

INDICE

PRESENTAZIONE DEL CORSO

- 2 Parola di Pepito. Corso per il triennio
- 6 Lischool. Scuola digitale Lisciani

COMPOSIZIONE DEL CORSO

- 8 Materiali per l'alunno
- 9 Materiali per l'insegnante e la classe
- 10 Letture
- 12 Grammatica e Scrittura
- 16 Discipline e Quaderno
- 18 Quaderno di Valutazione
- 19 Noi Cittadini. Corso di Educazione civica
- 20 Poster disciplinari



PROGRAMMAZIONE

- 21 Programmazione di Italiano
- 26 Programmazione di Arte e immagine, Musica, Educazione fisica
- 28 Programmazione di Educazione civica
- 29 Programmazione di Matematica
- 33 Programmazione di Scienze
- 35 Programmazione di Storia
- 37 Programmazione di Geografia

PERCORSI

- 39 Percorso di Italiano
- 109 Percorso di Arte e immagine, Musica ed Educazione fisica
- 131 Percorso STEAM
- 138 Percorso di Matematica
- 188 Percorso di Scienze
- 199 Percorso di Storia
- 231 Percorso di Geografia

249 APPENDICE A - CURRICOLO COMPLETO DI EDUCAZIONE CIVICA

277 APPENDICE B - DOCUMENTO DI VALUTAZIONE DEGLI ALUNNI

PAROLA DI PEPITO.

Corso per il triennio

La narrazione

Raccontare per esprimersi

Parola di Pepito è un corso per il triennio nato dall'idea che alla base dell'apprendimento ci sia la **narrazione**.

Da sempre i bambini e le bambine si appassionano ai racconti; per questo anche i contenuti disciplinari devono essere veicolati dalla narrazione che incuriosisce, stimola e motiva l'apprendimento.

Inoltre, attraverso la narrazione, i bambini e le bambine imparano ad esprimersi e a mettere in evidenza i loro personali processi conoscitivi.

Infatti, imparando a raccontare le proprie esperienze, e quindi aprendo se stessi agli altri, gli alunni compiono un doppio processo apprenditivo: quello della **scrittura**, attraverso il quale imparano a trasformare i racconti orali in storie scritte, e quello della **lettura**, che li rende partecipi delle storie narrate nei libri.

liSCHOOOL
ScuolaDigitale

Parola di Pepito

è un corso digitale

con OltreTesto multimediale.



Il diario di bordo per l'autovalutazione

Il diario per imparare a conoscersi

Nel processo di apprendimento giocano un ruolo prioritario le emozioni. E le emozioni passano attraverso la narrazione e lo sviluppo di percorsi didattici inclusivi, nei quali a tutti gli alunni è offerta la possibilità di esprimere se stessi e di trovare la propria inclinazione verso le discipline, verso il sapere, verso la scuola. In ogni libro, è presente un diario che accompagna gli alunni; inizialmente, il diario richiede la realizzazione di illustrazioni, attraverso le quali gli alunni iniziano a raccontare la loro esperienza di apprendimento. A poco a poco, seguendo questo percorso, si arriva a una vera e propria forma di scrittura.



Un corso che si può definire “tradizionalmente innovativo”

Tradizione e innovazione

Tutte le attività didattiche proposte in questo corso, sia quelle che si avvalgono di metodologie tradizionali sia quelle laboratoriali che prevedono metodologie innovative (come ad esempio il coding) sono proposte in modo accessibile ai bambini, a partire dal linguaggio che si rivolge esclusivamente agli alunni e non agli adulti. Infatti, nei libri per gli alunni non sono presenti informazioni che riguardano l'insegnante, come ad esempio quelle sugli obiettivi e i traguardi di apprendimento, che sono esplicitate esclusivamente in questa guida.

A scuola di competenze

Problem-solving

L'intero corso è centrato sulla didattica per competenze, nella convinzione che questo approccio possa notevolmente migliorare la qualità della formazione e dei risultati dell'apprendimento conseguiti dagli alunni.

La competenza può essere definita come la capacità di risolvere una situazione-problema, il più vicina al mondo reale, attraverso l'uso di conoscenze e abilità già acquisite o che si acquisiscono nel corso della risoluzione della situazione problematica.

Le competenze, in una società in costante trasformazione, devono essere flessibili e adattabili nei vari contesti di apprendimento.

Inclusione

Un percorso davvero inclusivo

La conformazione delle classi attuali risulta articolata e pluralistica. Nelle classi la presenza di alunni con disabilità certificata è una realtà variegata. Accanto a questi, inoltre, sono presenti anche allievi con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) e con Bisogni Educativi Speciali (BES) dovuti a situazioni psicosociali problematiche. Questa realtà impone alla scuola il superamento di modelli didattici e organizzativi uniformi e lineari, destinati a un alunno medio astratto, in favore di approcci flessibili, adeguati ai bisogni formativi speciali dei singoli alunni. Attuare la didattica inclusiva significa, dunque, sviluppare processi di apprendimento adeguati ed efficaci per tutti gli alunni. Agli alunni viene offerto un ventaglio di possibilità con cui risolvere varie situazioni problematiche e questioni quotidiane; in questo modo si abitua a riflettere criticamente anche sui propri processi cognitivi.

Accogliere e motivare

Protagonisti del proprio apprendimento

Accogliere significa ricevere, sentire, accettare. A livello etimologico richiama la parola raccogliere, ed è da qui che parte l'impegno di creare un corso che sia davvero accogliente per tutti, che crei agio e non disagio, che accompagni i bambini nel progressivo percorso di crescita. Accogliere significa anche essere pronti ad accogliere l'imprevisto e rimodulare le proprie fasi di progettazione se necessario. Tutto è in evoluzione, quindi l'atteggiamento dinamico di chi è sempre disponibile ad accogliere le opportunità che si presentano ci sembra fondamentale nell'insegnamento.

Le varie proposte didattiche inserite nel triennio mirano a suscitare negli allievi un senso di motivazione e di curiosità che li spinga ad aver voglia di conoscere, di scoprire, di imparare, di essere protagonisti attivi dell'apprendimento.

Leggere sempre

Il gusto della lettura

L'intero triennio è rivolto all'educazione alla lettura, a stimolare i bambini e le bambine a scoprire il piacere che da essa deriva, e a innestare nel loro modo di vedere e ri-conoscere i libri una viva curiosità.

Tre sono le modalità di lettura da promuovere:

- imparare a leggere per se stessi;
- imparare ad ascoltare in un contesto collettivo;
- imparare ad ascoltare in un contesto familiare.

Nella **lettura individuale**, silenziosa o ad alta voce, risiede il primo passo verso il raggiungimento di una consapevolezza intima di ciò che i libri, e la lettura in sé, racchiudono. Leggere per se stessi è una lenta e profonda acquisizione di una libertà che ci rende persone capaci di ragionare, pensare e confrontarci.

Nell'**ascolto collettivo** non vi è un rapporto uno a uno, ossia io ascolto e tu leggi, ma un rapporto multidirezionale, ossia tu leggi, noi ascoltiamo. Il piacere della lettura inizia ad essere ricorsivo e crea il senso di appartenenza al gruppo dei pari. I bambini che partecipano all'ascolto collettivo si riconoscono come membri di una comunità. In questo importante passaggio si realizza una vera forma di inclusione che coinvolge i bambini nella lettura attenta e partecipata.

La **lettura nel nucleo familiare** consolida il legame tra i bambini e la figura adulta di riferimento. Immaginare una lettura intima, all'interno del proprio nido domestico, ricrea, anche nell'immaginario collettivo, quella sensazione di un legame profondo tra chi legge e chi ascolta. Un legame bidirezionale, unico, profondo. Un legame che si crea e si dissolve ogni volta che i soggetti che vi partecipano, chi legge e chi ascolta, sono predisposti rispettivamente a leggere ed essere ascoltati, o ad ascoltare.





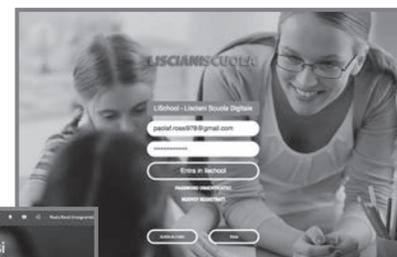
la tua scuola digitale in una sola APP

BREVE GUIDA ALL'USO

DA PC O SMARTPHONE, LA TUA SCUOLA DIGITALE SEMPRE CON TE!

Con **Lischool** potrai sfogliare il tuo testo digitale e interagire con esso. Potrai inoltre creare e condividere contenuti con la classe in tempo reale, anche tramite **Facebook** e **WhatsApp**.

Lischool è una **web app** che richiede una connessione a internet per essere utilizzata.



1 Per utilizzare **Lischool** è sufficiente registrarsi su **www.liscianiscuoladigitale.it**; una volta completata la registrazione potrai iniziare a utilizzare tutte le funzioni.

2 Per scaricare la versione digitale di questo libro vai su **La mia libreria**.



3 Vai nella sezione **Gli altri libri**, inserisci il nome del volume nel campo di ricerca e clicca su **Aggiungi**.



4 Se vuoi sbloccare l'intera collana inserisci il **codice collana**.

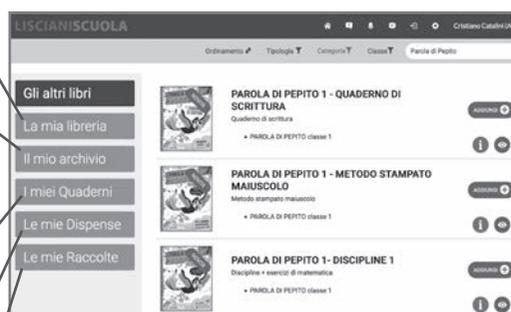
Se vuoi sbloccare solo questo volume inserisci il **codice libro**.



Scrivi il codice completo inclusi i trattini.



- Nella sezione **La mia Libreria** si possono creare quaderni digitali e organizzarli in raccolte.
- Nella sezione **Il mio archivio** puoi archiviare i volumi che non intendi consultare frequentemente per far ordine nella tua libreria, e riaggiungerli in un secondo momento.
- **I miei quaderni** si aprono con il reader, sono interattivi, e possono essere utilizzati per creare dispense per gli alunni.
- Nella sezione **Le mie dispense** è possibile trovare i testi personalizzati prodotti e pubblicati dall'insegnante e messi a disposizione di un'Aula 2.0.
- Nella sezione **Le mie raccolte** è possibile creare una raccolta di testi e quaderni raggruppati secondo le esigenze dell'utente.

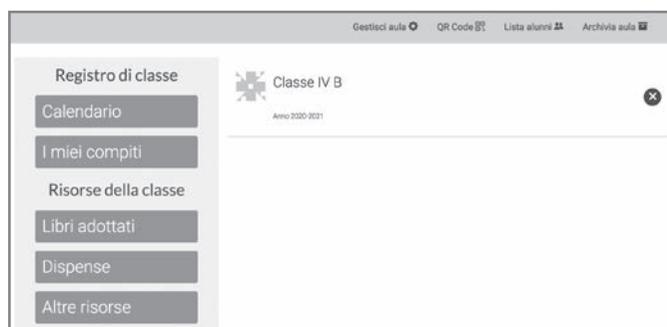


AULA

• Cliccando sull'icona **Aula 2.0** si accede alla sezione social della Lischool, nella quale alunni e insegnanti possono comunicare e condividere documenti e altre risorse.

• L'utente registrato come insegnante potrà creare una nuova aula e richiedere la creazione di un **QR code** da inviare agli alunni via mail per effettuare **l'iscrizione diretta alla classe**.

• Gli iscritti all'aula potranno condividere tra loro messaggi ed allegati. L'insegnante, attraverso il pannello di amministrazione, potrà inoltre caricare dispense, file audio e filmati. Tutte le comunicazioni ed i compiti assegnati si raccolgono nel pannello **Registro di classe**.

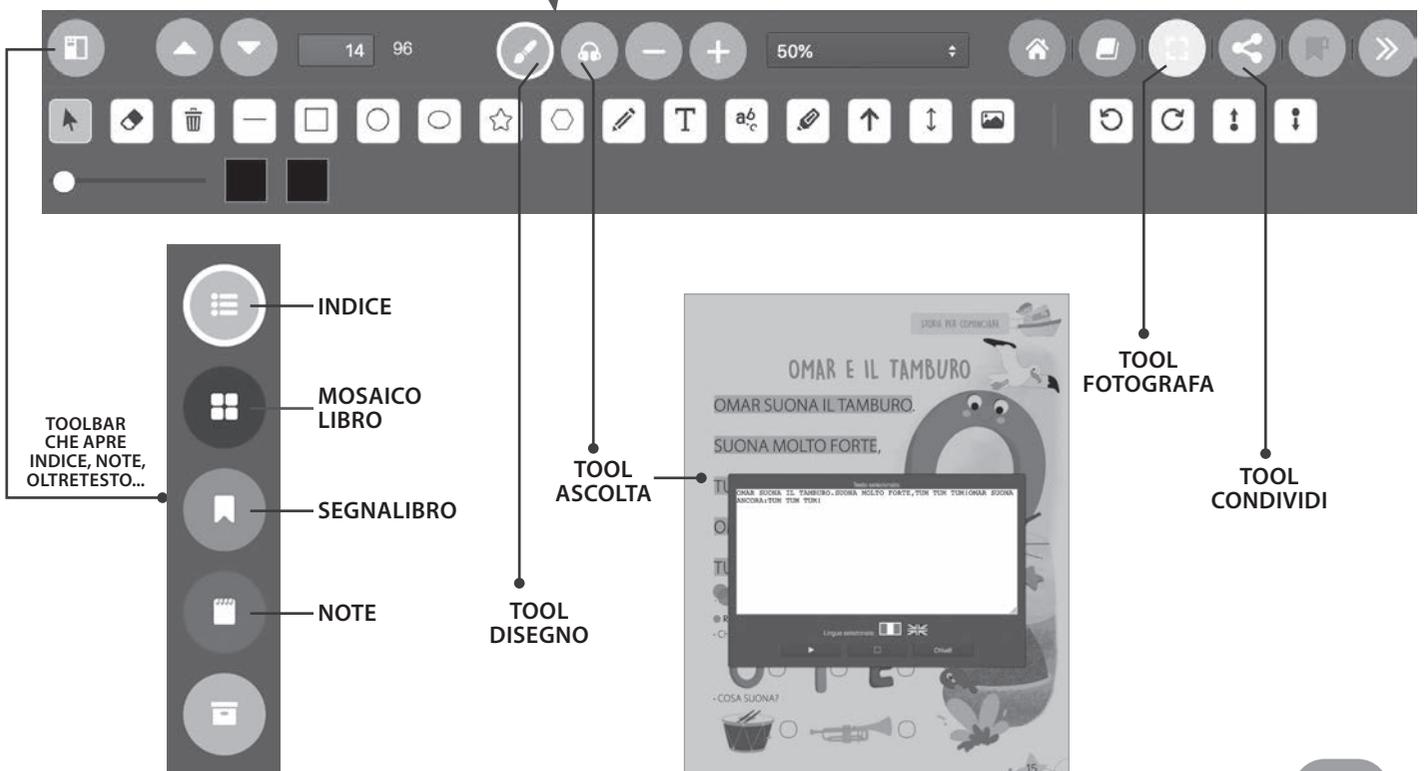
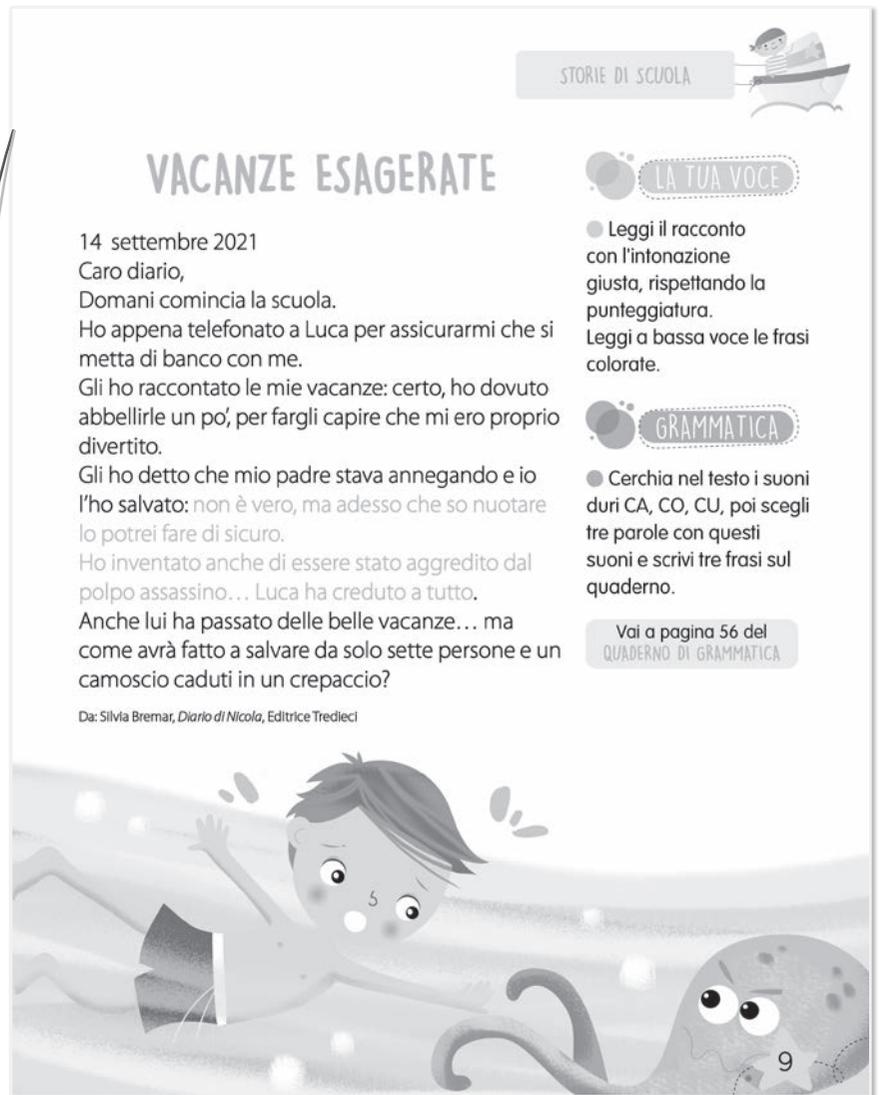


UN READER CON TANTE FUNZIONI

Cliccando sul pulsante **Leggi** si apre il reader della Lischool, che permette di sfogliare i libri digitali ed interagire con le pagine. Aprendo la toolbar in alto a sinistra si ha accesso agli **Indici del libro**, ai **Segnalibro**, alle **Note** e agli **Oltretesto del libro**, i contenuti integrativi. È inoltre possibile aggiungere ulteriori contenuti agli oltretesto del libro.

È possibile lavorare direttamente sulle pagine del libro virtuale grazie alle funzionalità dei **tools di disegno**. Una volta ultimato il lavoro, si può salvare il tutto grazie alla funzionalità **Fotografa la pagina** oppure, attraverso il tool **Condividi la pagina**, è possibile inviare l'elaborato tramite link o messaggistica istantanea.

Per agevolare la lettura agli alunni con dislessia e rispondere ai Bisogni Educativi Speciali degli alunni con difficoltà, utilizzando lo strumento **Ascolta la pagina** è possibile ascoltare la sintesi vocale e visualizzare il testo convertito in un carattere ad alta leggibilità.



