivere gli elementi iconografici e stilistici delle opere dell'antichità. • Collocare temporalmente e geograficamente le opere d'arte studiate. • Riconoscere le funzioni dell'arte (sacra, celebrativa, politica, sociale) nelle diverse civiltà antiche.
RACCORDI DISCIPLINARI *(*specificare discipline e contenuti***)***	• **Storia:** Le prime civiltà umane, l'Antico Egitto, le polis greche e l'Impero Romano. • **Geografia:** La geografia del bacino del Mediterraneo e la localizzazione dei principali siti archeologici e monumenti antichi.	
METODOLOGIE	Brainstorming – Mappe concettuali – Peer tutoring – Lavori di gruppo – Metodo euristico – Metodo sperimentale – Metodo induttivo – Metodo deduttivo – Flipped Learning – Role Playing – Circle time – Narrazione del sé – Story Boarding.	
STRATEGIE	Interattiva con funzione di guida da parte dell'insegnante, che lavorerà in comune con gli alunni. L'insegnante motiverà, informerà, guiderà, orienterà. Gli alunni discuteranno, ricercheranno, opereranno mediante la strategia del Cooperative learning, Peer education, Problem solving, Didattica laboratoriale.	
STRUMENTI	Libro di testo (*Sfidando le Stelle* - vol. unico, ed. Mondadori), album da disegno (fogli lisci e ruvidi), matite grafite (HB, 2B, 4B), matite colorate, pennarelli, colori a tempera/acquerelli, pennelli, riga, squadra, fotocopie strutturate, video/documentari di storia dell'arte, LIM, PC, Tablet.	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	• I compagni di classe come risorsa (coppie di lavoro affiancate e gruppi cooperativi per la realizzazione dei prodotti grafici). • L'adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate. • Strategie logico-visive (es.: mappe concettuali, diagrammi di flusso per le fasi esecutive dei disegni). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli	

	studenti; feedback continuo e non censorio. Concessione di tempi aggiuntivi o riduzione della complessità esecutiva.
CONSOLIDAMENTO	• Attività mirate a migliorare il metodo di studio e l'organizzazione del lavoro pratico. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logico-visive. • Esercizi guidati sulla teoria del colore (ruota dei colori, sfumature) e sull'uso corretto degli strumenti da disegno. • Schede di ripasso guidato sui concetti chiave dell'arte antica. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione ed attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	• Approfondimento degli argomenti di studio e ricomposizione critica di strutture ed opere d'arte complesse. • Rielaborazione originale ed espressiva di opere d'arte classiche attraverso tecniche miste. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio, di lavoro e all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica/iconografica.
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	• Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze (es. presentazioni digitali con Canva/PowerPoint su monumenti o artisti dell'antichità). • Incarico di tutor d'aula durante i laboratori pratici per supportare i compagni nelle tecniche grafiche e pittoriche.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI	• **Verifiche Pratiche (Laboratorio d'Arte):** Valutazione dei prodotti grafici e pittorici individuali (applicazione dei codici visivi, tecnica, accuratezza, rispetto delle consegne, espressività e pulizia). • **Verifiche Teoriche (Storia dell'Arte e Teoria del Linguaggio Visivo): * Prove scritte strutturate/semi-strutturate (risposta multipla, completamento, analisi dell'opera) e colloqui orali con supporto visivo.** • **Valutazione di Processo e Competenze: Osservazione sistematica dell'impegno, della puntualità, della cura dei materiali, dell'autonomia e della capacità di collaborazione.**
PRODOTTO **Cfr. Compito di realtà (Modello compito di realtà**	• **Cfr. Compito di realtà "Ambientiamoci"**

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	EDUCAZIONE MOTORIA E FISICA	1	1	SETTEMBRE-GENNAIO	IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA.