MATERIALI PER L'ALUNNO



Letture



Grammatica e Scrittura



Discipline e Quaderno



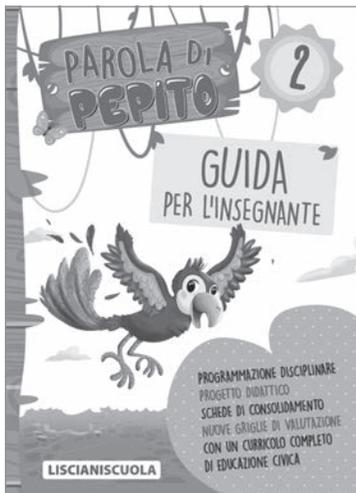
Quaderno di Valutazione

PER IL TRIENNIO

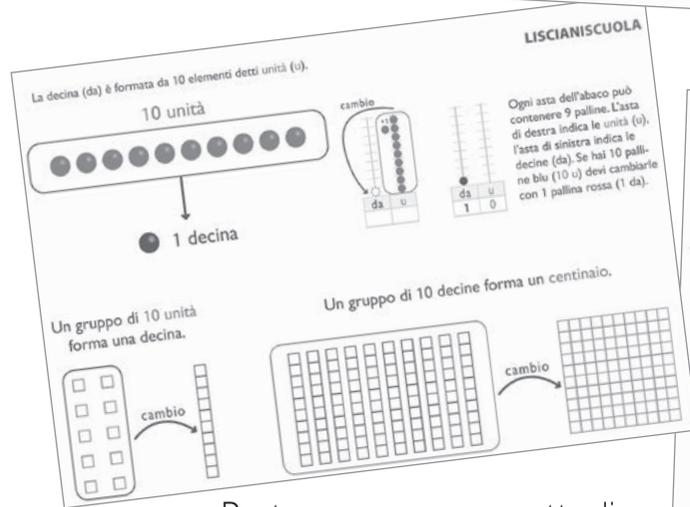


Noi cittadini,
corso di Educazione civica

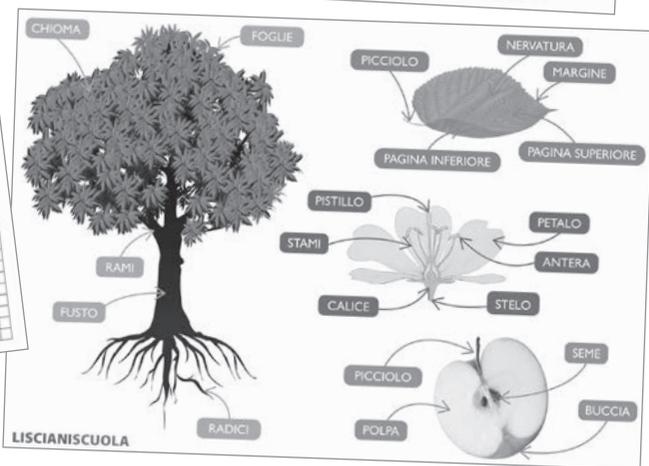
MATERIALI PER L'INSEGNANTE E LA CLASSE



La guida didattica



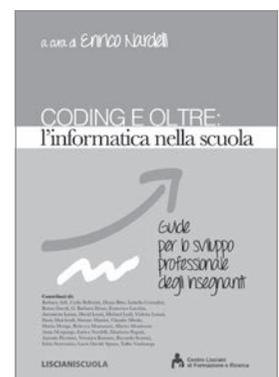
Poster e mappe concettuali



Il numero zero della versione on line della rivista *Per un'idea di scuola*



Testi facilitati online



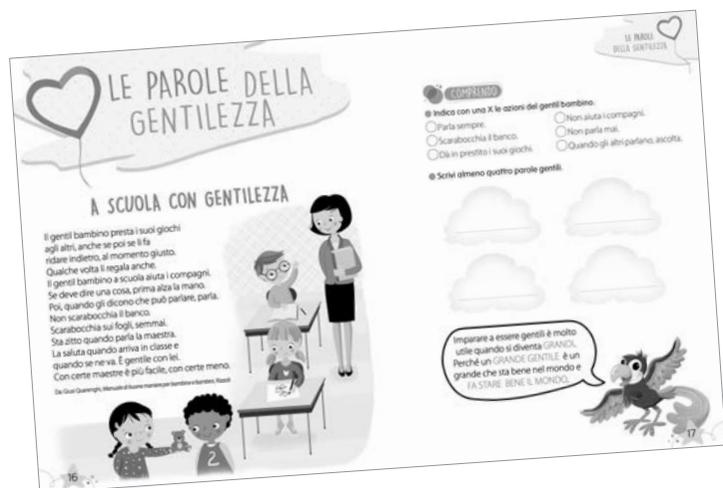
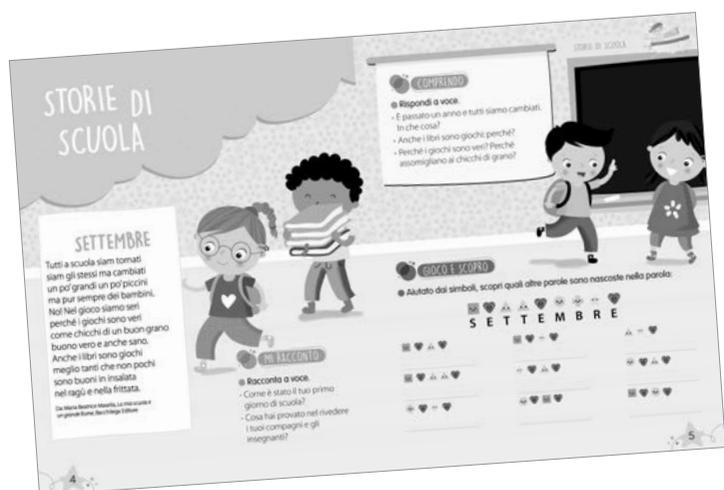
Guida per lo sviluppo professionale *Coding... e oltre*

Letture

Il percorso del **libro di letture** per la classe seconda fornisce all'insegnante una varietà di brani ordinati per difficoltà e organizzati in sezioni tematiche. Le sezioni sono sette: *Storie di scuola*, *Storie in famiglia*, *Storie di amicizia* e *di emozioni*, *Storie reali e fantastiche*, *Storie intorno a me*, *Storie dal mondo*, *Storie verdi*. E in più, nell'ultima parte del libro, ci sono le letture dedicate alle *stagioni*.

I brani propongono situazioni e temi vicini all'esperienza dei bambini ed esempi della migliore narrativa per l'infanzia per favorire un approccio positivo ai vari generi testuali.

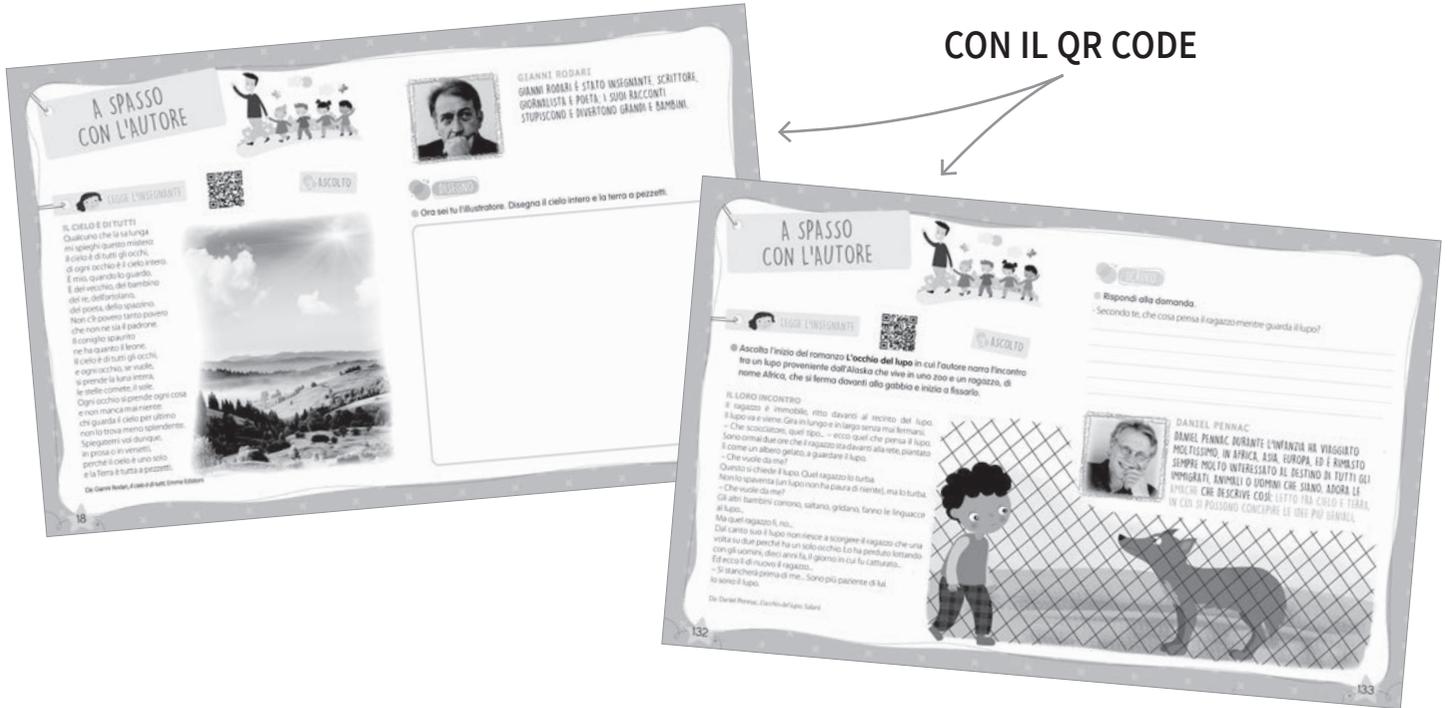
Ogni sezione si apre con una doppia pagina che introduce il tema delle letture proposte.



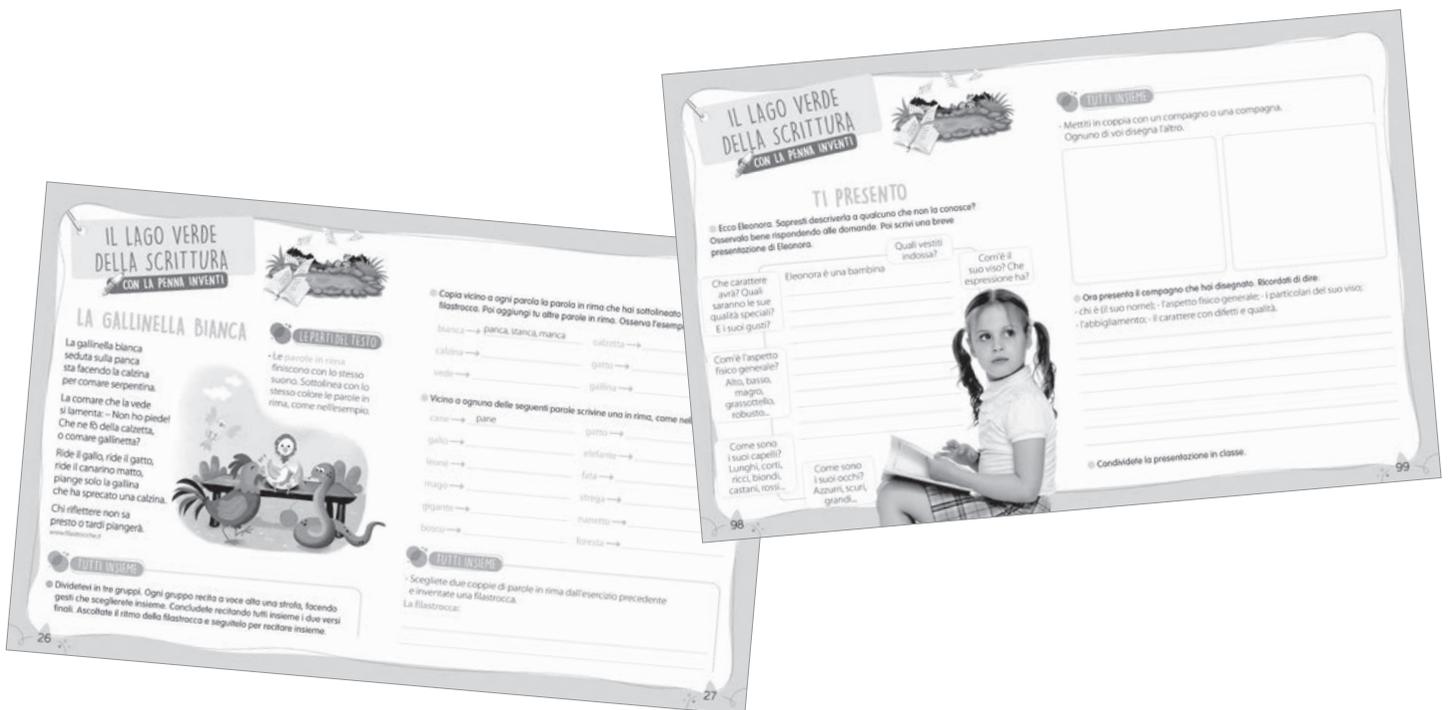
Le pagine dedicate alle **parole della gentilezza** prendono spunto dal vissuto quotidiano dei bambini per stimolare atteggiamenti di apertura verso gli altri e di positiva convivenza e cooperazione, nel rispetto di regole comportamentali condivise.

Le pagine **A spasso con l'autore** hanno il duplice obiettivo di avvicinare gli alunni alla conoscenza dell'autore del testo e di promuovere il piacere dell'ascolto collettivo attraverso l'ascolto della lettura che può essere effettuata ad alta voce dall'insegnante o attivata con il QR CODE.

CON IL QR CODE



Le pagine del **Lago verde della scrittura** propongono attività legate all'utilizzo e alla scoperta delle parole soprattutto nel contesto di attività di gruppo suggerite dalla rubrica **TUTTI INSIEME**.



Le pagine **Nella grotta della lettura** propongono attività che favoriscono la capacità di leggere ad alta voce in modo scorrevole, con espressività e con la giusta intonazione. Ad esempio le attività di anticipazione e di intuizione di parole parzialmente nascoste servono proprio a migliorare la comprensione del testo e, di conseguenza, a favorire la corretta pronuncia delle frasi.

COMPILANDO
Alcune parole sono nascoste. Scrivi a lato le parole intere.

STORIA DEL GATTO DI NEVE

Una volta, d'inverno era caduta molta neve e i bambini avevano fatto un pupazzo e avevano organizzato grandi battaglie con le palle di neve. Il gatto ne vide rotolare una e decise di mettersi a giocare con quella cosa rotonda. La fece rotolare qua e là con le zampette. In questo modo una quantità sempre maggiore di neve restò attaccata alla che diventò sempre più grande, finché cominciò a rotolare giù per il pendio. Il gatto voleva saltarle addosso, ma la palla continuò a rotolare, diventando sempre più grande e pesante. E il gatto dietro, finché ruzzolò anche lui. E ruzzolò e rotolò, finì ai piedi del pendio dove la palla di neve si era fermata. Ma anche lui era diventato una palla di neve grossa come un sacco di patate e con la testa che faceva capolino!

COMPILANDO
Illustra il racconto.

ANTICIPAZIONE E INTUIZIONE

Le pagine **Del castello del suono e delle parole** mirano a incuriosire gli alunni, a suscitare in loro il desiderio di leggere ancora per scoprire come vanno a finire i racconti di cui hanno potuto osservare solo un'illustrazione, hanno conosciuto l'autore e hanno potuto ascoltare solo piccole parti.

DOPO L'ASCOLTO
Rispondi alle domande con un disegno.

Chi è il protagonista di questa fiaba?

Quale oggetto magico gli dona l'aiuto?

LELLA GANDINI
LELLA GANDINI È NATA A VERONA NEL 1934. INSEGNA PERAGOGIA ALL'UNIVERSITÀ DEL MOLISE. È AUTORE DI PIÙ DI CINQUE LIBRI PER I BAMBINI.

ROBERTO PUMINI
ROBERTO PUMINI È NATO A EGROLO NEL 1947. HA SCRITTO PIÙ DI CINQUE LIBRI PER I BAMBINI.

Le **verifiche graduate** propongono prove di comprensione del testo strutturate a livelli per valutare il grado di maturità raggiunto dagli alunni.

PROVE A LIVELLI

In classe seconda le pagine del **diario di bordo** assumono una forma più strutturata per indirizzare maggiormente gli alunni alla riflessione sui loro processi conoscitivi e sull'impegno con cui affrontano il percorso di apprendimento.

PER L'AUTOVALUTAZIONE

CON TANTI ESERCIZI SUL MODELLO INVALLSI

L'ultima sezione del libro di letture è dedicata alla preparazione per le **PROVE INVALLSI**.

Grammatica e Scrittura

Il libro di grammatica e scrittura è organizzato in due sezioni dedicate alla riflessione e alla produzione linguistica. In più, in collegamento con il libro delle letture, vi sono alcune pagine di lettura dedicate alla lettura espressiva ad alta voce.

FONOLOGIA

MORFOLOGIA

ORTOGRAFIA

SINTASSI

LESSICO

FONOLOGIA
CON LA TUA VOCE

GIOCA CON L'ALFABETO

1 Gioca con i tuoi compagni ad "Arriva un bastimento carico di...". In un tempo stabilito, dovete dire una parola per ogni lettera dell'alfabeto. Vince chi le trova tutte.

2 Fai l'appello, pronuncia in ordine alfabetico i nomi di tutti i bambini della tua classe. Guarda la lettera iniziale di ogni nome.
Esempio: Maria - Diego - Elisa - Vincenzo
Diego - Elisa - Maria - Vincenzo

ORTOGRAFIA
LE PAROLE CASSETTE

CIA - CIO - CIU

1 Leggi il brano. Fai attenzione ai suoni evidenziati.

Cion Cion Blu
Una volta, in Cina, c'era un cinese vestito di blu e arancione che si chiamava Cion Cion Blu. Aveva un ciuffo nero, indossava i pantaloni blu e la camicia arancione, calzava pantofole blu e calze arancioni; in tasca aveva un fazzoletto arancione e una pipa blu.

2 Completa le parole con CIA, CIO o CIU.

aran - tola - ccio - ccolato - rma - bilan
mbella - ba - ffo - ndolo - cami - batte

3 Completa con CIA, CIO, CIU.

4 Completa le frasi con CIA, CIO, CIU.

- La polizia ha acciuffato il ladro.
- A Maria piace pattinare sul ghiaccio sulle miele sul tavolo.
- Verni la mia moto di blu.
- Ti piace il calcio?
- La docia di Lucia è grande.

MORFOLOGIA
NEL CASSETTO DISCO

LA SIGNORA CASSETTIERA

In ogni cassetto c'è "UNA PARTE DEL DISCORSO!"

- NOMI
- VERBI
- AGGETTIVI
- ARTICOLI
- PRONOMI
- PREPOSIZIONI
- AVVERBI
- CONGIUNZIONI
- ESCLAMAZIONI

SINTASSI
PER FARE COSE

LA FRASE

Memo legge in giardino.

CHI? Memo
CHE COSA FA? legge
DOVE? in giardino

Giorgia scrive una poesia.

CHI? Giorgia
CHE COSA FA? scrive
COSA? una poesia

La frase è una sequenza "ordinata" di parole. Le parole in ordine ci permettono di costruire un messaggio chiaro e completo.

LESSICO
NEL MAGAZZINO DELLE PAROLE

I SENSI

All'interno del recinto fortificato del castello c'è un "magazzino" pieno zeppo di "parole".

1 Cerchia, in ciascuna scatola, le parole che hanno a che fare con la parola scritta in viola.

VISTA	UDITO	TATTO
<ul style="list-style-type: none"> rosso rumore buio ruvido 	<ul style="list-style-type: none"> argenteo dolce ritmo rumore 	<ul style="list-style-type: none"> soffice salato scivoloso tuono
OLFATTO	GUSTO	
<ul style="list-style-type: none"> profumato tamburo luce odore 	<ul style="list-style-type: none"> zuccherato liscio amaro campana 	

LETTURA

NELLA GROTTA DELLA LETTURA...

Queste sono pagine speciali, dovrai utilizzare "solo" uno strumento: la tua voce!

La filastrocca Bum bum bum bum!

Bum.
Che cos'è questo suono?
Non è uno sparo né un colpo di tuono.

Bum bum.
Che cos'è questo rumore?
Non sono scoppi né colpi del cuore.

Bum bum bum.
Ma chi è che picchia così forte?
Non sono petardi né colpi alle porte.

Bum bum bum bum.
Ma chi è che picchia così duro?
È una rana che salta sul tamburo.

Da Roberto Piumini, *Cosa un bambino profumato di latte, Mondadori*

LA TUA VOCE

Riesci a leggere le parole sottolineate nel testo dando l'idea di un rumore forte? Fai diversi tentativi: divertiti!

98

LETTURA
SCRITTURA

SCRITTURA

INVENTO LA CONCLUSIONE

Completa la storia. Segui le domande e scrivi la conclusione.

Il mondo alla rovescia

inizio Miaomiao era un grosso gatto randagio che andava in giro per la città. Il suo passatempo preferito era dare la caccia ai topi.

svolgimento Un giorno ne vide due e stava per prenderli quando quelli urlarono: - C'è un gatto! Diamogli la caccia! Miaomiao sorpreso pensò: "Qui c'è un errore, i topi non danno la caccia ai gatti!". Ma i topi lo inseguivano e Miaomiao scappò. Mentre correva vide Bullo, un grosso cane che gli aveva sempre fatto tanta paura...

conclusione

- Che cosa fa Bullo quando vede Miaomiao?
- Cosa fa allora Miaomiao?
- Quale scena osserva chi guarda il cane, il gatto e i topi?

114

Adatt. da: Donald Bisset, *Storie di questo tempo*, Armando

Ogni sezione si chiude con una doppia pagina di **verifiche graduate** strutturate su tre livelli di difficoltà e con una **mappa di riepilogo**.

In collegamento con il libro delle letture, sono fornite anche pagine di **diario di bordo** per l'autovalutazione.

VERIFICHE GRADUATE

Sotto a ogni lettera scrivi in corsivo la sua maiuscola.

a b c d e f g h i l

m n o p q r s t u v z

Riscrivi in ordine alfabetico queste parole.

dado - oliva - hotel - nodo - fata - casa - letto - uva - bocca - vino - ape - quadro - pesca - rosso - imbuto - seta - erba - zaino - monte - topo - gas

Riscrivi in ordine alfabetico queste parole.

birra - burro - brodo
becco - bacio - bocca

erba - estate - edera
elica - eco - emozione

LA MAPPA DELL'ALFABETO

I suoni che emettiamo quando parliamo si chiamano fonemi.

Ai fonemi, nella scrittura, corrispondono segni grafici chiamati grafemi.

I grafemi formano l'alfabeto.

Si dividono in:

- vocali sono 5: A, E, I, O, U
- consonanti sono 16: B, C, D, F, G, H, L, M, N, P, Q, R, S, T, V, Z
- lettere straniere sono 5: J, K, W, X, Y

10

VERIFICHE
GRADUATE

MAPPA

DIARIO
DI BORDO

DIARIO DI BORDO

COLORA I CERCHIETTI COME INDICATO NELLA LEGENDA.

LEGENDA

● ○ ○ ○ COSÌ COSÌ ● ● ○ ○ BENE ● ● ● ● BENISSIMO

HO IMPARATO...

IL NOME GLI ARTICOLI GLI AGGETTIVI
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

IL VERBO IL VERBO IL VERBO
ESSERE AVERE
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

MI SENTO...

AGITATO SERENO MOLTO BENE
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

COLORA LE FACCE ADATTE A TE.

SONO SODDISFATTO DEL MIO LAVORO?

☹ 😐 😊
NO, PER NIENTE COSÌ, COSÌ SÌ, MOLTO

COME MI SONO SEMBRATE LE VERIFICHE?

😊 😐 ☹
FACILI IMPEGNATIVE DIFFICILI

HO VOGLIA DI MIGLIORARE?

☹ 😐 😊
NO SÌ, UN PO' SÌ, CERTO

80

Discipline e Quaderno

Il libro delle discipline propone un percorso graduale, attento alla chiarezza dei linguaggi, all'operatività e al legame con il vissuto dell'alunno per stimolare in ciascuno interesse e motivazione. In **Matematica** sono presenti numerose attività dedicate alle strategie di calcolo veloce e anche allo sviluppo del pensiero computazionale.

OPERAZIONI

STRATEGIE DI CALCOLO

1 $5 + 10 = 25$
2 Aggiungere 10 significa aggiungere una decina. Le unità non cambiano.

OSSERVA COSA SUCCEDE SE AGGIUNGI 10.

1 Cerchia la cifra delle decine, poi calcola. Osserva.

$27 + 10 = 37$ $29 + 10 = \dots$ $31 + 10 = \dots$ $24 + 10 = \dots$
 $13 + 10 = \dots$ $14 + 10 = \dots$ $17 + 10 = \dots$ $50 + 10 = \dots$

1 $5 + 9 = 24$
2 Per aggiungere 9 puoi prima aggiungere 1 da e poi sottrarre 1 u.

OSSERVA COSA SUCCEDE SE AGGIUNGI 9.

1 Prima aggiungi una decina e poi sottrai una unità.

$24 + 9 = 10 + 14 = 24$ $34 - 1 = 33$ $32 + 9 = 10 + 22 = 32$ $26 + 9 = 10 + 16 = 26$ $32 - 1 = 31$
 $16 + 9 = 10 + 6 = 25$ $17 + 9 = 10 + 7 = 26$ $43 + 9 = 10 + 33 = 43$ $26 - 1 = 25$ $43 - 1 = 42$

26

STRATEGIE DI CALCOLO

SPECIALE CODING

SPAZIO E FIGURE

SPECIAL CODING

ISTRUZIONI...

Seguire un percorso è facile se riceviamo o diamo indicazioni precise in sequenza. Le istruzioni a disposizione sono tre:

↳ gira a sinistra ↑ 1 passo avanti ↪ gira a destra ● partenza ● arrivo

LE INDICAZIONI IN SEQUENZA FORMANO UN CODICE.

1 Osserva il codice e completa i percorsi indicati.

2 Traccia il percorso dei numeri della tabellina del 4 in ordine crescente, poi scrivi il codice nel cartellino a lato.

codice

96

Al termine di ogni argomento sono dedicate pagine di **verifiche graduate**, che invitano il bambino a scegliere la verifica più adatta alle sue esigenze, per non lasciare indietro nessuno. La sezione è suddivisa in tre spazi che offrono **verifiche a più livelli**. L'alunno può scegliere di eseguirne una, alcune o tutte.

VERIFICHE GRADUATE

1 Esegui le operazioni in colonna. Attento ai cambi.

$32 + 12 =$ $98 - 12 =$ $54 + 33 =$ $44 + 52 =$ $88 - 45 =$

$75 + 34 =$ $43 + 35 =$ $72 + 27 =$ $54 + 38 =$ $36 + 45 =$

2 Completa gli schemi.

3 Calcola in riga facendo tappa alla decina.

$18 + 6 =$ $15 + 7 =$
 $18 + \dots = \dots$ $15 + \dots = \dots$

4 Esegui le operazioni, poi colora allo stesso modo i riquadri con il medesimo risultato.

$3 + 5 + 4 =$ $3 + 16 =$ $12 + 6 =$
 $7 + 5 + 6 =$ $3 + 5 =$ $16 - 4 =$
 $2 + 8 + 4 =$ $14 + 5 =$ $20 - 6 =$

5 Indica con una x qual è il numero coperto dalla macchia.

$40 - \blacksquare = 20$ $22 + \blacksquare = 32$ $13 + \blacksquare = 18$ $19 - \blacksquare = 5$ $21 - \blacksquare = 9$

15 10 3 15 13
 13 32 5 14 18
 20 20 6 16 12

6 Con quale operazione risolvi questo esercizio?
 Anna ha 11 anni, sua sorella Rosa ne ha 16. Quanti anni in più ha Rosa?

11 + 16 16 - 11 11 - 16

Perché?
 Perché devo sommare le due età. Perché ho calcolato la differenza. Perché trovo quanti anni restano.

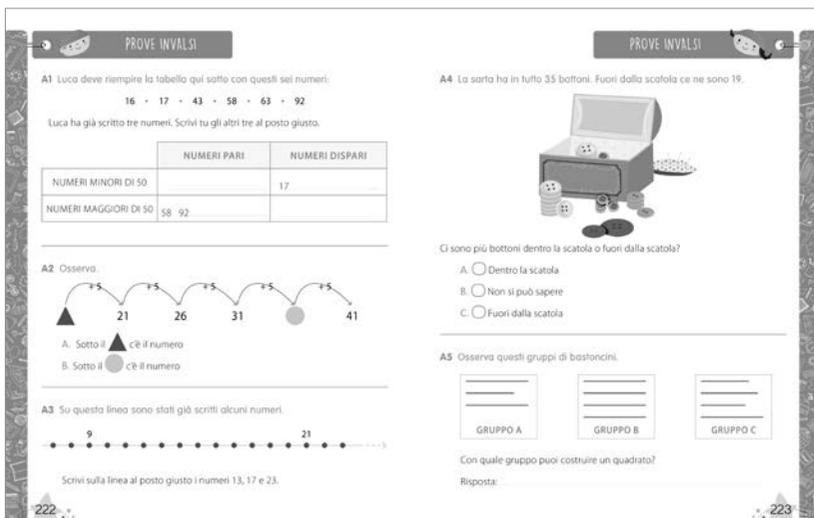
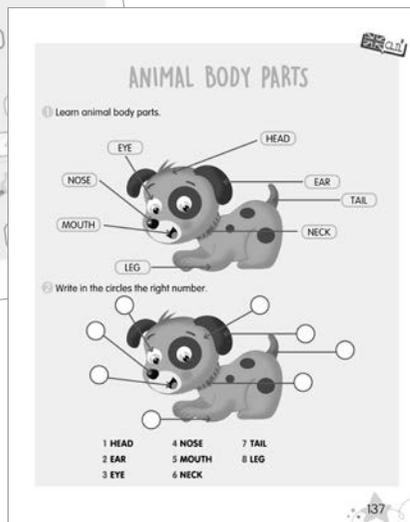
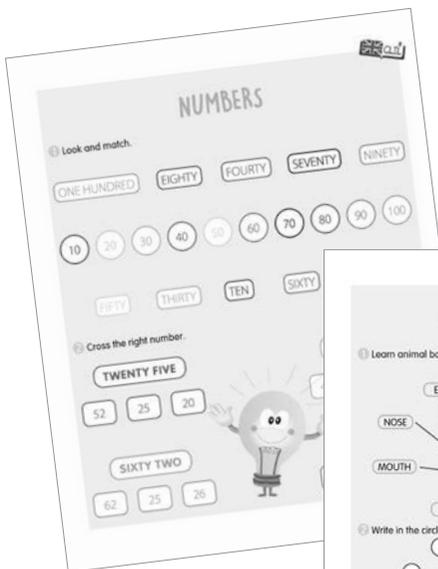
38 39

VERIFICHE GRADUATE A LIVELLI

I percorsi di **Scienze, Storia e Geografia**, prendono spunto dalla realtà e dal vissuto dei bambini e pongono in evidenza lo stretto rapporto che la vita dell'uomo ha con il tempo e con lo spazio.



In tutte le discipline sono presenti numerose attività di **CLIL** (Content and Language Integrated Learning) dirette all'insegnamento di semplici contenuti di matematica, scienze, storia e geografia in lingua inglese.



Per preparare gli alunni ad affrontare le **PROVE INVALSI** di fine anno, nel **quaderno di matematica** è presente una sezione dedicata.

Quaderno di Valutazione

Il **quaderno di valutazione** permette, con vari tipi di prove, di rilevare i livelli di partenza e le competenze pregresse degli alunni; di effettuare una valutazione formativa intermedia e una valutazione finale degli apprendimenti disciplinari conseguiti dagli alunni nel corso dell'intero anno scolastico.

La **valutazione iniziale** permette agli insegnanti di calibrare i loro interventi sulla base delle specificità degli alunni in formazione.

VALUTAZIONE INIZIALE

Nome e cognome dell'alunno: _____ Classe: _____

PROVE D'INGRESSO

INDICE DELLE PROVE D'INGRESSO

ITALIANO pp. 2-11	STORIA pp. 19-30
ARTE E IMMAGINE p. 12	GEOGRAFIA p. 21
MATEMATICA pp. 13-15	MUSICA p. 22
SCIENZE p. 16	EDUCAZIONE FISICA p. 23
TECNOLOGIA pp. 17-18	VALUTAZIONE p. 24

TABELLA PER L'ACCERTAMENTO DEI LIVELLI DI PARTENZA		
ITALIANO	Livello	ESITO
Ascolto e comprensione Ascolto globale	Comprendere il testo letto dall'insegnante o da un compagno e ne individuare il senso globale.	
Letture e comprensione Lettura globale	Rilegga e comprenda le informazioni principali del testo; compenga testi di suo invento, in vista di un progetto di cambiamento di classe.	
Letture Riconoscimento della struttura	Rilegga ed anali voce un testo in modo schematico.	
Memorizzazione Memorizzazione	Memorizzi per iscritto un testo scelto in un contesto ludico.	
Scrittura Scrittura di un testo	Si esprima attraverso la lingua scritta autonomamente con semplici frasi.	
Riflessione linguistica Riflessione linguistica	Applichi le principali conoscenze ortografiche.	
ARTE E IMMAGINE L'immagine		
Comprendere il colore L'uso del colore	Esprima il mondo dei colori.	
MATEMATICA L'aritmetica		
I numeri Numeri e calcoli	Riconosca il valore posizionale dei numeri entro il 100.	
Operazioni numeriche Calcoli in modo progressivo e regressivo	Conferma le mode progressive e regressive.	
Procedimenti e successioni Individua il precedente e il successivo	Individua il precedente e il successivo.	
La tabella L'aritmetica	Conferma i numeri allineati e segni relationali.	
Le operazioni L'aritmetica	Applica la procedura per eseguire addizioni e sottrazioni alla linea dei numeri.	
Addizioni L'aritmetica	Applica la procedura per eseguire addizioni in colonna con il riporto.	
Sottrazioni L'aritmetica	Applica la procedura per eseguire sottrazioni in colonna con il prestito.	
Problemi L'aritmetica	Realizza situazioni problematiche.	
SCIENZE L'osservazione		
Il mondo e i suoi spazi L'osservazione	Riconosce le principali caratteristiche degli animali e dei vegetali.	
TECNOLOGIA L'osservazione		
Spagnoli L'osservazione	Esprime la tecnica dell'apogonaggio.	
STORIA L'osservazione		
Il tempo L'osservazione	Individua fatti in successione temporale.	
GEOGRAFIA L'osservazione		
Il luogo L'osservazione	Individua spazi aperti, chiusi e confini.	
MUSICA L'osservazione		
Il ritmo L'osservazione	Esprime le caratteristiche della voce.	
EDUCAZIONE FISICA L'osservazione		
In piscina L'osservazione	Si muove nella piscina seguendo indicazioni.	

Nome e cognome dell'alunno: _____ Classe: _____

PROVE INTERMEDIE

INDICE DELLE PROVE INTERMEDIE

ITALIANO pp. 29-36	STORIA pp. 47-48
ARTE E IMMAGINE p. 37	GEOGRAFIA p. 49
MATEMATICA pp. 38-41	MUSICA p. 50
SCIENZE pp. 42-44	EDUCAZIONE FISICA p. 51
TECNOLOGIA pp. 45-46	VALUTAZIONE p. 52

VERIFICHE PER LA VALUTAZIONE INTERMEDIA		
ITALIANO	Livello	ESITO
Ascolto e comprensione L'ascolto globale	Ascolta un racconto e dimostra di averne compreso il contenuto.	
Letture e comprensione Lettura globale	Rilegga un racconto e dimostri di averne compreso il contenuto.	
Letture Riconoscimento della struttura	Rilegga ed anali voce un testo in modo schematico.	
Memorizzazione Memorizzazione	Memorizzi per iscritto un testo scelto in un contesto ludico.	
Scrittura e riflessione linguistica Scrittura di un testo	Scriva la parola per formare frasi di senso compiuto.	
Riflessione linguistica Riflessione linguistica	Applichi le principali conoscenze ortografiche.	
ARTE E IMMAGINE L'immagine		
Il mondo L'osservazione	Esprima il mondo dei colori.	
MATEMATICA L'aritmetica		
I numeri Numeri e calcoli	Riconosca il valore posizionale dei numeri entro il 100.	
Operazioni numeriche Calcoli in modo progressivo e regressivo	Conferma le mode progressive e regressive.	
Procedimenti e successioni Individua il precedente e il successivo	Individua il precedente e il successivo.	
La tabella L'aritmetica	Conferma i numeri allineati e segni relationali.	
Le operazioni L'aritmetica	Applica la procedura per eseguire addizioni e sottrazioni alla linea dei numeri.	
Addizioni L'aritmetica	Applica la procedura per eseguire addizioni in colonna con il riporto.	
Sottrazioni L'aritmetica	Applica la procedura per eseguire sottrazioni in colonna con il prestito.	
Problemi L'aritmetica	Realizza situazioni problematiche.	
SCIENZE L'osservazione		
Il mondo e i suoi spazi L'osservazione	Riconosce le principali caratteristiche degli animali e dei vegetali.	
TECNOLOGIA L'osservazione		
Spagnoli L'osservazione	Esprime la tecnica dell'apogonaggio.	
STORIA L'osservazione		
Il tempo L'osservazione	Individua fatti in successione temporale.	
GEOGRAFIA L'osservazione		
Il luogo L'osservazione	Individua spazi aperti, chiusi e confini.	
MUSICA L'osservazione		
Il ritmo L'osservazione	Esprime le caratteristiche della voce.	
EDUCAZIONE FISICA L'osservazione		
In piscina L'osservazione	Si muove nella piscina seguendo indicazioni.	

La **valutazione intermedia** fornisce le informazioni necessarie per individuare, modificare, rendere più efficace il processo di apprendimento.

VALUTAZIONE INTERMEDIA

La **valutazione finale** permette di individuare i punti di forza e i punti di debolezza del percorso didattico.

VALUTAZIONE FINALE

Nome e cognome dell'alunno: _____ Classe: _____

PROVE FINALI

INDICE DELLE PROVE FINALI

ITALIANO pp. 54-63	STORIA pp. 75-76
ARTE E IMMAGINE p. 64	GEOGRAFIA p. 77
MATEMATICA pp. 65-70	MUSICA p. 78
TECNOLOGIA pp. 71-72	EDUCAZIONE FISICA p. 79
SCIENZE pp. 73-74	VALUTAZIONE p. 80

VERIFICHE PER LA VALUTAZIONE FINALE		
ITALIANO	Livello	ESITO
Ascolto e comprensione L'ascolto globale	Individua le informazioni principali di un testo ascoltato.	
Letture e comprensione Lettura globale	Individua le informazioni principali di un testo letto.	
Letture Riconoscimento della struttura	Rilegga ed anali voce in maniera schematica un testo scelto.	
Memorizzazione Memorizzazione	Rilegga ed anali voce per memorizzare una filastroca.	
Scrittura Scrittura di un testo	Si esprima attraverso la lingua scritta autonomamente.	
Riflessione linguistica Riflessione linguistica	Riconosca l'ordine alfabeticamente.	
ARTE E IMMAGINE L'immagine		
Il mondo L'osservazione	Esprima il mondo dei colori.	
MATEMATICA L'aritmetica		
I numeri Numeri e calcoli	Riconosca il valore posizionale dei numeri.	
Operazioni numeriche Calcoli in modo progressivo e regressivo	Conferma le mode progressive e regressive.	
Procedimenti e successioni Individua il precedente e il successivo	Individua il precedente e il successivo.	
La tabella L'aritmetica	Conferma i numeri allineati e segni relationali.	
Le operazioni L'aritmetica	Applica la procedura per eseguire addizioni e sottrazioni alla linea dei numeri.	
Addizioni L'aritmetica	Applica la procedura per eseguire addizioni in colonna con il riporto.	
Sottrazioni L'aritmetica	Applica la procedura per eseguire sottrazioni in colonna con il prestito.	
Problemi L'aritmetica	Realizza situazioni problematiche.	
SCIENZE L'osservazione		
Il mondo e i suoi spazi L'osservazione	Riconosce le forme del paesaggio.	
TECNOLOGIA L'osservazione		
Spagnoli L'osservazione	Esprime la tecnica dell'apogonaggio.	
STORIA L'osservazione		
Il tempo L'osservazione	Individua fatti in successione temporale.	
GEOGRAFIA L'osservazione		
Il luogo L'osservazione	Individua gli elementi che costituiscono un territorio.	
MUSICA L'osservazione		
Il ritmo L'osservazione	Esprime le principali caratteristiche musicali.	
EDUCAZIONE FISICA L'osservazione		
In piscina L'osservazione	Esprime semplici giochi.	

Noi Cittadini

Corso di Educazione civica

Noi cittadini è un volume triennale specifico per l'**Educazione civica**, per affrontare a un livello crescente di complessità concettuale gli argomenti attinenti a Cittadinanza e Costituzione, Cittadinanza Digitale e Cittadinanza e Sostenibilità.

CITTADINANZA
E COSTITUZIONE

INDICE CLASSE SECONDA

- 44-45 CITTADINANZA E COSTITUZIONE
- 46-47 Sii gentile Teal
 - 48 Con gentilezza è meglio!
 - 49 Parole e gesti del cuore
- 50-51 Sulla strada
- 52-53 Super passeggero
 - 54 I miei diritti
 - 55 Diritti o doveri?
- 56-57 I diritti dei bambini
- 58 AUTOVALUTAZIONE
- 59 VERIFICA



CITTADINANZA
DIGITALE

- 76-77 CITTADINANZA DIGITALE
- 78-79 Sull'Isola Netiquette
 - 80 Sull'Isola Social
 - 81 Chattare in sicurezza
 - 82 Messaggio da uno sconosciuto
 - 83 Sull'Isola Gaming
 - 84 Gioco ed emozioni
 - 85 Virtuale e reale
- 86 AUTOVALUTAZIONE
- 87 VERIFICA

CITTADINANZA
E SOSTENIBILITÀ

- 60-61 CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ
- 62-63 Le emozioni
 - 64 Come mangi?
 - 65 Nutrirsi... come?
- 66-67 Consigli per gli acquisti
- 68-69 Meglio se è di stagione!
- 70-71 Sicurezza contro i pericoli
- 72-73 Segnali di sicurezza
 - 74 AUTOVALUTAZIONE
 - 75 VERIFICA



88-90 **COMPITI di REALTÀ**

91-92 IL PATENTINO DEL BRAVO CITTADINO

93 CLASSE TERZA

CON IL PATENTINO DEL
BRAVO CITTADINO



Poster disciplinari

Per ogni classe sono forniti quattro **poster disciplinari** con chiare mappe concettuali molto utili per aiutare i bambini a fissare i contenuti più importanti di matematica, scienze, storia e geografia.

LISCIANISCUOLA

La decina (da) è formata da 10 elementi detti unità (u).

10 unità

1 decina

cambio

Ogni asta dell'abaco può contenere 9 palline. L'asta di destra indica le unità (u), l'asta di sinistra indica le decine (da). Se hai 10 palline blu (10 u) devi cambiarle con 1 pallina rossa (1 da).

Un gruppo di 10 unità forma una decina.

Un gruppo di 10 decine forma un centinaio.

cambio

LA MONTAGNA

CATENA MONTUOSA

BAITA

FIANCO OVERSANTE

ABETAIA

FIUME

NETTA

IL MARE

SPIAGGIA

GOLFO

COSTA

PROMONTORIO

ARCIPELAGO

FARO

ISOLA

LISCIANISCUOLA

DA MEZZANOTTE A MEZZOGIORNO DA 0 A 12

DA MEZZOGIORNO A MEZZANOTTE DA 13 A 24

Il giorno è formato da 24 ore: 12 da mezzanotte a mezzogiorno e 12 da mezzogiorno a mezzanotte

La lancetta corta indica le ore.
La lancetta lunga indica i minuti.

Poiché sul quadrante dell'orologio sono segnate solo 12 ore, la lancetta corta in un giorno fa due giri completi. Le ore del mattino si numerano da 0 a 12, quelle successive da 13 a 24.

Per leggere i minuti moltiplica per 5 il numero indicato dalla lancetta lunga.