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Al termine della classe prima lo studente è parzialmente consapevole della propria corporeità in relazione allo spazio e al tempo e sa utilizzare alcuni linguaggi non verbali. Partecipa al gioco adeguando le abilità motorie, utilizza alcune tattiche, rispetta le regole e il fair play. Agisce in sicurezza per sé, per gli altri e per l'ambiente; conosce i principi di igiene, quelli alimentari e gli stili di vita attivi che possono migliorare il suo benessere psicofisico. In particolare, è in grado di (con un livello iniziale o di base): – riconoscere i principi relativi al proprio benessere psico-fisico; – agire rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi; – assumersi responsabilità, collaborare e partecipare, interagendo in gruppo, valorizzando le proprie e le altrui risorse; – orientarsi nello spazio e nel tempo in modo parzialmente autonomo; – impegnarsi nell'ambito motorio valorizzando le proprie potenzialità.	○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE **X** ○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA ○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ○ COMPETENZA DIGITALE **X** ○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE **X** ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA **X** ○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE **X** ○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI **X**

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- **Partecipare attivamente e con continuità alle differenti tipologie di attività proposte.**
- **Utilizzare in modo attivo e costante i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi anche nel percorso autonomo casa scuola-casa.**
- **Conoscere e praticare con continuità significative attività motorie, anche non strutturate, nel tempo libero.**
- **Migliorare la padronanza del proprio corpo, in relazione alle personali caratteristiche, consolidando i movimenti fondamentali.**
- **Ampliare la gamma delle modalità espressive e comunicative del corpo.**
- **Comprendere e saper applicare le regole e le tattiche delle attività e degli sport individuali e di squadra proposti.**
- **Conoscere i principi di una sana alimentazione in relazione con l'attività motoria e gli stili di vita.**
- **Interagire attivamente e in maniera rispettosa e inclusiva con i compagni, valorizzando le diversità.**

- **Comprendere e applicare le regole base del fairplay.**
- **Gestire le proprie emozioni nelle situazioni di gioco e sportive.**
- **Saper reagire attivamente alle eventuali difficoltà negli apprendimenti e aiutare gli altri.**

<table>
<tr><th>NUCLEI TEMATICI</th><th>CONOSCENZE</th><th>ABILITÀ</th></tr>
<tr><td>Dimensione dei comportamenti e stili di vita attivi e sani</td><td rowspan="5">Giochi ed attività sportive incentrate sull’attivazione di competenze cognitive, relazionali e socio-emotive.
– Esercizi a corpo libero e con attrezzi.
– Movimenti complessi per ritmo e segmenti coinvolti.
– Percorsi e circuiti.
– Giochi di ruolo, attività cooperative e collaborative inclusive.
– Attività in ambiente naturale e urbano finalizzate ad apprendimenti motori e alla scoperta del territorio.
– Comunicazione non verbale: attività espressivo-motorie, drammatizzazioni, gesti arbitrali.</td><td>● Saper partecipare alle attività proposte
● Saper gestire al meglio i tempi scolastici dedicati alla ricreazione</td></tr>
<tr><td>Dimensione motoria</td><td>● Comprendere il valore dell’attività sportiva
● Comprendere e saper applicare le principali regole degli sport individuali e di squadra proposti</td></tr>
<tr><td>Dimensione cognitiva</td><td>● Comprendere i principi alla basa di una sana alimentazione in relazione con l’attività motoria e gli stili di vita</td></tr>
<tr><td>Dimensione sociale</td><td>● Saper interagire con rispetto e inclusività nelle attività sportive e sociali</td></tr>
<tr><td>Dimensione emotivo-relazionale</td><td>● Comprendere l’importanza di saper gestire le emozioni nelle situazioni di gioco e sportive</td></tr>
<tr><td>STRATEGIE E METODI</td><td colspan="2">● spiegazione, dimostrazione, correzione collettiva e individuale
● aumento progressivo della velocità di esecuzione
● aumento del numero delle ripetizioni
● incremento dei carichi di cognitivi
● creazione di situazioni di gioco sempre più complesse affrontate prima in forma globale e poi più analitica
● ricerca delle soluzioni motorie più vantaggiose per ottenere i migliori risultati con il minimo dispendio di energia
● analisi dei gesti tecnici delle discipline sperimentate nel corso delle lezioni di ed. fisica con lo scopo di applicare in modo sempre più completo e preciso i regolamenti e le tecniche specifiche</td></tr>
<tr><td>STRUMENTI</td><td colspan="2">● tutti gli spazi possibili all’ aperto intorno agli edifici scolastici
● uso del televisore per la visione di filmati riguardanti argomenti legati allo sport
● uso dei computer per la raccolta dei dati in modo informatizzato</td></tr>
<tr><td>INTERVENTI PER L’INCLUSIONE</td><td colspan="2">I compagni di classe come risorsa
• L’adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate.</td></tr>
</table>

	• Strategie logico visive (es.: mappe concettuali). • Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving. • Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell'autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio. • Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** ● Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze.

VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI • Osservazione diretta • Test • Rilevazione dei tempi e delle misure	*(Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)* **ORALE**: Conversazione, trattazione e discussione guidata. **SCRITTA**: Compilazione di schede, questionari, prove strutturate a scelta multipla, a risposta aperta, a risposta chiusa, test vero o falso, a corrispondenza, a completamento.

SCUOLA	DISCIPLINA	CLASSE	UDA	PERIODO	TITOLO
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	EDUCAZIONE MOTORIA E FISICA	1	2	FEBBRAIO-GIUGNO	IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR-PLAY. SALUTE E BENESSERE. PREVENZIONE E SICUREZZA

COMPETENZE ATTESE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
Al termine della classe prima lo studente è parzialmente consapevole della propria corporeità in relazione allo spazio e al tempo e sa utilizzare alcuni linguaggi non verbali. Partecipa al gioco adeguando le abilità motorie, utilizza alcune tattiche, rispetta le regole e il fair play. Agisce in sicurezza per sé, per gli altri e per l'ambiente; conosce i principi di igiene, quelli alimentari e gli stili di vita attivi che possono migliorare il suo benessere psicofisico. In particolare, è in grado di (con un livello iniziale o di base): – riconoscere i principi relativi al proprio benessere psico-fisico; – agire rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi; – assumersi responsabilità, collaborare e partecipare, interagendo in gruppo, valorizzando le proprie e le altrui risorse; – orientarsi nello spazio e nel tempo in modo autonomo; – impegnarsi nell'ambito motorio valorizzando le proprie potenzialità.	• COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE **X** • COMPETENZA MULTILINGUISTICA • COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA • COMPETENZA DIGITALE **X** • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE **X** • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA **X** • COMPETENZA IMPRENDITORIALE **X** • COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI **X**

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- Partecipare attivamente e con continuità alle differenti tipologie di attività proposte.
- Utilizzare in modo attivo e costante i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi anche nel percorso autonomo casa scuola-casa.
- Conoscere e praticare con continuità significative attività motorie, anche non strutturate, nel tempo libero.
- Migliorare la padronanza del proprio corpo, in relazione alle personali caratteristiche, consolidando i movimenti fondamentali.
- Ampliare la gamma delle modalità espressive e comunicative del corpo.
- Comprendere e saper applicare le regole e le tattiche delle attività e degli sport individuali e di squadra proposti.
- Conoscere i principi di una sana alimentazione in relazione con l'attività motoria e gli stili di vita.
- Interagire attivamente e in maniera rispettosa e inclusiva con i compagni, valorizzando le diversità.
- Comprendere e applicare le regole base del fairplay.
- Gestire le proprie emozioni nelle situazioni di gioco e sportive.
- Saper reagire attivamente alle eventuali difficoltà negli apprendimenti e aiutare gli altri.

NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ

<table>
<tr><td>Dimensione dei comportamenti e stili di vita attivi e sani</td><td rowspan="5">Giochi ed attività sportive incentrate sull’attivazione di competenze cognitive, relazionali e socio-emotive.
– Esercizi a corpo libero e con attrezzi.
– Movimenti complessi per ritmo e segmenti coinvolti.
– Percorsi e circuiti.
– Giochi di ruolo, attività cooperative e collaborative inclusive.
– Attività in ambiente naturale e urbano finalizzate ad apprendimenti motori e alla scoperta del territorio.
– Comunicazione non verbale: attività espressivo-motorie, drammatizzazioni, gesti arbitrali.</td><td>• Saper partecipare alle attività proposte
• Saper gestire al meglio i tempi scolastici dedicati alla ricreazione</td></tr>
<tr><td>Dimensione motoria</td><td>• Comprendere il valore dell’attività sportiva
• Comprendere e saper applicare le principali regole degli sport individuali e di squadra proposti</td></tr>
<tr><td>Dimensione cognitiva</td><td>• Comprendere i principi alla basa di una sana alimentazione in relazione con l’attività motoria e gli stili di vita</td></tr>
<tr><td>Dimensione sociale</td><td>• Saper interagire con rispetto e inclusività nelle attività sportive e sociali
• Saper applicare le regole base del fair-play</td></tr>
<tr><td>Dimensione emotivo-relazionale</td><td>• Comprendere l’importanza di saper gestire le emozioni nelle situazioni di gioco e sportive</td></tr>
<tr><td>STRATEGIE E METODI</td><td colspan="2">● spiegazione, dimostrazione, correzione collettiva e individuale
● aumento progressivo della velocità di esecuzione
● aumento del numero delle ripetizioni
● incremento dei carichi di cognitivi
● creazione di situazioni di gioco sempre più complesse affrontate prima in forma globale e poi più analitica ricerca delle soluzioni motorie più vantaggiose per ottenere i migliori risultati con il minimo dispendio di energia
● ricerca delle soluzioni motorie più vantaggiose per ottenere i migliori risultati con il minimo dispendio di energia
● analisi dei gesti tecnici delle discipline sperimentate nel corso delle lezioni di ed. fisica con lo scopo di applicare in modo sempre più completo e preciso i regolamenti e le tecniche specifiche</td></tr>
<tr><td>STRUMENTI</td><td colspan="2">● tutti gli spazi possibili all’ aperto intorno agli edifici scolastici
● uso del televisore per la visione di filmati riguardanti argomenti legati allo sport
● uso dei computer per la raccolta dei dati in modo informatizzato</td></tr>
<tr><td>INTERVENTI PER L’INCLUSIONE</td><td colspan="2">I compagni di classe come risorsa
• L’adattamento dello stile di comunicazione del docente in funzione di materiali in grado di attivare molteplici canali di elaborazione delle informazioni, dando aiuti aggiuntivi e attività di difficoltà guidate.
• Strategie logico visive (es.: mappe concettuali).
• Processi cognitivi: attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving.
• Processo metacognitivo: il docente agisce su quattro livelli di azione metacognitiva: sviluppo dell’autoregolazione, mediazione cognitiva ed emotiva, sviluppo del metodo di studio.
• Creare un clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla</td></tr>
</table>

	motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari. • Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli studenti: feedback continuo e non censorio. • Attività mirate al miglioramento della partecipazione alla vita di classe. • Controlli sistematici del lavoro svolto in autonomia. • Attività mirate all'acquisizione di un metodo di lavoro più ordinato ed organizzato. • Attività personalizzate. • Esercitazioni guidate. • Stimoli all'autocorrezione. Attività per gruppi di livello. • Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. • Attività guidate a crescente livello di difficoltà. • Lavori differenziati. • Prove e attività semplificate. Schede strutturate.
CONSOLIDAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Attività mirate a migliorare il metodo di studio. • Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. • Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. • Attività per gruppi di livello.
POTENZIAMENTO	***A titolo esemplificativo:*** • Approfondimento degli argomenti di studio. • Attività mirate al perfezionamento del metodo di studio e di lavoro. • Attività volte all'applicazione della metodologia della ricerca scientifica. • Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti • Impulso allo spirito critico e alla creatività • Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro • Attività pomeridiane • Attività per gruppi di livello • Lavori di gruppo
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	***A titolo esemplificativo:*** ● Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze.
VERIFICHE IN ITINERE E FINALI DEGLI APPRENDIMENTI ● Osservazione diretta ● Test ● Rilevazione dei tempi e delle misure	*(Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)* **ORALE**: Conversazione, trattazione e discussione guidata. **SCRITTA**: Compilazione di schede, questionari, prove strutturate a scelta multipla, a risposta aperta, a risposta chiusa, test vero o falso, a corrispondenza, a completamento.