4 e 35 minuti 12 e 15 minuti 3 e 45 minuti

LISCIANISCUOLA

LISCIANISCUOLA

CHIOMA

FOGLIE

RAMI

FUSTO

RADICI

PICCIOLO

NERVATURA

MARGINE

PAGINA INFERIORE

PAGINA SUPERIORE

PISTILLO

STAMI

CALICE

PETALO

ANTERA

STELO

SEMME

POLPA

BUCCIA

Libro di Letture

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p> <p>Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.</p>	<p>Una pubblicità contro l'inquinamento</p> <p>Realizzate un cartellone pubblicitario contro l'inquinamento. Parlate insieme all'insegnante delle forme di inquinamento che conoscete: vi è mai capitato di trovare rifiuti in un bosco, su una spiaggia o nel mare? Successivamente dividetevi in gruppi di 4-5 bambini e realizzate il cartellone. Scegliete un ambiente (mare, montagna, collina, e così via) e rappresentatelo inquinato; disegnatene due o più personaggi, come ad esempio dei bambini o gli animali che vivono in quell'ambiente; infine pensate a delle frasi che i personaggi potrebbero dire: ad esempio potrebbero incoraggiare a fare la raccolta differenziata, oppure a non utilizzare sempre l'auto, ma a spostarsi in bici o a piedi per ridurre l'inquinamento</p>	<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola. • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. • Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale. • Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. • Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il cielo è di tutti <i>p. 18</i> • La gabbianella e il gatto <i>p. 30</i> • Il dito magico <i>p. 46</i> • Un albero davvero singolare <i>p. 70</i> • Federica Rossofuoco <i>p. 82</i> • Il vampiro ha sete <i>p. 102</i> • Lo zufalo magico <i>p. 130</i> • L'occhio del lupo <i>p. 132</i> <p><i>Attività delle rubriche "Mi racconto", "Racconto", "La tua voce"</i></p>	<p>Educazione civica <i>pp. 94, 132</i></p> <p>Arte e immagine <i>pp. 19, 47, 83, 129, 131</i></p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.</p> <p>Individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato.</p> <p>Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.</p>	<p>atmosferico. Scrivete le frasi all'interno di fumetti. Infine appendete i cartelloni alle pareti della vostra classe.</p> <p>L'album di classe Preparate un album per presentare la vostra classe. Dedicate alcune pagine dell'album alle informazioni generali: la vostra sezione, i vostri nomi, il numero totale di alunni, il numero dei bambini e delle bambine. Dividetevi in gruppi di 4-5 compagni e realizzate delle indagini sui gusti e le preferenze della classe: ad esempio qual è lo sport preferito, quali sono i giochi più amati... Con i dati ottenuti realizzate dei grafici da aggiungere all'album. Lavorate poi individualmente per preparare una pagina di album con una vostra breve descrizione, dove racconterete che cosa vi piace. Infine unite tutte le pagine, realizzate una copertina e scegliete un titolo per il vostro album.</p>	<p>Letture</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lettura sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. • Prevedere il contenuto di un testo in base al titolo e alle immagini. • Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. • Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. 	<p><i>Letture della sezione:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Storie di scuola pp. 4-15 <p><i>Letture della sezione:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Storie in famiglia pp. 20-25 <p><i>Letture della sezione:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Storie di amicizia ed emozioni pp. 36-45 <p><i>Letture della sezione:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Storie reali e fantastiche pp. 50-65 <p><i>Letture della sezione:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Storie intorno a me pp. 76-81 <p><i>Letture della sezione:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Storie dal mondo pp. 86-91 <p><i>Letture della sezione:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Storie verdi pp. 92-97 <p><i>Letture delle sezioni:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Autunno, Inverno, Primavera, Estate pp. 108-125 <p><i>Letture delle pagine:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il castello del suono e delle parole pp. 30, 70, 102, 130 <p><i>Letture delle pagine:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nella grotta della lettura pp. 28, 68, 100, 128 <p><i>Letture delle pagine:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le parole della gentilezza pp. 16, 48, 84, 134 	<p>Matematica pp. 5, 125</p> <p>Musica pp. 81, 87</p> <p>Arte e immagine pp. 7, 25, 85, 119, 120, 129, 131</p> <p>Educazione civica p. 93, 94, 95, 96, 97</p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>Scrive testi legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.</p> <p>Rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.</p>	<p>Il dépliant della gita scolastica Realizzate un dépliant con testi, illustrazioni e foto per raccontare la vostra gita scolastica. Dividetevi in gruppi di 4-5 compagni, raccogliete le foto che avete scattato e stampatele. Procuratevi dei fogli di cartoncino e incollate una o due foto per ogni foglio, rispettando l'ordine cronologico in cui sono state scattate. Per ogni foto scrivete una didascalia, specificando il tipo di spazio rappresentato (parco, piazza, teatro) e la parte della giornata in cui è stata scattata. Aggiungete anche una piccola descrizione dell'ambiente raffigurato e raccontate brevemente cosa stavate facendo in quel momento. Unite insieme tutte le pagine prodotte e incollatele in ordine per avere il dépliant, che mostrerete ai vostri familiari e ai vostri amici.</p>	<p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane. • Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. 	<p><i>Attività della rubrica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il lago verde della scrittura pp. 26, 66, 98, 126 	<p>Musica pp. 26, 27</p> <p>Arte e immagine pp. 66, 67, 99</p> <p>Geografia p. 127</p>
<p>Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso.</p> <p>Capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p>		<p>Lessico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. • Usare in modo appropriato le parole apprese. • Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. 	<p><i>Attività delle rubriche</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Parole nuove 	<p>Scienze pp. 87, 91, 118, 122</p> <p>Educazione fisica pp. 40, 115</p> <p>Arte e immagine p. 8</p>
<p>Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico.</p> <p>Applica le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase.</p>		<p>Grammatica e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cogliere le caratteristiche specifiche dei testi. • Riconoscere gli elementi essenziali di una frase (soggetto, verbo, complementi). • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. 	<p><i>Attività delle rubriche</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grammatica 	

Libro di Grammatica e Scrittura

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
L'allievo partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti formulando messaggi chiari e pertinenti. In un registro adeguato alla situazione.	La fiaba più bella Le fiabe sono racconti fantastici con principi e principesse, maghi, streghe, folletti. Di solito tra i personaggi c'è un protagonista che si scontra con un avversario, l'antagonista.	Ascolto e parlato • Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico. • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.	<i>Tutte le attività della sezione</i> • Fonologia pp. 3-9	Arte e immagine p. 6
Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale, le informazioni principali e lo scopo.	Spesso compare un aiutante che aiuta il protagonista fornendogli anche un oggetto magico. Le fiabe hanno sempre un lieto fine! Organizzate un concorso letterario di classe nel quale premierete la fiaba più bella. Dividetevi in gruppi di 4-5 persone; ogni gruppo inventerà una fiaba. Scegliete i personaggi e pensate alla storia: chi è il protagonista? Chi è il suo aiutante? Quale avversario devono affrontare? Perché? Scrivete la storia in base alla struttura inizio-svolgimento-fine. Formate una giuria che voterà le fiabe esprimendo con un cartello un voto da 5 a 10. Leggete la fiaba a voce alta e scrivete i voti, poi sommateli per sapere chi ha vinto.	Lettura • Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. • Comprendere il significato di parole non note in base al testo. • Leggere testi di vario tipo individuando le informazioni principali e le loro relazioni.	<i>Lecture della sezione</i> • Ortografia pp. 14-57 <i>Lecture della sezione</i> • Morfologia pp. 62-77 <i>Lecture della sezione</i> • Sintassi pp. 82-87 <i>Tutte le attività della sezione</i> • Lettura pp. 98-101	
Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre. Rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.		Scrittura • Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. • Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.	<i>Tutte le attività della sezione</i> • Scrittura pp. 102-128	Storia pp. 112, 113, 114, 115, 116, 117, 123 Arte e immagine pp. 119 Scienze pp. 120, 121, 128
Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso.		Lessico • Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.	<i>Tutte le attività della sezione</i> • Lessico pp. 90-97	Scienze pp. 90, 92 Arte e immagine p. 94

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico.</p> <p>Applica le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase.</p>		<p>Grammatica e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cogliere le caratteristiche specifiche dei testi. •Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). •Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. 	<p><i>Tutte le attività della sezione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ortografia pp. 14-56 <p><i>Tutte le attività della sezione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Morfologia pp. 62-77 <p><i>Tutte le attività della sezione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sintassi pp. 82-87 	

Libro di Letture

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>Arte e immagine L'alunno rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti.</p>	<p>La giornata della lettura La scuola organizza una giornata dedicata alla lettura. Ogni classe dovrà partecipare presentando un libro e leggendo ad alta voce alcune pagine scelte. Con l'aiuto dell'insegnante organizzate una visita in biblioteca. Dividetevi in gruppi di 4-5 bambini; ogni gruppo sceglierà un libro illustrato. Leggete il libro e decidete quali pagine dovrà leggere ogni bambino. Esercitatevi nella lettura ad alta voce. Per l'occasione ogni gruppo preparerà un cartellone in cui presenterà il libro, spiegando con semplici frasi e disegni di che tipo di storia si tratta. Sul cartellone scrivete e rappresentate anche i personaggi e l'ambiente della storia. La presentazione del cartellone introdurrà la lettura.</p>	<p>Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare e comunicare la realtà percepita. • Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. • Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. 	<p><i>Tutte le attività della rubrica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegno <p><i>Rubrica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutti insieme p. 99 	

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>Musica Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.</p>	<p>Un libro sugli animali Realizzate un libretto con filastrocche, foto e informazioni su alcuni animali e donatelo ai bambini di classe prima. Dividetevi in gruppi di 4-5 compagni, ogni gruppo realizzerà una o due pagine del libro dedicandole a un animale. Con l'aiuto dell'insegnante fate una ricerca per trovare alcune filastrocche sull'animale in questione e scrivetele accanto alle foto. In fondo alla pagina scrivete in che ambiente vive l'animale (aria, terra, acqua), se ha ali, zampe o pinne, se nuota, cammina, vola o striscia. Infine unite insieme tutte le pagine, realizzate la copertina, scegliete un titolo e consegnate il libro ai bambini di classe prima.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. 	<p><i>Tutte le attività della rubrica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La tua voce <p><i>Rubrica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutti insieme p. 81 <p><i>Rubrica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutti insieme p. 87 	
<p>Educazione fisica Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>giocosport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p>	<p>Realizzerà una o due pagine del libro dedicandole a un animale. Con l'aiuto dell'insegnante fate una ricerca per trovare alcune filastrocche sull'animale in questione e scrivetele accanto alle foto. In fondo alla pagina scrivete in che ambiente vive l'animale (aria, terra, acqua), se ha ali, zampe o pinne, se nuota, cammina, vola o striscia. Infine unite insieme tutte le pagine, realizzate la copertina, scegliete un titolo e consegnate il libro ai bambini di classe prima.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. 	<p><i>Rubrica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutti insieme p. 26 <p><i>Rubrica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioco e scopro p. 38 <ul style="list-style-type: none"> • E come emozione p. 42 <ul style="list-style-type: none"> • O come oggetto p. 43 <p><i>Rubrica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutti insieme p. 112 	<p>Italiano pp. 46, 77</p>

Libro di Educazione civica

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>L'educazione civica contribuisce a sviluppare competenze ispirate ai valori della responsabilità, della legalità, della partecipazione e della solidarietà.</p>	<p>Il gioco di Educazione civica Realizzate un gioco di percorso dividendovi i compiti e lavorando in gruppi di 4-5 compagni. Su un grande foglio di cartoncino disegnatte il tabellone, con un percorso a spirale di 80 caselle. Numerate le caselle e scrivete "partenza" sulla prima e "arrivo" sull'ultima. Ogni 4 caselle inserite una casella speciale, scrivendo piccoli quiz di Educazione civica, ad esempio: «Con quale carattere è meglio scrivere sulla chat?» oppure «A quale colore del semaforo corrisponde il vigile con il braccio alzato?». Chi non risponde correttamente sta fermo un turno. Procuratevi un dado e realizzate con del cartone dei gettoni colorati che userete per muovervi sul tabellone. Provate anche a mettere per iscritto le regole del vostro gioco.</p>	<p>Cittadinanza e Costituzione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i colori della bandiera italiana. • Comprendere l'importanza del rispetto delle regole nel gruppo sociale. <p>Cittadinanza e Sostenibilità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le azioni necessarie per l'igiene personale. • Riconoscere i comportamenti corretti per affrontare una situazione di pericolo. • Riconoscere l'importanza della differenziazione dei rifiuti. <p>Cittadinanza Digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare i comportamenti corretti per navigare in Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cittadinanza e Costituzione pp. 44-57 • Cittadinanza e Sostenibilità pp. 60-73 • Cittadinanza Digitale pp. 76-85 	<p>Italiano pp. 46, 47, 48, 52, 54, 60, 61, 62, 64</p> <p>Musica p. 44, 45</p> <p>Arte e immagine pp. 53, 56</p> <p>Matematica pp. 46, 57, 73</p> <p>Storia p. 69</p> <p>Scienze pp. 65, 68, 39</p> <p>Geografia pp. 50, 51, 76, 77</p>

Libro delle Discipline: Matematica

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali entro il 100.</p> <p>Riconosce e utilizza diverse rappresentazioni di oggetti matematici.</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p>	<p>Addizione e sottrazione L'addizione e la sottrazione sono operazioni inverse. Infatti l'addizione è l'operazione che utilizziamo quando a una certa quantità ne vogliamo aggiungere un'altra, la sottrazione invece è l'operazione con la quale togliamo una quantità da un'altra. Per rappresentare questo concetto, provate a realizzare un cartellone da appendere nella vostra aula. Lavorate in gruppi di 4 o 5 alunni e preparate un disegno, un testo e uno schema operativo che illustrano una situazione in cui è evidente come l'addizione e la sottrazione siano operazioni inverse. Confrontate tutti i cartelloni e, con l'aiuto dell'insegnante, scegliete il migliore.</p>	<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contare in senso progressivo e regressivo fino a 100. • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale. • Riconoscere il valore posizionale delle cifre. • Confrontare e ordinare i numeri anche rappresentandoli sulla retta. • Eseguire mentalmente semplici operazioni. • Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. • Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. 	<p>Numeri <i>pp. 4-17</i></p> <p>Operazioni <i>pp. 22-69</i></p>	<p>Arte e immagine <i>p. 47</i></p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Descrive il procedimento seguito per risolvere un problema e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p>	<p>Repertorio di problemi figurati</p> <p>Nei problemi figurati le immagini sostituiscono il testo. In questo tipo di problemi la situazione problematica e i dati si ricavano dal disegno che può essere accompagnato da una domanda.</p> <p>Lavorando in gruppi di 4 o 5 alunni, provate a realizzare un repertorio di problemi figurati in cui vi sia almeno un problema per ciascuna delle quattro operazioni. Potete scegliere se realizzare un cartellone o un quadernino, perché non è importante la dimensione delle immagini, ma la loro chiarezza. Consegnate tutti i repertori di problemi figurati prodotti nella vostra classe all'insegnante della classe terza che chiederà ai suoi alunni di risolverli. Gli alunni di terza lavorando alla soluzione dei problemi valuteranno se sono formulati in modo chiaro e corretto e decideranno quale gruppo di lavoro ha prodotto il miglior repertorio di problemi figurati.</p>	<p>Problemi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e comprendere una situazione problematica. • Individuare nella realtà situazioni problematiche e ipotizzare la loro soluzione. 	<p>Problemi <i>pp. 72-81</i></p>	<p>Italiano <i>pp. 76, 77, 78, 79, 80, 81</i></p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche.</p> <p>Costruisce modelli concreti di vario tipo.</p>	<p>Il dado da gioco In gruppi di 3 o 4 compagni, svolgete una ricerca su internet per vedere come si costruisce un cubo di cartoncino. Poi procuratevi il materiale occorrente e realizzate un dado da gioco. Regalate i dadi costruiti nella vostra classe agli alunni della classe prima che li utilizzeranno per svolgere semplici addizioni.</p>	<p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. • Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. • Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. 	<p>Spazio e figure <i>pp. 86-110</i></p>	<p>Arte e immagine <i>pp. 91, 93, 94, 95</i></p>
<p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce tabelle e grafici.</p> <p>Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p> <p>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p>	<p>I gusti degli alunni di classe seconda Svolgete un'indagine sulle preferenze degli alunni della vostra classe. Formate gruppi di 3 o 4 compagni e realizzate delle interviste su diversi argomenti. Ad esempio sport, cartoni animati, animali, frutta, dolci, materie scolastiche preferite e così via. Ciascun gruppo si occuperà di un argomento e realizzerà un cartellone riportando in un grafico i dati ottenuti. Infine, ciascun gruppo scriverà una breve relazione e illustrerà i risultati ai compagni.</p>	<p>Misura, relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Misurare grandezze (lunghezze, tempo ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio ecc.). • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 	<p>Misure, Relazioni, Dati e Previsioni <i>pp. 100-110</i></p>	<p>Storia <i>p. 104</i></p>

Quaderno: Matematica

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali entro il 100. Riconosce e utilizza diverse rappresentazioni di oggetti matematici.	La lotteria Organizzate una lotteria. Dividetevi in gruppi di 4-5 e preparate i biglietti numerandoli da 1 a 100: un gruppo realizzerà i biglietti da 1 a 20, un altro quelli da 21 a 40, e così via. Decorate i biglietti come preferite. Realizzate anche le tesserine dei numeri da 1 a 100 che vi serviranno per l'estrazione. Con l'aiuto dell'insegnante preparate quattro premi, per i primi quattro estratti. I premi potrebbero essere dolci, caramelle, libri... Realizzate un manifesto per pubblicizzare l'evento nella vostra scuola, scrivendo dove e quando si terrà l'estrazione e quali sono i premi in palio. Decorate il manifesto con un'immagine che attiri l'attenzione. Distribuite i biglietti agli alunni della scuola.	Numeri <ul style="list-style-type: none"> • Contare in senso progressivo e regressivo fino a 100. • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale. • Riconoscere il valore posizionale delle cifre. • Confrontare e ordinare i numeri anche rappresentandoli sulla retta. • Eseguire mentalmente semplici operazioni. • Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. 	Numeri <i>pp. 181-186</i> Operazioni <i>pp. 187-209</i>	Arte e immagine <i>p. 181</i>
Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.		Problemi <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e comprendere una situazione problematica. • Individuare nella realtà situazioni problematiche e ipotizzare la loro soluzione. 	Problemi <i>pp. 210-213</i>	Italiano <i>pp. 210, 211, 212, 213</i>
Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche.		Spazio e figure <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. • Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. 	Spazio e figure <i>pp. 214-216</i>	Arte e immagine <i>p. 216</i>
Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce tabelle e grafici. Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.		Misura, relazioni, dati e previsioni <ul style="list-style-type: none"> • Misurare grandezze (lunghezze, tempo ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali. • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 	Misure, dati e relazioni <i>pp. 217-222</i>	Storia <i>p. 220</i>

Libro delle Discipline: Scienze

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>Osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</p>	<p>Dimostrazione sulle polveri Le polveri sono solidi particolari, perché non mantengono la propria forma, ma prendono la forma del recipiente che le contiene. In gruppi di 3/4 compagni, procuratevi tre contenitori di plastica trasparente di forma diversa e un po' di farina. Con questi materiali illustrate ai vostri compagni di classe perché, rispetto alla forma, le polveri si comportano come i liquidi.</p>	<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici e analizzarne qualità e proprietà. • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. • Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore ecc. 	<p>La materia <i>pp. 116-123</i></p>	
<p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p> <p>Rispetta e apprezza il valore dell'ambiente naturale.</p>	<p>Un cavaliere di foglie In gruppi di 3/4 compagni, inventate un racconto fantastico in cui il protagonista è un cavaliere di foglie che combatte per proteggere il bosco. Poi rappresentate anche una scena del racconto con un disegno. Svolgete questo compito per la Giornata mondiale della Terra: Earth Day.</p>	<p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. • Riconoscere organismi viventi in relazione con i loro ambienti. 	<p>Gli esseri viventi <i>pp. 126-131</i></p>	<p>Arte e immagine <i>p. 130</i></p> <p>Matematica <i>p. 126</i></p>

Quaderno: Scienze

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>Osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</p>	<p>Un gioco da tavolo Per giocare con i compagni ed esercitarvi a classificare gli animali in base all'alimentazione,</p>	<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici e analizzarne qualità e proprietà. 	<p>Proprietà dei materiali <i>pp. 228, 229</i></p>	
<p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p>	<p>realizzate un gioco da tavolo in cui vi siano delle caselle speciali dedicate a questo tipo di attività. Potete prevedere l'uso di un mazzo di carte degli animali: quando un concorrente finisce sulla casella speciale, pesca una carta dal mazzo e indica se quell'animale è erbivoro, carnivoro, oppure onnivoro. In gruppi di 3-4 compagni preparate un tabellone con un percorso a caselle sul quale, muovendo delle pedine segnate, i giocatori dovranno avanzare di tante caselle quanto è il numero indicato dal lancio di un dado. Lo scopo del gioco sarà arrivare primi al traguardo. Prima di consegnare il vostro tabellone all'insegnante, fate alcune partite di prova per testarne la funzionalità.</p>	<p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere organismi viventi in relazione con i loro ambienti. 	<p>Le piante <i>p. 230</i></p> <p>Gli animali <i>p. 231</i></p>	

Libro delle Discipline: Storia

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>L'alunno riconosce elementi significativi del passato nel suo ambiente di vita.</p> <p>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p>	<p>Invito alla recita In occasione della recita della scuola, preparate un invito per amici e familiari. Dividetevi in gruppi di 4-5 compagni, ogni gruppo realizzerà un invito. Ogni invito dovrà avere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • una copertina con tutte le informazioni più importanti: il nome della scuola, il titolo dello spettacolo, la data, il luogo e l'ora di svolgimento; • una pagina in cui scriverete l'invito e una breve presentazione dello spettacolo (potete parlare di cosa si tratta, dire quali classi e quali alunni parteciperanno, i nomi dei compagni che reciteranno, e così via); • una pagina con l'indirizzo della scuola e una semplice pianta dell'edificio scolastico che mostra in quale ambiente della scuola si svolgerà lo spettacolo. <p>Ritagliate da riviste e giornali delle sillabe e usatele per comporre le parole della copertina. In questo modo il vostro invito sarà più bello.</p>	<p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali. • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. • Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...). 	<p>Il tempo p. 138</p> <p>La linea del tempo p. 139</p> <p>Le parole del tempo p. 140</p> <p>Contemporaneamente p. 141</p> <p>Cause e conseguenze p. 142</p> <p>Conseguenze pericolose p. 143</p> <p>Il giorno e la settimana p. 144</p> <p>I mesi p. 145</p> <p>Le stagioni p. 146</p> <p>Il calendario e la data p. 147</p> <p>La durata delle azioni p. 148</p> <p>L'orologio p. 149</p> <p>Leggere le ore p. 150</p> <p>Leggere i minuti p. 151</p> <p>C'era una volta p. 154</p> <p>La storia di Sara p. 155</p> <p>Le fonti pp. 156, 157</p>	<p>Educazione civica p. 143</p> <p>Matematica p. 149, 150, 151</p> <p>Italiano pp. 154, 155</p>

Quaderno: Storia

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>L'alunno riconosce elementi significativi del passato nel suo ambiente di vita.</p> <p>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p>	<p>La mia storia personale</p> <p>Dal giorno in cui sei nato sei cambiato parecchio e hai fatto molte cose: hai imparato a parlare, a camminare, sei andato a scuola, hai fatto amicizia con tanti bambini... Ora sei pronto per poter ricostruire la tua storia personale! Per cominciare suddividi la tua storia in tre periodi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • quando eri piccolissimo • dai tre ai sei anni • a scuola. Per ciascun periodo, raccogli le informazioni: testimonianze dei tuoi genitori, dei fratelli, dei nonni, dei parenti, foto, documenti (ad esempio il certificato di nascita), oggetti (i tuoi giocattoli, i vestiti). <p>Infine con il materiale raccolto prova a scrivere la tua storia e, alla fine, rappresenta i tre periodi sulla linea del tempo dove collocherai anche le foto e i documenti che hai raccolto. Riporta la storia e la linea del tempo in un cartellone, un libretto o un lapbook che regalerai ai tuoi genitori.</p>	<p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali. • Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...). 	<p>La successione temporale p. 232</p> <p>I cambiamenti nel tempo p. 233</p> <p>La settimana e i mesi p. 234</p> <p>Le fonti p. 235</p>	<p>Arte e immagine p. 232</p>

Libro delle Discipline: Geografia

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>Realizza semplici schizzi cartografici.</p>	<p>Cartoline della mia città Insieme a 4-5 compagni scegliete alcune cartoline che illustrano i luoghi più caratteristici della vostra città o del vostro paese. Osservate questi paesaggi e individuate gli elementi presenti. Raccogliete informazioni sui luoghi che avete scelto e che ritenete possano interessare un vostro amico quando verrà a trovarvi. Preparate una scheda di presentazione (con testo e immagini) per ogni luogo, edificio storico o monumento che avete individuato.</p>	<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento e utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). 	<p>Dove sono? <i>p. 160</i></p> <p>Sinistra e destra <i>p. 161</i></p> <p>Spazi aperti e chiusi <i>p. 162</i></p> <p>Confini naturali e artificiali <i>p. 163</i></p> <p>Spazi pubblici e privati <i>p. 164</i></p> <p>Rispettiamo l'ambiente <i>p. 165</i></p> <p>Gli spazi di casa <i>p. 166</i></p> <p>La pianta <i>p. 167</i></p> <p>La mappa <i>p. 168</i></p> <p>Il reticolo <i>p. 169</i></p>	<p>Educazione civica <i>p. 165</i></p> <p>Matematica <i>p. 169</i></p>
<p>Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani ecc.).</p>		<p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi. 	<p>Tanti paesaggi <i>p. 172</i></p> <p>La montagna <i>p. 173</i></p> <p>La collina <i>p. 174</i></p> <p>La pianura <i>p. 175</i></p> <p>Il mare e la costa <i>p. 176</i></p> <p>Il fiume e il lago <i>p. 177</i></p> <p>La città <i>p. 178</i></p>	<p>Italiano <i>p. 173</i></p>

Quaderno: Geografia

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Compiti di realtà per la valutazione delle competenze	Nuclei fondanti e Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Raccordi disciplinari
<p>Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare e realizzare semplici schizzi cartografici.</p> <p>Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani ecc.).</p>	<p>Al supermercato Pensa al percorso che fai per andare da casa tua al supermercato o al negozio alimentare del tuo quartiere o del tuo paese e prova a rappresentarlo con una mappa. Metti in evidenza, la tua casa, il supermercato, la strada e i punti di riferimento fissi che incontri lungo il tragitto. Poi riproduci anche una breve descrizione del percorso. Infine consegna la mappa e la descrizione ai tuoi genitori.</p>	<p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula ecc.) e tracciare percorsi. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi. 	<p>La pianta dell'aula p. 236</p> <p>La pianta della camera p. 237</p> <p>Spazi e funzioni p. 238</p> <p>Coordinate e reticoli p. 239</p> <p>Tanti paesaggi p. 240</p>	<p>Arte e immagine p. 237</p> <p>Matematica p. 239</p>

Letture

Le parole chiave del progetto

GIOCO E SCOPRO

Le seguenti parole chiave caratterizzano il progetto di italiano.

- **Gioco:** tutte le attività presentate nei libri hanno un aspetto ludico, che rimanda al piacere e al divertimento nello svolgere il compito assegnato. Sappiamo bene quanto questa caratteristica migliori i livelli di apprendimento e renda più favorevole il clima in classe.

STORIE DI AMICIZIA
E DI EMOZIONI



- **Emozioni:** l'intero triennio poggia sulla didattica delle emozioni.

TUTTI INSIEME

- **Inclusione:** le emozioni positive veicolate creano una sensazione di benessere. Si vengono quindi a creare i presupposti per tracciare, all'interno della memoria, dei segni piacevoli che collegano quell'esperienza a qualcosa di estremamente positivo.

STORIE REALI
E FANTASTICHE



- **Fantasia:** in tutti i testi presentati viene lasciata molta fantasia all'alunno sia in termini di libertà di pensiero che nella parte operativa del lavoro. Riteniamo che la fantasia sia un ingrediente indispensabile per favorire i livelli di apprendimento degli alunni, anche di quei bambini che mostrano difficoltà di apprendimento.

LA TUA VOCE

- **Il piacere della lettura:** nei libri sono presenti numerosi spunti per suscitare nei bambini il gusto della lettura. Le tematiche sono positive, allegre e coinvolgenti e le illustrazioni hanno colori vivaci. Il libro è lo strumento del bambino per eccellenza e prima che soddisfare i bisogni dell'insegnante, deve soddisfare i suoi e sappiamo bene quanto l'aspetto visivo, soprattutto quello iconografico sia rilevante nell'apprendimento.

SCRIVO

- **Il piacere della scrittura:** come per la lettura, anche per la scrittura immaginiamo dei percorsi piacevoli che possano aiutare il bambino ad avvicinarsi alla scrittura in maniera spontanea. L'idea è che essi possano trovare nella scrittura un qualcosa che li aiuti a parlare di se stessi, a tirare fuori qualcosa da raccontare, a riflettere, a comunicare a dialogare. Insomma che sia un altro modo per aprirsi agli altri e per conoscere meglio se stessi. In classe seconda si iniziano a gettare le basi per la costruzione di un buon modo di scrivere. Lettura e scrittura vanno di pari passo, tanto si arricchisce una, tanto trova beneficio l'altra. È un connubio perfetto, qualcosa da coltivare con vera passione.

Laboratorio di ascolto

Un rituale per
favorire l'ascolto

Prima di iniziare il percorso dedicato all'ascolto, allestiamo un setting adatto e creiamo un rituale introduttivo da svolgere insieme agli alunni; consentiamo agli alunni di parlare delle emozioni legate al momento.

I testi proposti sono fotocopiabili per favorire quei bambini che quando ascoltano hanno bisogno di leggere per comprendere.

STORIE DEL CUORE → Imparo a perdere!

In tante cose era bravissimo, ma i giochi li sbagliava quasi tutti.

Se giocava a calcio non faceva gol, se giocava a nascondino non trovava mai nessuno, neppure se stesso, si perdeva.

Se andava in roller finiva contro gli alberi, se andava in bici bucava, se sciava faceva le valanghe e se nuotava andava storto.

Sapeva giocare almeno a carte?

Sì, ma gli cadevano sempre per terra, così gli altri giocatori gliele vedevano e lui perdeva.

Sapeva giocare a dama? Sì, ma appena faceva damone andava a infilarsi in qualche trappola e non poteva più uscirne.

Insomma, non c'era una cosa che sapesse fare?

Sì, sapeva perdere benissimo, nessuno sapeva perdere come lui.

Non sapete che saper perdere è un'arte?

Vivian Lamarque, *La bambina bella e il bambino bullo*, Einaudi

STORIE REALI → Posso imparare da solo

Veziò – disse Bruno un mattino – mi insegni a pattinare con i pattini nuovi?
– Non ora – disse il fratello maggiore – non ho tempo, devo andare con Pietro. Ti insegnerò domani. Bruno andò a domandare ad alcuni amici, ma non avevano tempo e rimandavano a domani. Bruno non poteva aspettare fino a domani per imparare a pattinare con i pattini nuovi.

– Imparerò da solo! – disse, infilandoli e allacciando le fibbie con molta impazienza.

Pian piano si alzò in piedi. Ma quando provò a muovere una gamba cadde a terra. Bruno si rialzò, si strofinò un poco e riprovò. Per tre volte cadde e alla fine, deluso e scoraggiato, stava per rinunciare, quando notò la bella lunga ringhiera d'acciaio lì vicino. Passo passo si avvicinò e si aggrappò alla ringhiera; ora poteva provare senza paura di cadere. Mise avanti un piede, poi l'altro, destro, sinistro, destro, finché cominciò ad abituarsi ai pattini e a imparare i movimenti. Infine coraggiosamente, lasciò la ringhiera e riprovò da solo: destro, sinistro, destro.

Bruno non cadeva più, aveva imparato!

Kathryn Jackson, *365 storie: una per ogni giorno dell'anno*, Mondadori



STORIE FANTASTICHE → La magia delle stelle

C'era una volta una bambina che non aveva più né babbo né mamma, ed era tanto povera, senza una stanza dove abitare, né un lettino dove dormire; insomma, non aveva che gli abiti indosso e in mano un pezzetto di pane, che un'anima pietosa le aveva donato. Ma era buona e pia. E siccome era abbandonata da tutti, errò qua e là per i campi, fidando nel buon Dio. Incontrò un povero, che disse: - Ah, dammi qualcosa da mangiare! Ho tanta fame!

Lei gli porse tutto il suo pezzetto di pane e continuò la sua strada. Poi venne una bambina, che si lamentava dicendo: - Ho tanto freddo alla testa! Regalammi qualcosa per coprirla. E lei si tolse il berretto e glielo diede. E dopo un po' ne venne un'altra, che non aveva indosso neanche un giubbotto e gelava; così lei le diede il suo.

E un po' più in là un'altra le chiese una gonnellina, ed ella le diede la sua. Alla fine giunse in un bosco e si era già fatto buio; arrivò un'altra bimba e le chiese una camicina; la buona fanciulla se la tolse e diede anche quella. E mentre se ne stava là senza più niente indosso, d'un tratto caddero le stelle dal cielo, ed erano tanti scudi lucenti.

Così, benché avesse dato via la sua camicina, ecco che ella ne aveva una nuova, che era di finissimo lino.

Vi mise dentro gli scudi e fu ricca per tutta la vita.

Fratelli Grimm, *Fiabe*, A. Mondadori

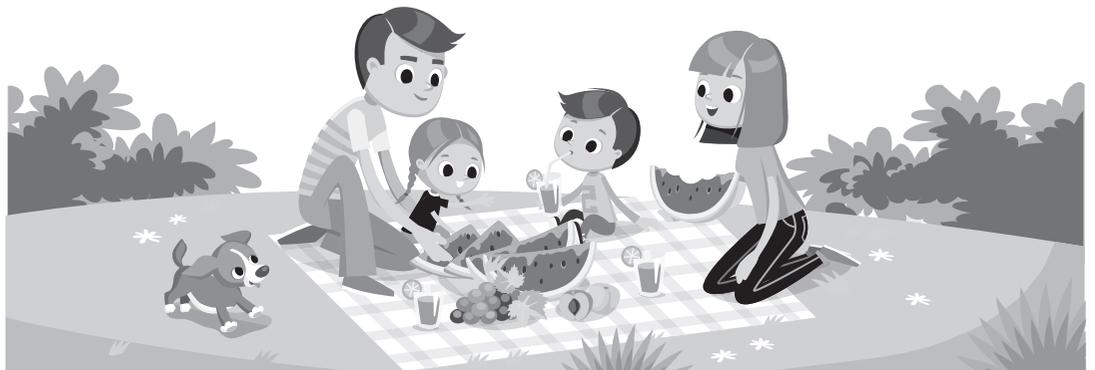
STORIE VERDI → Gita nel verde

Teo e Gaia, insieme a papà Noè, a mamma Adele e a Pulce, l'inseparabile cagnolino, si avviarono per un sentiero tra i prati verdi e le pittoresche baite scure. Alcune mucche grigie e dei cavalli color miele pascolavano indisturbati. Teo, Gaia e Pulce correvano spensierati. Poi si distesero su un plaid tra fiori, farfalle variopinte che svolazzavano sopra le loro teste. Che bellezza! esclamò Teo – Se chiudo gli occhi, sento il fischio del vento, il gorgoglio dell'acqua di un ruscello, lo scampanello lontano delle mucche...

– Il frinire dei grilli – continuò Gaia – il ronzio delle api, il profumo dell'erba misto a quello dei fiori.

– Il sole sulla pelle che scalda e Pulce che mi lecca – concluse Teo ridendo.

Isabella Paglia, *La famiglia Millemiglia tra i monti e le colline*, Raffaello



STORIE FACILI → L'elefante Romeo

C'era una volta un grande elefante. Si chiamava Romeo ed era felice. Insomma, quasi era felice. Aveva solo un piccolo problema.

Era timido, molto, molto, molto timido. Arrossiva spesso e in un batter d'occhio diventava rosso dalla testa ai piedi.

Gli altri elefanti per questo lo chiamavano "Pomodoro".

Romeo aveva preso l'abitudine di uscire di notte. Durante una delle sue passeggiate, udì una vocina:

– Ehi, fai attenzione a dove metti i piedi!

Le nuvole si allontanarono e la luna illuminò la scena: era stato un topino a parlare.

– Ciao, io mi chiamo Giulietta, e tu?

– Io mi chiamo Romeo, ma tutti mi chiamano Pomodoro perché divento sempre rosso.

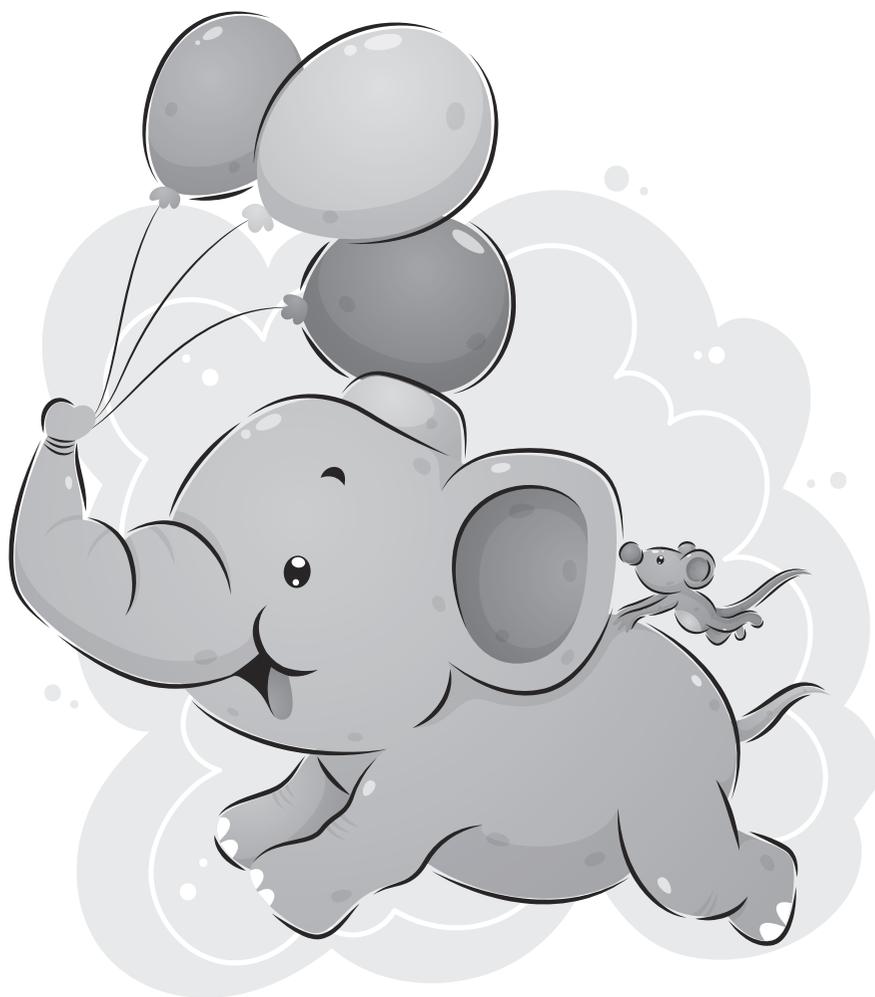
– Romeo è proprio un bel nome e il rosso è il mio colore preferito.

Romeo era contentissimo: nessuno gli aveva mai parlato in quel modo.

Giulietta e Romeo fecero molte altre passeggiate al chiaro di luna.

La vita era bella. E non si lasciarono più perché stavano bene insieme, tutto qui.

Mario Ramos, *Romeo & Giulietta*, Babalibri



Laboratorio sulle emozioni

La lettura e la scrittura per gestire le emozioni

Imparare a gestire le varie emozioni che contraddistinguono gli animi e i comportamenti degli alunni, non è affatto semplice, ma già avviare delle pratiche per sostenerli nella scoperta di una educazione alle emozioni, è un gran passo avanti. Spesso i bambini sono così travolti dalle emozioni che non le sanno riconoscere e di conseguenza gestire. Ecco perché sostenerli in questo cammino di scoperta può portare dei vantaggi non solo sul piano comunicativo-relazionale, ma anche per la costruzione di un buon clima di classe. Capita anche che i bambini abbiano più emozioni che parole capaci di raccontarle. La lettura e la scrittura sono i due canali per eccellenza per tirare fuori le emozioni e imparare a gestirle.

Lavorare sull'alfabetizzazione delle emozioni significa rispondere al raggiungimento di più obiettivi. I vettori per attivare questi importanti processi sono l'educazione alla lettura e la scrittura creativa.

Il nostro intento è, come dice Alberto Pellai, medico e psicoterapeuta dell'età evolutiva, *"fornire ai bambini quella competenza che si struttura, organizza e sviluppa nell'età evolutiva e che poi durerà per tutta la vita."*

Secondo Dan Kindlon e Michael Thompson, autori del libro *Intelligenza Emotiva per un bambino che diventerà uomo* (Biblioteca Universale Rizzoli, 2002), curare l'alfabetizzazione emotiva di un bambino, intesa come atto di insegnare l'alfabeto delle emozioni, è un processo simile a quello con cui egli impara a leggere, poiché comporta la promozione della capacità di leggere e comprendere le proprie e altrui emozioni e l'utilizzo di tali abilità per comprendere meglio se stessi e gli altri.



Il seguente testo va fotocopiato e consegnato agli alunni.

Il compleanno di Greta

La luce del giorno splendeva. Appena sveglia, Greta non ricordava che giorno fosse; poi le è venuto in mente che quello era proprio il giorno del suo compleanno. Infatti, quando si è recata in cucina, ha notato sulla tavola un grande pacco su cui ha letto buon compleanno! Per l'emozione il cuore ha cominciato a battere forte forte e gli occhi le sono diventati lucenti come stelle. Si è messa subito a scartare il pacchetto, ma l'ansia di riuscire ad aprirlo la ostacolava nei movimenti.

Quando finalmente ce l'ha fatta in un primo momento è rimasta perplessa, poi è stata invasa da una contentezza ancora più intensa perché dentro c'erano tanti altri pacchetti di diversa grandezza tutti fasciati di carta di colori diversi. Greta ha impiegato parecchio tempo ad aprirli e ogni volta il rinnovamento della sua sorpresa e della gioia l'ha costretta a continue esclamazioni di festosa meraviglia. Pareva che la mamma avesse letto con totale attenzione dentro la sua mente e avesse deciso di soddisfare tutti i suoi desideri.

C'erano proprio tutti i giocattoli che lei aveva sognato, ma che mai aveva pensato di poter avere fra le mani per sé un giorno.

Da: Anna Lavatelli, *Quando la luna scelse la notte*. Piccoli. Torino, 1999



Avviamo una conversazione di classe per riflettere sulle emozioni. Rivolgiamo agli alunni alcune domande:

- Quante e quali emozioni ha provato Greta in questo giorno per lei così speciale?
- Vi è mai capitato di vivere una esperienza come quella di Greta?

Laboratorio di lettura

Prima di iniziare il percorso dedicato alla lettura somministrare questo test di autovalutazione.

			
1. Possiedi dei libri tuoi?			
2. Leggi tutti i giorni?			
3. Frequenti le biblioteche?			
4. C'è un libro che ti è rimasto nel cuore?			
5. Pensi che leggere faccia bene?			
6. Ti piace ascoltare le storie lette?			
7. Ti piacerebbe ricevere come regalo un libro?			
8. Ti piace leggere?			

Nelle pagine seguenti forniamo numerose schede di lavoro composte con il carattere EasyReading®. Le schede sono utili per il raggiungimento e il consolidamento degli obiettivi di apprendimento del percorso di italiano.

- Produrre testi orali, sia narrativi che descrittivi, sulla base di immagini (schede 1-5).
- Leggere e comprendere testi narrativi (schede 6-9).
- Leggere e comprendere testi descrittivi (schede 10-12).
- Leggere e comprendere testi informativi (schede 13-15).
- Leggere e comprendere poesie e filastrocche (schede 16-19).
- Produrre testi scritti di tipo narrativo, descrittivo e regolativo, sulla base di immagini (schede 20-27).

IN MONTAGNA D'INVERNO

■ Osserva attentamente l'immagine e descrivi a voce quello che vedi. Osserva tutti i particolari e cerca di non tralasciare nulla.



Nome Data

IN SPIAGGIA D'ESTATE

■ Osserva attentamente l'immagine e descrivi a voce quello che vedi. Osserva tutti i particolari e cerca di non tralasciare nulla.



Nome Data

UN GIORNO IN CITTÀ

■ Osserva molto bene l'immagine e racconta cosa vedi. Descrivi l'ambiente, i personaggi e le loro azioni.



Nome Data

QUELLA VOLTA CHE...

■ Scegli uno dei titoli per raccontare un'esperienza che hai vissuto seguendo lo schema che conosci.

UNA GITA AL MARE



UN GIORNO TROPPO DIVERTENTE A SCUOLA



CHE PAURA!



UNA NUOVA AMICIZIA



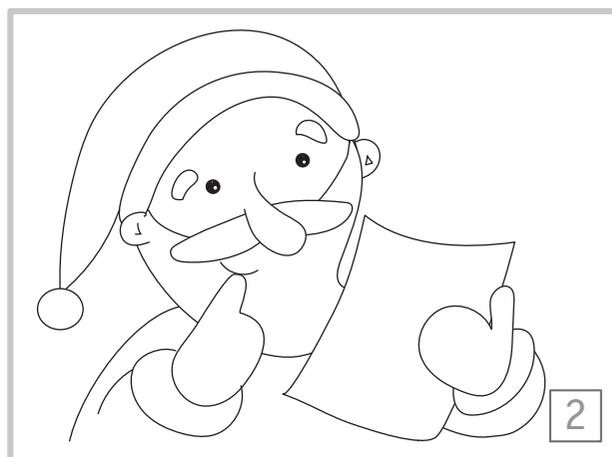
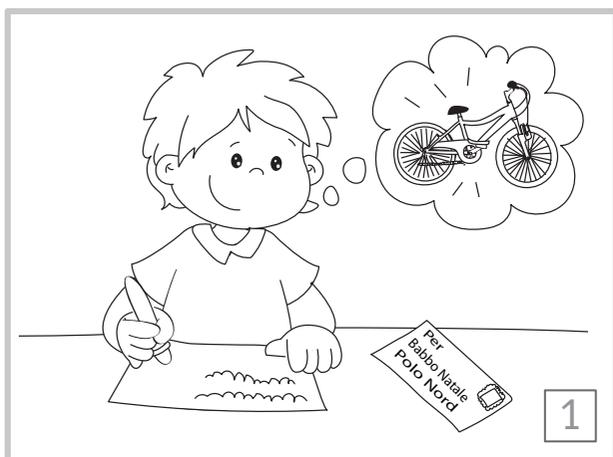
Nome Data

PAROLE PER... RACCONTARE

■ Osserva le vignette e racconta la storia.



■ Osserva le vignette e racconta la storia.

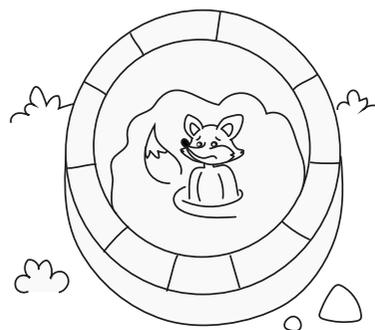


Nome Data

LA VOLPE E IL CAPRONE

■ Leggi il racconto e riconosci i diversi momenti. Scrivi accanto a ciascuna parte se è l'INIZIO, lo SVILUPPO o la FINE. Ritaglia e incolla in ordine sul quaderno.

Una volpe distratta era caduta in un pozzo e non riusciva più ad uscire.



Allora la volpe si appoggiò sulle sue corna e riuscì ad uscire lasciando intrappolato l'ingenuo caprone.



Si avvicinò al bordo del pozzo un caprone assetato. La volpe colse al volo l'occasione e convinse il caprone a scendere perché lì l'acqua era fresca e abbondante. Il caprone saltò nel pozzo.



Nome Data

UN UOMO NEL BOSCO

■ Leggi il racconto.

Un giorno in cui una pioggia torrenziale aveva rinfrescato l'aria, incontrai nel bosco un uomo dalla barba color ruggine, che portava un paniere di bellissimi funghi.

« Buon giorno » mi disse.

« Buon giorno » risposi.

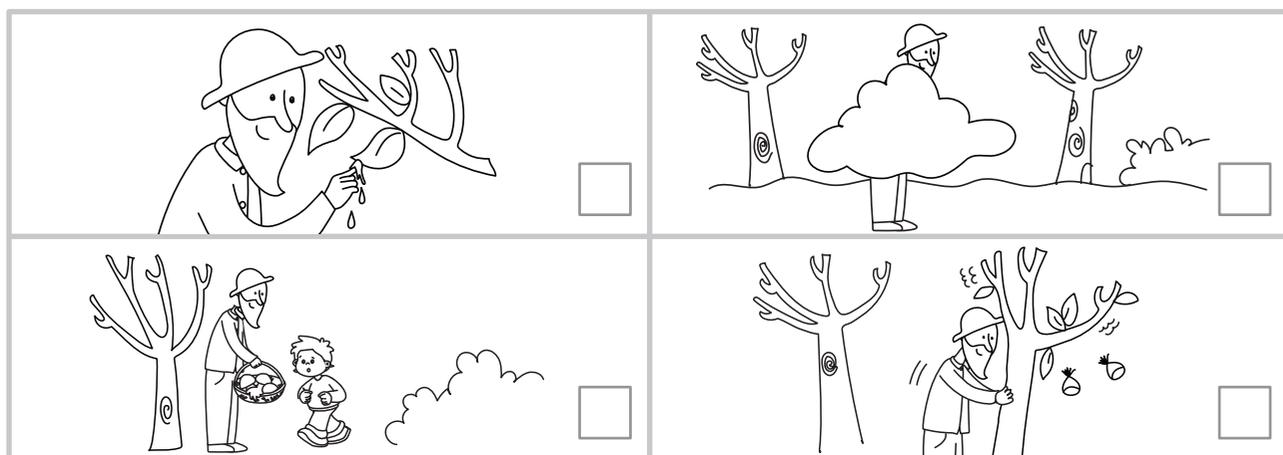
« È un forestiero lei? Non mi pare di averla mai vista da queste parti ».

« Sono arrivato oggi e rimarrò qui per tre mesi. Sono l'Autunno » mi rispose.

Tutti i giorni, nel bosco, incontravo l'Autunno. Scuoteva gli alberi alti e faceva cadere castagne e noci. Lo trovavo spesso che con la punta del dito intinta nei più svariati colori dipingeva le foglie di rosso, arancione, giallo...

A volte, quando l'Autunno sentiva anche lui di più il freddo, s'avvolgeva in un gran mantello di nebbia che lo nascondeva tutto.

■ Ordina i diversi momenti della storia, numerando le vignette da 1 a 4. Poi rispondi alla domanda.



Quando si svolge la vicenda?

Nome Data

L'ORSO LARSEN

■ Leggi il racconto e individua le tre sequenze principali: **inizio**, **svolgimento**, **fine**. Poi rispondi alle domande.

Oggi è una gran giornata per Larsen, il piccolo orsacchiotto bianco. Per la prima volta il babbo lo porterà a vedere il mare. Larsen e i suoi genitori abitano al Polo Nord, tra le nevi e i ghiacci senza fine.

Verso mezzogiorno arrivano al mare: eccolo lì, azzurro, immenso.

«Resta qui e guarda come si fa a nuotare!» dice il babbo, e si tuffa nelle gelide acque. Poi comincia a nuotare su e giù, finché ad un tratto si immerge sott'acqua e riemerge tenendo stretto un pesce bello grosso. «Guarda qua, ho procurato la cena!» grida, e divide il pesce in due parti. Dopo mangiato è ora di dormire.

«Guarda, Larsen» dice il babbo, «devi fare un mucchio di neve, per ripararti dal vento gelido della notte».

E scava scava, gratta gratta, ammucchia ammucchia, ecco pronte le due collinette: Larsen è molto orgoglioso del suo lavoro, e appena si mette giù si addormenta.

rid. e adatt. da H. de Beer, Edizioni Elle

Chi è il protagonista?

Dove si svolge la storia?

Quando?

Che cosa dice il babbo a Larsen dopo aver mangiato?

.....

Che cosa fa Larsen dopo aver terminato il suo lavoro?

.....

Nome Data

GLI GNOMI E LA NEVE

■ Leggi il brano seguente e sottolinea in verde i personaggi e in arancione il luogo.

Gli gnomi non avevano mai visto la neve, ma la curiosità era tanta e ne parlavano di continuo.

«Io non l'ho mai vista, ma mio cugino Topazio me ne ha parlato» disse la gnoma Pirì. Pirì era la più vanitosa gnometta del villaggio. E a molti non era simpatica anche per quel cugino che lei nominava sempre, a pranzo, a cena, a colazione.

«E com'è, la neve, Pirì, com'è?» chiese gnometta Sasà, incuriosita.

«Dice mio cugino Topazio che è bianca bianca e fredda fredda» disse Pirì.

«Bianca come e fredda quanto?» chiese gnomo Lucrezio indagatore, con un occhio aperto e l'altro chiuso.

«È bianca come una meringa e fredda quanto... quanto... Oh, non lo so! È fredda e basta!» disse Pirì.

«È anche dolce come le meringhe?».

«Questo potrebbe saperlo Babà» rispose Pirì.

Babà era lo gnomo pasticciere, che subito comparve sull'uscio della sua botteghina, con un lungo grembiule, un berrettone in testa e il naso sporco di farina.

«Se la neve è dolce come le mie meringhe» disse leccandosi le dita «non lo so. Però so che si scivola a camminarci sopra».

«Bella roba!» esclamò gnomo Bignè, che era il contestatore del villaggio. «Se è così non la vogliamo».



M. Pucci, *Storie con l'accento*, Giunti

Nome Data

■ Per ogni domanda segna con una **X** la risposta giusta.

Di che cosa parlavano di continuo gli gnomi?

- Della neve. Dei funghi. Dell'inverno.

Pirì era la gnoma più vanitosa:

- di casa. del villaggio. del bosco.

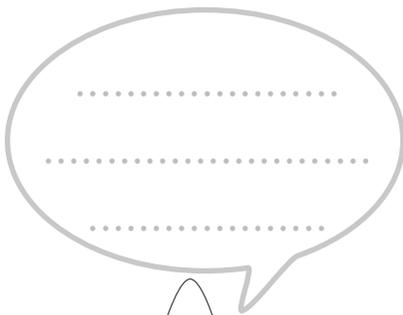
Com'è la neve?

- Bianca bianca e fredda fredda. Calda e colorata. Bianca e colorata.

La neve è bianca come:

- la panna. una meringa. il latte.

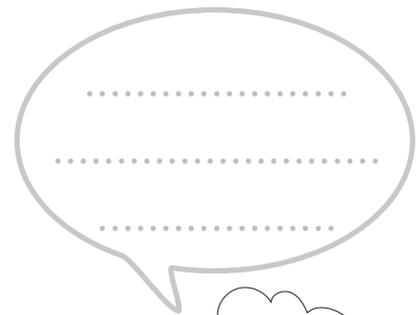
■ Scrivi nei fumetti cosa dice ogni gnomo della neve.



Gnomo Topazio



Gnoma Pirì



Gnomo Babà

Nome Data

UNA PERSONA

■ Leggi la seguente descrizione.

Il mio papà si chiama Ago, ma il suo vero nome è Agostino. È alto e forte, ha le lentiggini sul naso e gli occhi allegri con le sopracciglia spettinate che non gli stanno appiccicate sulla fronte come alle altre persone. Sembrano fili di erba rossa. Anche i capelli sono rosso chiaro. Papà fa il pasticciere. Lavora in una stanza profumata e calda, con due grandi forni. Qualche volta vado a trovarlo e mi fa assaggiare le pastine appena sfornate. Con il cappello bianco da cuoco, i guanti e il grembiulone, in mezzo a quelle pentole giganti, mi sembra un mago che prepara le pozioni.

AGO MAGO!



A. Sarfatti, ... *Sulle tracce degli ospiti in fuga*, Giralangolo

■ Quali sono le caratteristiche di Ago? Colora le parole giuste.

Aspetto fisico/corporatura	alto	basso	forte	debole
Occhi	allegri	tristi		
Sopracciglia	pettinate	spettinate		
Capelli	rosso chiaro	biondi		

■ Sottolinea nel testo:

- in verde come è vestito Ago;
- in rosso che lavoro fa.

Nome Data

UN ANIMALE

■ Leggi il brano e sottolinea nel testo, con colori diversi, le informazioni sul nome, l'aspetto fisico e il comportamento. Poi completa la tabella.

Papà mi affidò la cura di Lora, un cucciolo di foca che aveva salvato dai cacciatori. Lora aveva occhi grandi, lucidi e assorti. Erano umidi e dolci, bellissimi ed espressivi. Un suo sguardo bastava a farmi correre a riempire la sua bottiglia di latte e di olio, oppure mi faceva capire che desiderava essere presa in braccio. Pesava ancora poco e la sua pelliccia era morbida e vellutata. Aveva un udito finissimo e adorava la musica: si metteva in ascolto con un'espressione assorta e gioiosa. E spesso accompagnava la melodia con una serie di latrati, grugniti, sbuffate e strani miagolii, dondolandosi con tutto il corpo.



R. Farre, *Il cucciolo del mare*, Longanesi

Nome
Aspetto fisico
Comportamento

Nome Data

UN AMBIENTE

■ Leggi il brano e sottolinea le parole dello spazio.

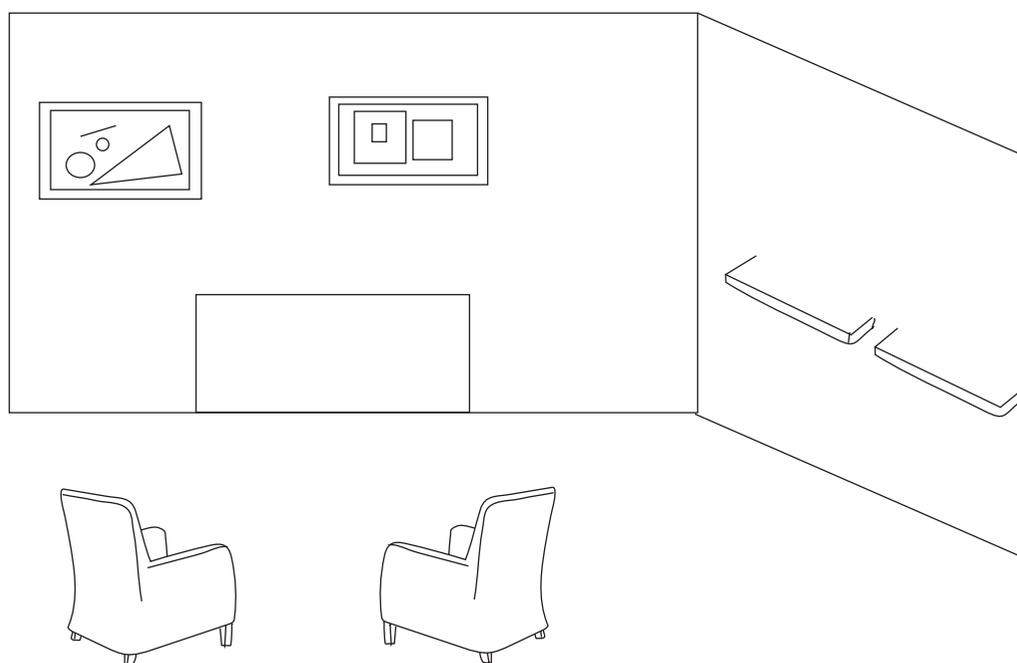
La stanza dove di solito guardo la televisione è quella che si trova vicino alla cucina.

In questa stanza c'è un lungo mobile di legno bianco con sopra la televisione e anche una collana di libri di narrativa per ragazzi con il dorso tutto colorato.

Vicino a questo mobile c'è un piccolo carrello con dei cassettei; in quello più in basso ci sono i miei giochi più piccoli: pupazzetti, figurine, costruzioni.

Di fronte al mobile della TV ci sono due poltroncine con davanti un tavolino dove ci appoggiamo il telecomando della televisione e il barattolo dei pennarelli; un po' più a destra c'è il divano. Sopra la spalliera del divano, attaccate alla parete, ci sono due mensole con libri e fotografie.

■ Leggi di nuovo la descrizione e completa il disegno, inserendo ciò che manca.



Nome Data

LA LONTRA

■ Leggi il seguente testo informativo.

La lontra è abilissima a muoversi e a sguazzare nell'acqua, ha zampe palmate e una coda lunga che usa come timone, mentre sul terreno si muove in modo goffo e impacciato. Ma guai se l'acqua è sporca: la lontra se ne va immediatamente alla ricerca di un fiume, di un ruscello o di un lago dove sia pulitissima. La lontra si nutre di pesci, gamberetti, rane, uova e qualche uccellino acquatico ed è ormai una delle specie più rare del nostro Paese.



■ Rispondi.

Quale è l'argomento principale del testo che hai letto?

.....

Come sono fatte le lontre?

.....

In che cosa la lontra è abile?

.....

Dove si muove con difficoltà?

.....

Cosa mangia la lontra?

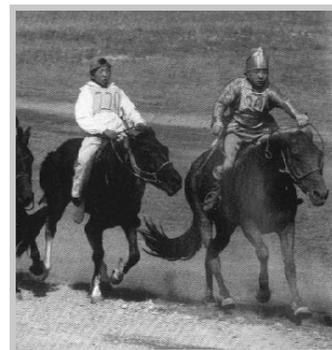
.....

Nome Data

IN MIGLIAIA AL GALOPPO

■ Leggi il testo poi rispondi alle domande.

Da secoli, una volta all'anno, tutte le tribù della Mongolia si ritrovano per la grande festa del Naadam, nel corso della quale si svolge una mini-Olimpiade. Gli adulti tirano con l'arco e lottano, bambini e ragazzi cavalcano per 30 km in sella ai loro cavalli. Partono a migliaia, tutti assieme. Anche lo scorso luglio, prima dell'inizio, ai più timorosi è stato fatto bere del latte di cavalla fermentato: dicono che mette allegria e coraggio!



da «Focus Junior», Settembre 2004

La festa del Naadam si svolge in Mongolia, vasta regione dell'Asia. Ogni quanto tempo si tiene questa festa? E in quale mese?

.....

A quale importante manifestazione sportiva somiglia?

.....

Come gareggiano i bambini e i ragazzi?

.....

In quale attività sportiva gareggiano gli adulti?

.....

Nome Data

NELLE GROTTA...

■ Leggi il testo e rifletti, poi indica se le frasi sono vere o false.

Le grotte sono cavità naturali che si addentrano sottoterra o nei fianchi di un monte. Nelle grotte scavate dall'acqua si formano escrescenze calcaree, davvero molto belle: si chiamano stalattiti e stalagmiti e ci



vogliono anni perché crescano di un solo millimetro. Entrambe si formano attraverso il carbonato di calcio cristallizzato contenuto nelle gocce d'acqua che cadono dal soffitto della grotta. Le stalattiti pendono dal soffitto e crescono verso il basso. Le stalagmiti, invece, si alzano dal suolo e crescono dal basso in alto.

adatt. da «Focus Junior», 2006

Le stalattiti pendono dal soffitto.

 V

 F

Le stalagmiti crescono dal basso verso l'alto.

 V

 F

Le stalattiti e le stalagmiti crescono in fretta.

 V

 F

Le stalagmiti crescono dall'alto verso il basso.

 V

 F

Le stalattiti e le stalagmiti sono composte di carbonato di calcio.

 V

 F

■ Rispondi.

Quale tipo di argomento è trattato nel testo?

 Storia

 Geografia

 Scienze

Nome Data

DIVENTERÒ

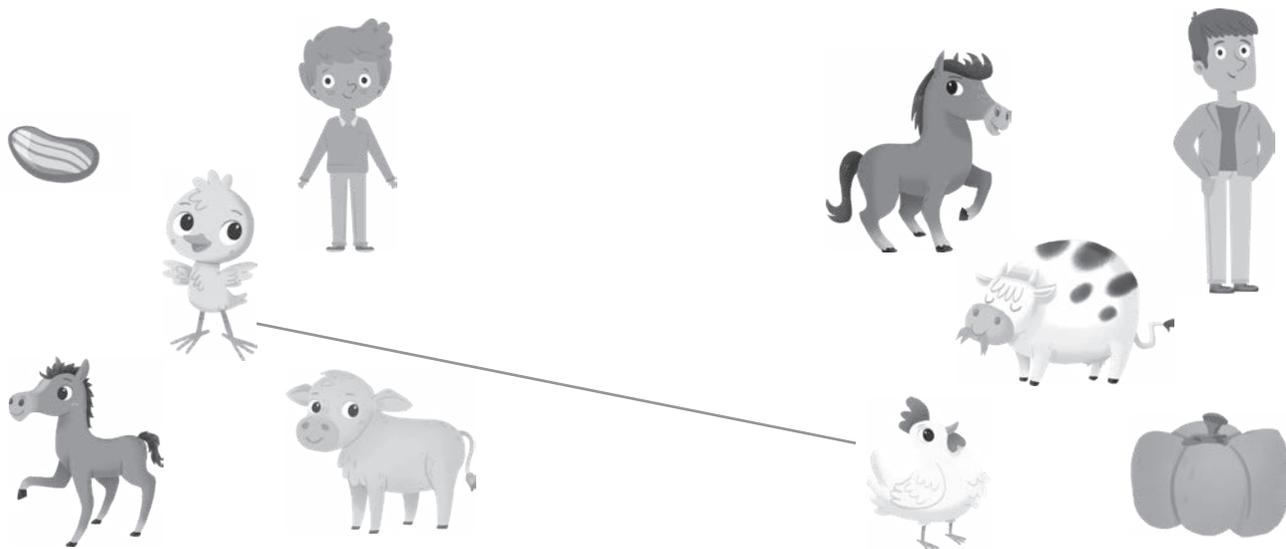
■ Leggi il testo della filastrocca.

Crescere

Il puledro diventa cavallo,
 il pulcino gallina oppure gallo,
 il vitello sarà toro o mucca,
 e un piccolo seme può diventare zucca.
 Anche il bambino piano piano
 crescerà e uomo diventerà,
 e se si sposa può diventar papà,
 poi il piccino mangia e cresce
 e il papà diventa vecchio
 e gli rincesce.

M. Lodi

■ Rileggi la filastrocca e collega le coppie corrette.



■ Cerchia tutte le rime utilizzando colori diversi.

■ Da quanti versi è formata la filastrocca?

Nome Data

SUBACQUEO, CHE SCENDI A CERCARE?

■ Leggi la poesia e illustrala con un disegno.

Nel fondo azzurro del mare,
 subacqueo che scendi a cercare?
 Cerchi il tesoro di una goletta
 o una sirena a cena t'aspetta?
 Ma il subacqueo, sparito nell'onde,
 scende scende e non risponde.
 Per far contenta la sua bambina
 scende a cercarle una stella marina.

M. Argilli



■ Completa il testo.

Nella poesia si parla di un
 che si immerge nel mare
 e Egli vuole cercare una
 da regalare alla sua

Nome Data

I COLORI

■ Leggi la poesia di Lina Schwarz e usa i colori come indicato.

Noi siamo il rosso e il giallo,
facciamo insieme un ballo,
e per combinazione
vien fuori l'arancione.

ROSSO + GIALLO

ROSSO	ARANCIO	GIALLO

Noi siamo l'azzurro e il rosso,
giriamo a più non posso,
uniti con affetto
formiamo il violetto.

AZZURRO + ROSSO

AZZURRO	VIOLETTO	ROSSO

Noi siamo il giallo e il blu,
ci rincorriamo su e giù,
ciascun dei due si perde
e salta fuori il verde.

GIALLO + BLU

GIALLO	VERDE	BLU

Nome Data

VIVA I PALLONI

■ Leggi con attenzione la poesia e rispondi alle domande.

Viva i palloni!
Io li adoro, su per giù
ne vado matto!
Ne ho uno... due... tre!
Il pallone piccolino
non si tocca,
è del gattino!
Se son stanco,

il mio pallone si trasforma
in seggiolino.
È l'ora di cena
e lo tocco appena appena.
Che sarà quel coso tondo
qui con me sotto il lenzuolo
che somiglia a un mappamondo?

G. Jurgesen

Il poeta adora i palloni.

È vero È falso

Quanti palloni ha il poeta?

Uno Due Tre

Che cosa è, secondo te,
il "coso tondo... sotto il
lenzuolo"?

Un mappamondo

Un pallone

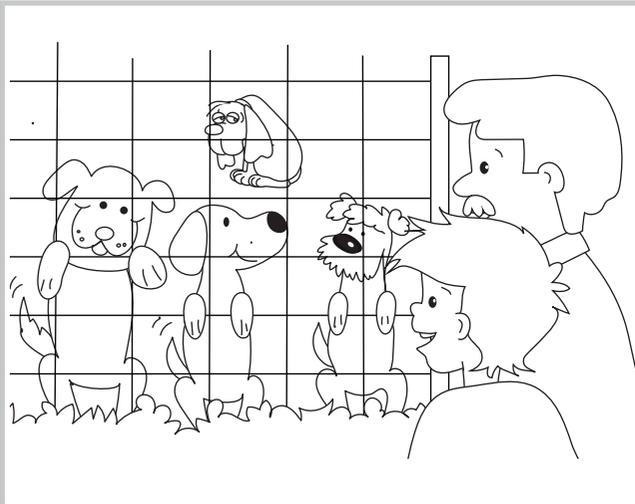


■ Colora il gattino.

Nome Data

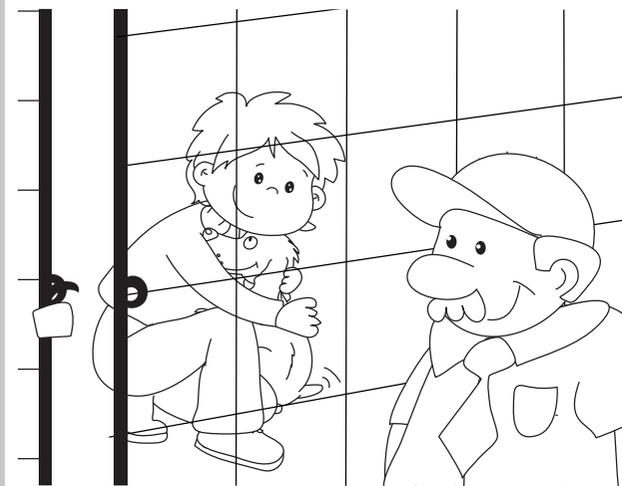
MATTEO ADOTTA UN CAGNOLINO

■ Osserva le vignette e racconta la storia.



Un pomeriggio Matteo e il papà

.....
.....
.....
.....



Dopo un po'

.....
.....
.....
.....



Alla fine Matteo e il papà

.....
.....
.....
.....

Nome Data

UN GIORNO AL MARE

■ Osserva il disegno e inventa una storia seguendo la traccia.



Chi vedi nel disegno?
Dove si trovano?
Cosa stanno facendo?
Prova a immaginare: cosa faranno dopo?
Prova a immaginare: dopo ancora chi incontreranno?

Nome Data

I CAVALLI PARLANTI

■ Osserva la foto e dai un nome ai cavalli.
Poi immagina e racconta a voce la storia di questi
due bellissimi animali... che parlano.



NOME DEL
CAVALLO SCURO:

.....

NOME DEL
CAVALLO CHIARO:

.....

■ Se la storia che hai
immaginato ti piace,
raccontala anche per
iscritto.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nome Data

UNA RAGAZZA

■ Osserva l'immagine e, rispondendo alle domande, descrivi la persona raffigurata.

- Cosa indossa la ragazza qui a fianco?
- Cosa ha in mano?
- Cosa ha tra i capelli?
- Cosa sta facendo?
- Ha un'espressione serena o imbronciata?
- Potresti indovinare che lavoro fa?
- Quale potrebbe essere il suo nome?



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nome Data

UN ELEFANTE

■ Osserva l'immagine e, rispondendo alle domande, descrivi l'animale raffigurato.



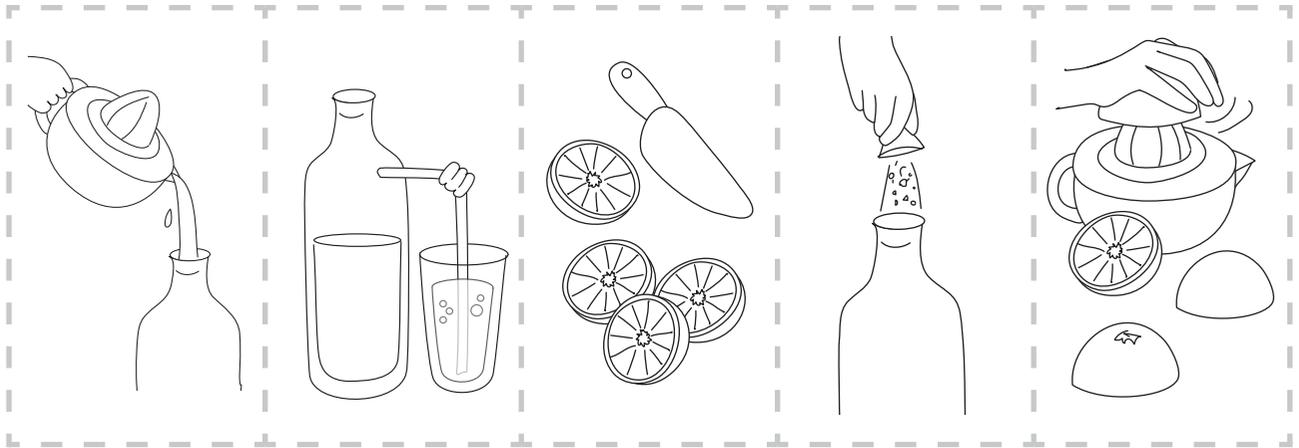
- Che animale è questo? • È molto grande o molto piccolo? • E le orecchie sono grandi o piccole? • E gli occhi? • La proboscide è lunga o corta? • Ai lati della proboscide ci sono due zanne d'avorio, a cosa credi che servano, per masticare o per scavare nel terreno?

.....
.....
.....
.....

Nome Data

UNA SPREMUTA

■ Taglia e incolla in ordine negli spazi numerati le fasi per la preparazione del succo di arancia.



1	2	3	4	5

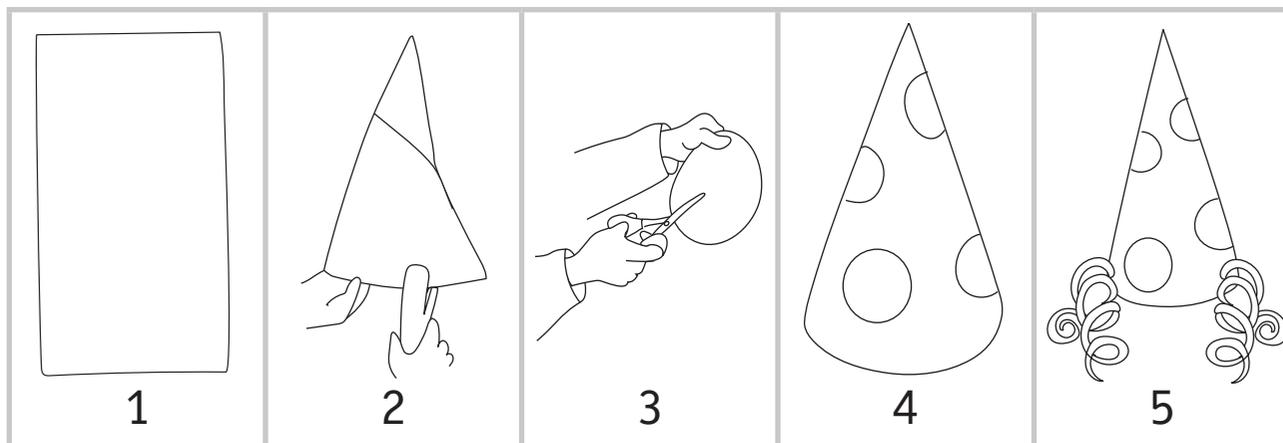
■ Descrivi le fasi per la realizzazione del succo d'arancia.

1.
2.
3.
4.
5.

Nome Data

UN CAPPELLO

■ Lavora con i compagni e scrivi le istruzioni necessarie per realizzare un cappello di Carnevale.



Materiale: cartoncini colorati, forbici, graffettatrice, nastro colorato.

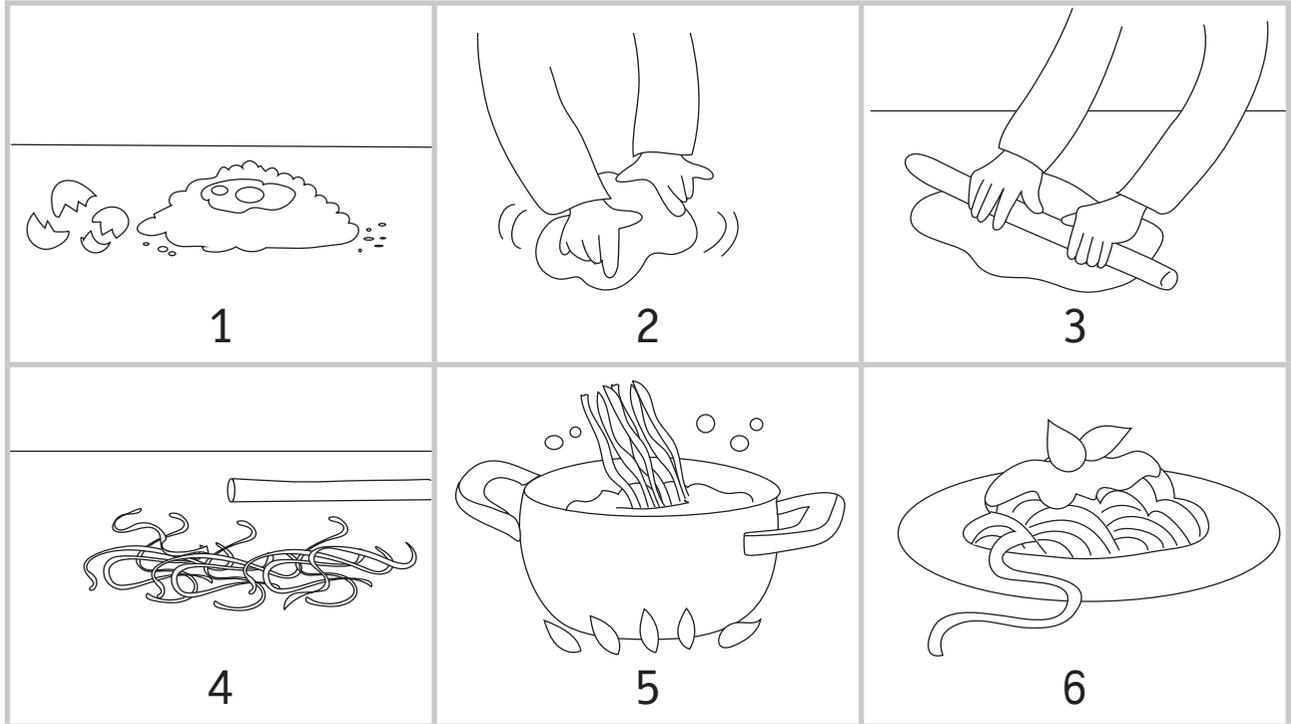
■ Descrivi le fasi per la realizzazione del cappello.

1.
.....
2.
.....
3.
.....
4.
.....
5.

Nome Data

LA PASTASCIUTTA

■ Osserva le immagini e completa.



Di che ricetta si tratta?

Ingredienti

.....

Preparazione

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Nome Data

Grammatica e Scrittura

Il giullare Memo,
un elemento di
continuità

La competenza emotiva e l'apprendimento sono in grado di influenzarsi reciprocamente, per questo motivo, il personaggio guida del libro di grammatica e scrittura è il **giullare Memo** che i bambini hanno già conosciuto in classe prima.

Checklist

Consigliamo durante tutto il percorso di grammatica e scrittura di stilare delle checklist da condividere con gli alunni in maniera personalizzata. Ecco un esempio dal quale partire.

GIÀ SO FARE TUTTE QUESTE COSE

LETTURA

- SO LEGGERE PAROLE CON DUE LETTERE → RE
- SO LEGGERE PAROLE CON TRE LETTERE → OCA
- SO LEGGERE PAROLE CON QUATTRO LETTERE → CASA
- SO LEGGERE PAROLE CON CINQUE LETTERE → PONTE
- SO LEGGERE PAROLE CON SEI LETTERE → CAMINO
- SO LEGGERE PAROLE COMPLESSE → BRUCO
- SO LEGGERE SUONI DOLCI → CESTO
- SO LEGGERE SUONI DURI → CALDO
- SO LEGGERE I SUONI CON H → CHIARO/ RIGHE

SCRITTURA

- SO SCRIVERE PAROLE CON DUE LETTERE
- SO SCRIVERE PAROLE CON TRE LETTERE
- SO SCRIVERE PAROLE CON QUATTRO LETTERE
- SO SCRIVERE PAROLE CON CINQUE LETTERE
- SO SCRIVERE PAROLE CON SEI LETTERE
- SO SCRIVERE PAROLE COMPLESSE
- SO LEGGERE SUONI DOLCI
- SO LEGGERE SUONI DURI

COMPRESIONE

- SO CAPIRE QUELLO CHE LEGGO
- SO RISPONDERE ALLE DOMANDE
- SO RACCONTARE A VOCE QUELLO CHE LEGGO

E ORA SONO PRONTO A IMPARARE TANTE ALTRE COSE!

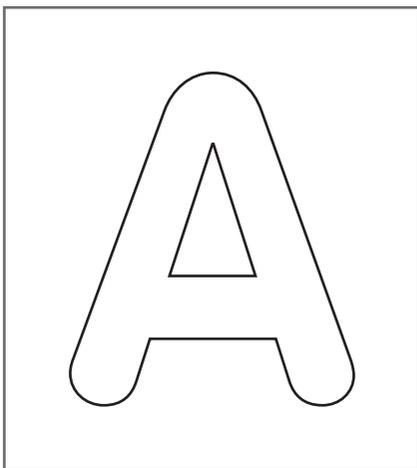
L'alfabeto delle emozioni

Non tutti i bambini memorizzano velocemente l'ordine alfabetico. Per questa ragione suggeriamo un'attività di riscaldamento che può aiutare a ricordare l'ordine giusto.

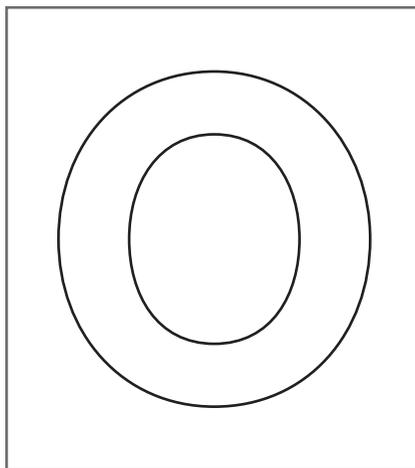
Attività 1 → A caccia di emozioni

L'insegnante prepara un contenitore con delle card su cui sono scritte le lettere dell'alfabeto. Pone il contenitore sopra la cattedra e poi spiega alla classe che sta per dare inizio a un gioco con le parole delle emozioni. Ogni bambino avrà un piccolo foglio di carta bianco e dovrà pescare una card, vedere la lettera che ha pescato e pronunciare una emozione, un sentimento o uno stato d'animo che inizia per quella lettera. Una volta che l'avrà detta, inizierà a comporre l'alfabeto a terra. E scriverà sul suo foglietto bianco quella parola.

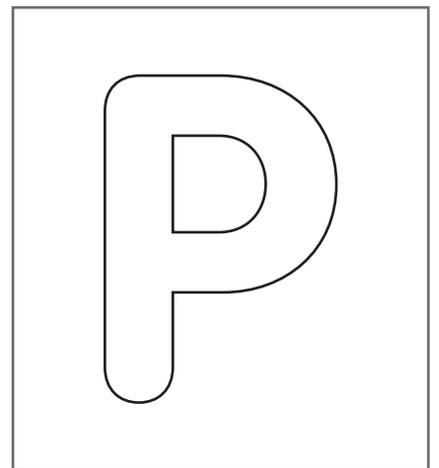
Consiglio: è bene avere pronti tutti i possibili abbinamenti e se qualche bambino mostra esitazione, va aiutato con degli esempi.



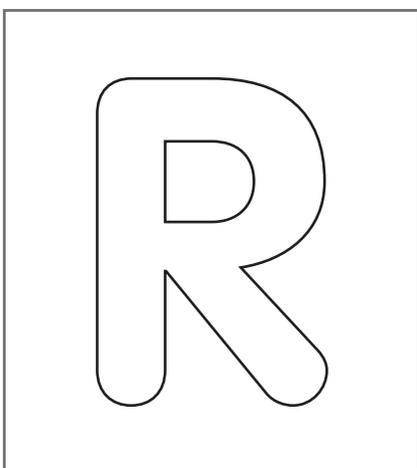
AMORE



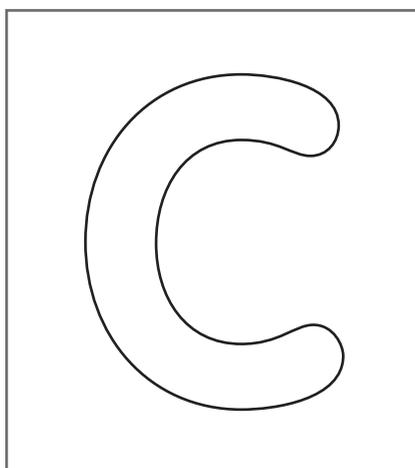
ORRORE



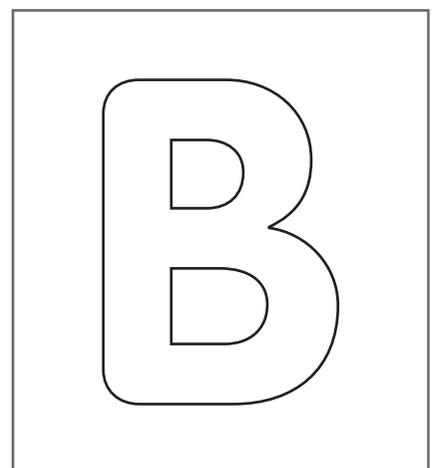
PAURA



RABBIA



CONTENTEZZA



BONTÀ

I suoni simili

Prima di far lavorare gli alunni con i suoni simili, fotocopiamo e consegniamo questa scheda per rilevare le reali esigenze della classe.

Osserva le immagini e cerchia la parola giusta.

	DANANA	BANANA
	IMBUTO	IMPUTO
	PIZZA	PISSA
	NASO	NAZO
	ZEFO	ZERO
	VAFO	VASO
	DEMTE	DENTE
	GAMBA	GANBA
	CELATO	GELATO

Suoni dolci e suoni duri

La distinzione dei suoni dolci e duri può richiedere un po' di tempo, ma può essere favorita dal seguente gioco.

Gioco 1 → Si gioca con Memo

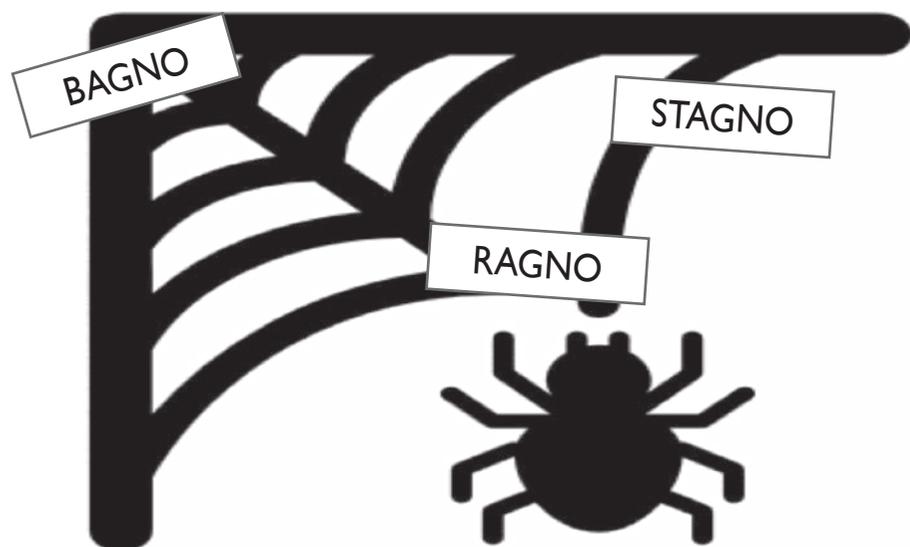
L'insegnante prepara foglietti con parole contenenti i suoni di riferimento. Ogni bambino pesca una parola e la legge. A mano a mano che le parole vengono estratte, si scrivono alla lavagna in una tabella come questa. Così da poterli leggere ancora.

SUONI DOLCI	SUONI DURI
CECE, CESTO, CILIEGIA, CIMICE, CIAO CERVO, GIRAFFA, GIRINO, GELATO, GENIO, GIROTONDO, GESTO, GEMMA, SCENA, FASCE, RUSCELLO, GUSCIO, CEROTTO, CINTA, CIONDOLO, CIABATTA	COLLO, COBRA, CASA, CUORE, COTTO, CURVA, CANE, CAVOLO, COTONE, GAS, GALLO, GALLINA, GORILLA, GOL, GATTO, GUFO, GARA, SCHIUMA, FISCHIO, SCARPA, BOSCO

Parole con gn

Proponiamo un gioco semplice per far divertire i bambini. Occorre preparare un cartellone con il disegno di una grande ragnatela e di un ragno e consegnare un foglio bianco a ogni bambino. Ciascuno scriverà una parola che contiene il suono GN e l'insegnante la attaccherà sulla ragnatela.

Consiglio: se alcuni bambini sono in difficoltà l'insegnante può suggerire.



Parole con gl

Proponiamo un gioco semplice per far divertire i bambini. Occorre preparare un cartellone con il disegno di un grande pagliaccio, e consegnare un foglio bianco a ogni bambino. Ciascuno scriverà una parola che contiene il suono GL e l'insegnante la attaccherà sul pagliaccio.

Consiglio: se alcuni bambini sono in difficoltà l'insegnante può suggerire.



Uso dell'h

L'insegnante presenta l'H con questa simpatica filastrocca.

H birichina

*Ormai mi conosci un po'
e sai che crear scompiglio so.
Un trucchetto oggi ti dirò
ma tu stai attento ancora un po'.
Se avanti mi metti
il verbo avere rispetti.
Se indietro sto
vuol dire che sto esclamando un po'.
Dida-tech*



Consiglio: prova a rispettare questi passaggi

- Fai leggere la filastrocca a Memo (cioè con una voce in falsetto)
- Poi leggila tu
- Spiega la regola dell'H
- Fai copiare sul quaderno
- Chiedi di impararla a memoria

Le doppie

La discriminazione del suono delle consonanti doppie è per alcuni bambini un grande scoglio da superare. Come attività preliminare proponiamo un esercizio per aiutarli a riflettere sulle parole che già conservano in memoria e che hanno sia il suono semplice che doppio.

Attività 1 → A caccia di doppie

L'insegnante mostra queste carte una alla volta, cercando di distinguere bene i suoni. Poi le mette in un contenitore e le fa pescare ai bambini invitandoli a leggere le parole.



La è con l'accento

Per favorire la discriminazione della e con e senza accento facciamo recitare la seguente filastrocca invitando gli alunni ad accompagnare le parole con i movimenti del corpo.

La è che spiega

Se c'è da spiegare qualcosa chiamano me.

Sai perché?

Semplice io sono la è!

Non sono una qualunque.

Non sto bene con chiunque.

Se vuoi usare me,

fatti alcune domande e sorridi con me.

Io spiego chi è, cosa è e dove è,

ma porto sempre un cappello con me.

Qualcuno lo chiama accento,

io lo chiamo cappello di cemento.

Vuoi sapere perché?

Senza il mio cappello perderei ogni parte di me.

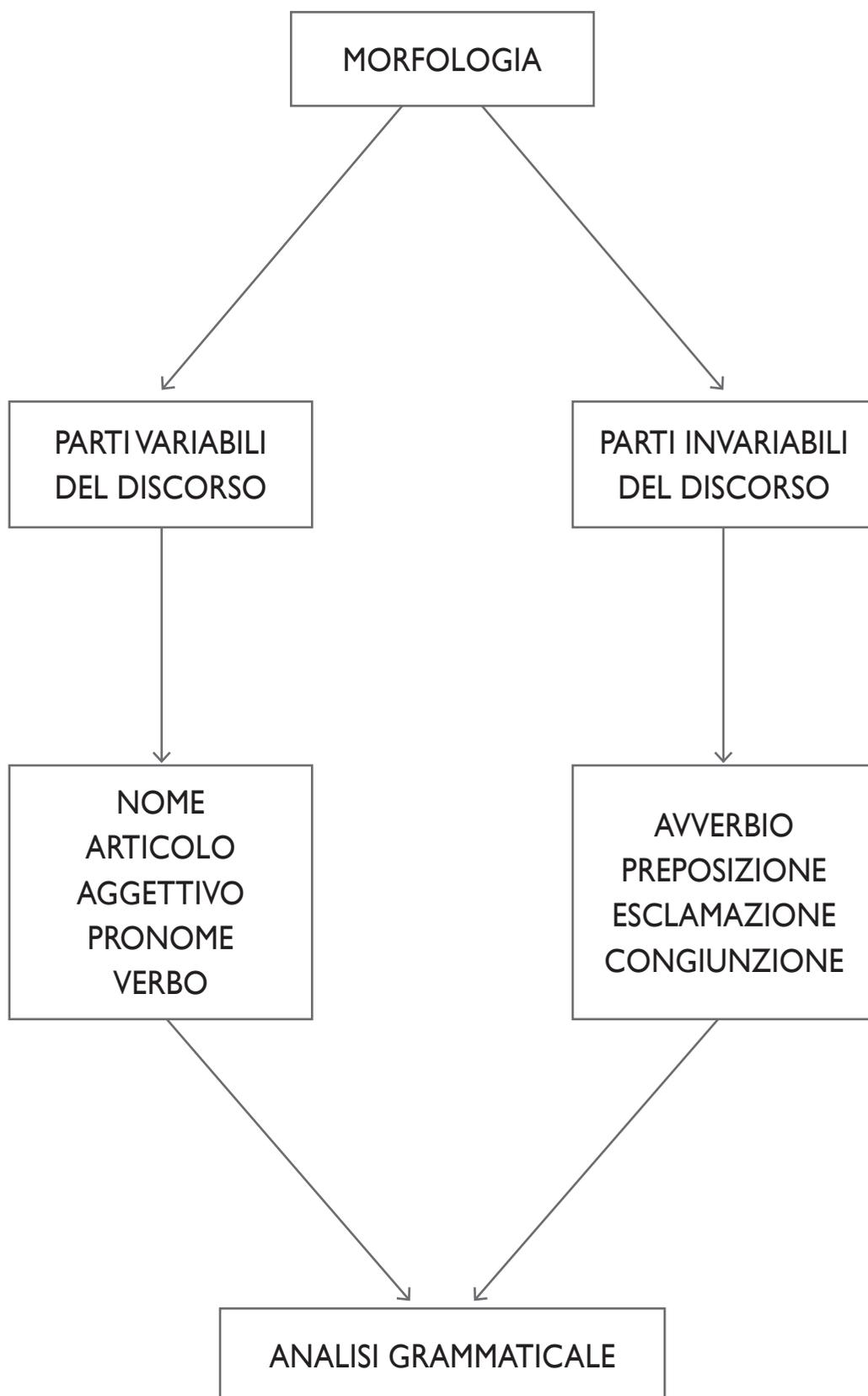
Con il cemento me lo hanno incollato,

ma io sono felice perché nessuno mai lo ha rubato.

Dida-tech

La morfologia

L'insegnante mostra agli alunni la seguente mappa anticipatoria, e li invita a ricopiarla sul quaderno, mettendo in evidenza gli argomenti che saranno trattati nel corso dell'anno.



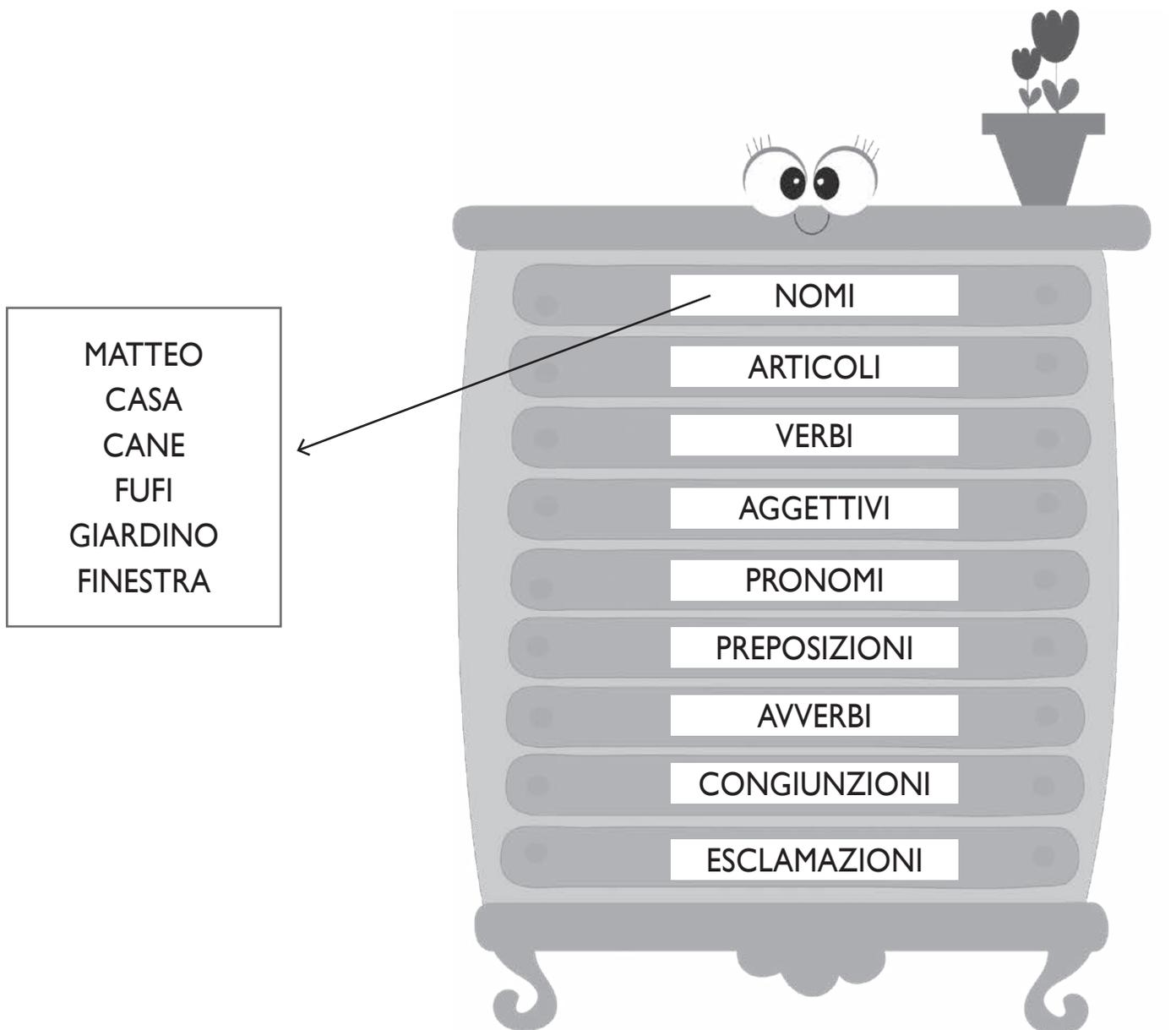
Prima attività → Creare la signora cassetiera

Ricreare la cassetiera di Memo può sembrare un po' complicato ma con alcuni semplici passaggi è possibile creare qualcosa di simile.

Si può procedere così:

- Procurare nove scatole impilabili, di qualsiasi materiale.
- Preparare delle etichette con le nove parti del discorso e attaccarle posizionando in alto le parti affrontate prima.
- Sistemare la cassetiera in uno spazio comodo dove i bambini possono agevolmente utilizzare i vari contenitori.
- Preparare dei biglietti con scritte le parole da collocare all'interno di ogni contenitore.

Ad esempio preparare una serie di nomi maschili e femminili, singolari e plurali, di animali, di persone e di cose.



I nomi

Prima attività → A caccia di nomi

Ecco un'attività molto semplice che piace molto ai bambini.

Il mondo è pieno di nomi, basta guardarsi intorno per scoprire che anche in un posto piccolissimo ci sono così tanti nomi che facciamo fatica a pronunciarli tutti. Occorre ricreare questa tabella sulla lavagna e farla copiare ai bambini sul loro quaderno.

L'insegnante chiede di elencare i nomi delle cose che vedono intorno, compresi i loro nomi propri e di copiarli nella tabella.

	Maschile	Femminile
Nomi di persona		maestra
Nomi di animali		
Nomi di cose		

Il verbo

Prima attività → A caccia di verbi

Ecco un'altra semplice attività da svolgere con tutta la classe. Facciamo notare agli alunni che ogni minuto compiamo tante azioni che possono essere tradotte in verbi. Occorre ricreare questa tabella sulla lavagna e farla copiare ai bambini sul loro quaderno.

L'insegnante chiede di elencare i verbi che vengono loro in mente e li invita a coniugarli.

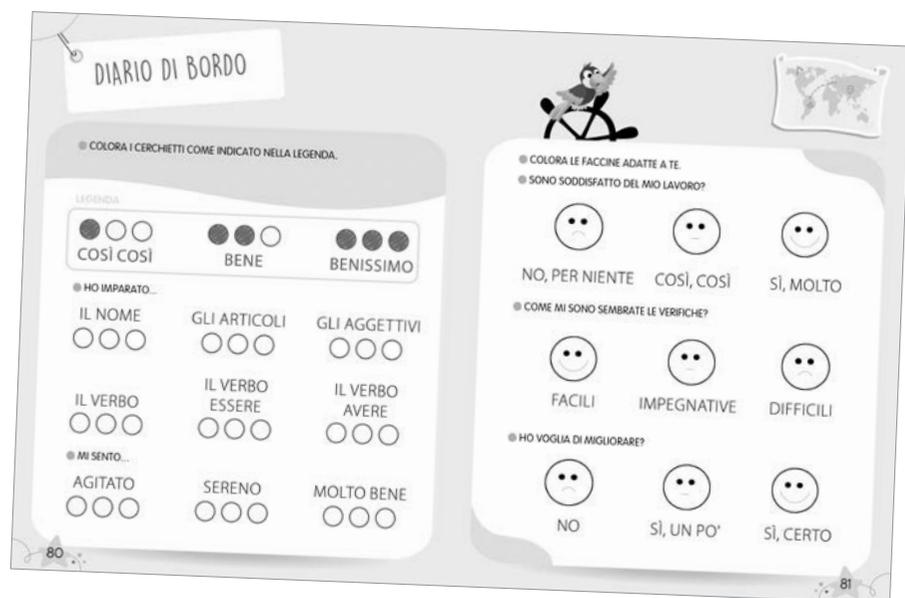
Verbi forma base	Presente	Passato	Futuro
Leggere	Leggo	Avevo letto	Leggerò

Dentro la scrittura

La scrittura è uno strumento di crescita personale, maturazione e consapevolezza. Insieme alla lettura, la scrittura può essere una risorsa per costruire i futuri apprendimenti. Per questo motivo è necessario far scrivere i bambini quanto più possibile, e insegnare loro le regole necessarie per impostare un buon testo scritto. D'altro canto, deve essere lasciato ampio spazio alle attività di scrittura libera, anche a coppie o in piccoli gruppi, perché le attività di scrittura creativa permettono di esprimere se stessi.

Fa sempre da cornice il **diario di bordo** che da semplice resoconto di un percorso svolto, diventa un vero e proprio compagno di viaggio su cui annotare ricordi, pensieri e sensazioni.

Non tutti i bambini sono pronti da subito a scrivere, per questo consigliamo di non forzare nessuno. Anche in questo caso per diventare piccoli grandi scrittori è necessario essere pazienti, ma allo stesso tempo tenacemente non perdere di vista l'obiettivo.



Le seguenti schede di lavoro sono utili per il raggiungimento e il consolidamento degli obiettivi di apprendimento del percorso di italiano.

- Leggere e scrivere correttamente parole con suoni e gruppi consonantici simili (schede 1-9)
- Leggere e scrivere correttamente parole con le doppie (schede 10-11).
- Leggere e scrivere correttamente parole con l'accento e l'apostrofo (schede 12-14).
- Discriminare e utilizzare nomi, articoli, aggettivi e verbi (schede 15-22).
- Riconoscere gli elementi essenziali della frase: soggetto, verbo, complementi (schede 23-25).

PAROLE BUCATE

■ Inserisci nelle parole le lettere mancanti. Attento a non sbagliare i suoni simili!

F o V	T o D
___estito	___artaruga
ca___iale	ban___iera
ca___allo	da___o
___ulcano	fa___a
___orbici	___enaro
___igile	elefan___e
___ar___alla	___inosauo
del ___ino	pos___ino

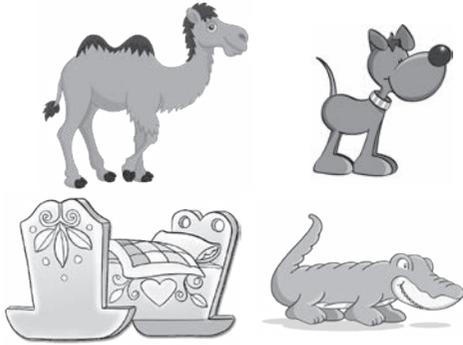
P o B	S o Z	M o N
trom___a	pin___a	po___odoro
___ecora	pe___o	___ela
bam___ino	___trega	___ave
___antofole	___aino	pa___ino
om___rello	___pazzino	for___ica
s___esa	___tella	asi___o
___ulcino	___ebra	___edusa
al___ero	mo___tro	a___anas

Nome Data

DISEGNI E PAROLE

■ Osserva i disegni e scrivi i nomi corrispondenti.

PAROLE CON CA - CO - CU



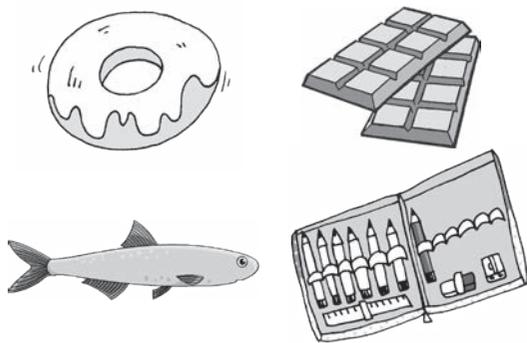
.....

PAROLE CON CE - CI



.....

PAROLE CON CIA - CIO - CIU



.....

PAROLE CON CHI - CHE



.....

Nome Data

SUONI E DISEGNI

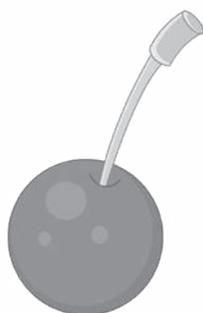
■ Osserva i disegni e completa le parole con GA - GO - GU, GE - GI.



___llo



re___na



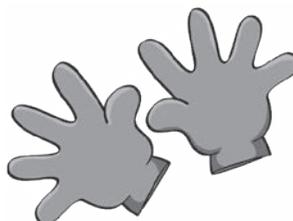
cilie___a



___co



___nna



___anti



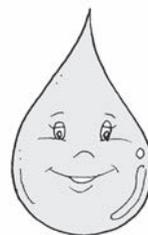
___tto



___lato



___rasole



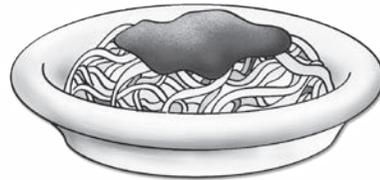
___ccia

Nome Data

COMPLETA LE PAROLE

■ Leggi le frasi e completa le parole con GIA - GIO - GIU, GHI - GHE.

La mamma cucina degli ottimi
spa_____tti al pomodoro.



Il frutto della quercia si chiama _____anda.

Prima di partire devo preparare
la vali_____.



Al luna park ci sono tante
_____stre divertenti.

Fa freddo! Mettiti il _____bbotto.



Nome Data

SCRIVI LE PAROLE

■ Osserva i disegni e scrivi i nomi corrispondenti.

SCA - SCO - SCU







SCI - SCE







SCHI - SCHE







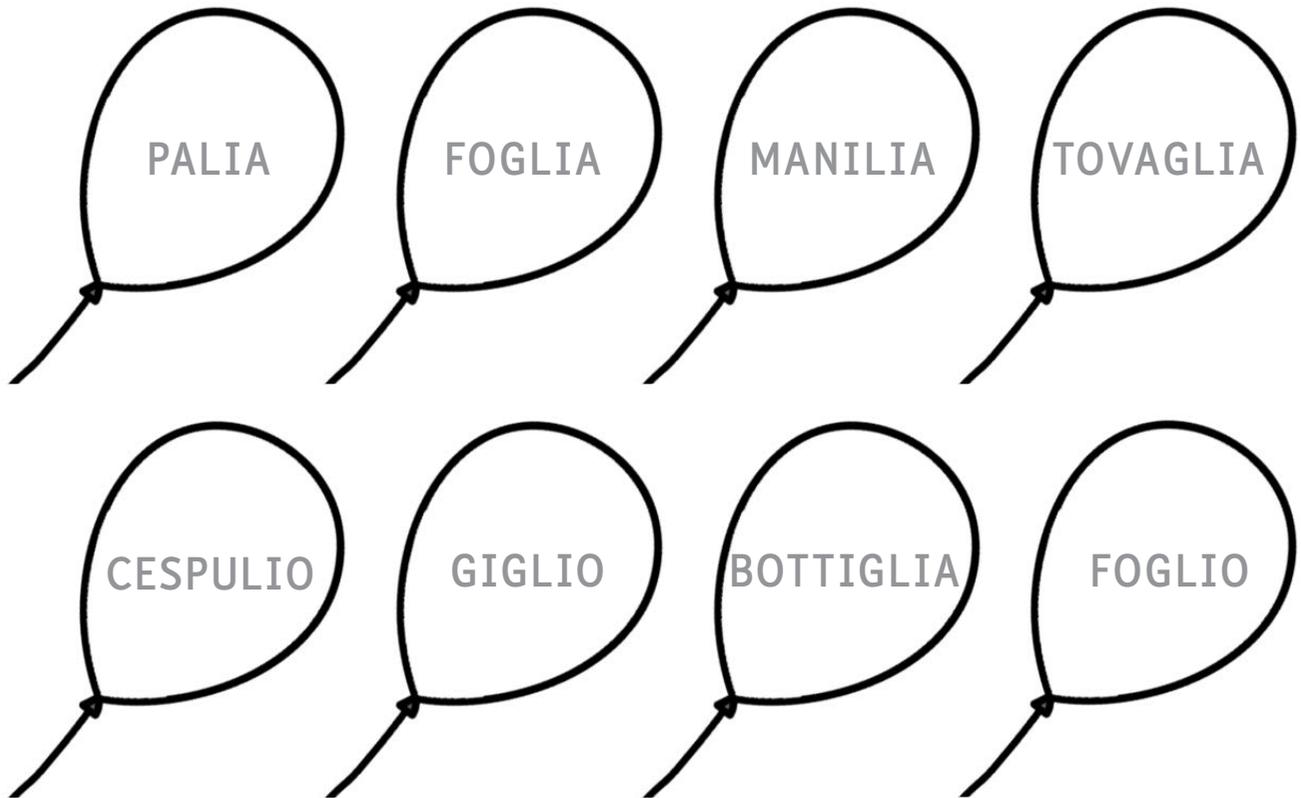


■ Completa le parole con SCE o SCIE.

Nome Data

PALLONCINI DI PAROLE

■ Colora solo i palloncini che contengono le parole scritte in modo corretto.



■ Completa le parole con GL, GLI o LI.

___assa

fami___a

quadrifo___o

botti___a

___utine

bi___ardo

o___o

mi___one

i___oo

gioco___ere

ma___one

meda___a

Nome Data

TANTI DISEGNI

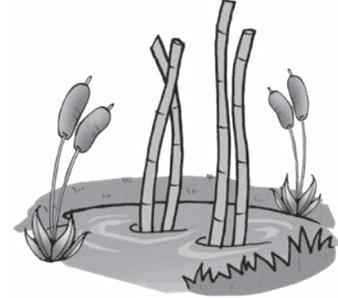
■ Scrivi i nomi dei disegni. Attento a GN e NI.



.....



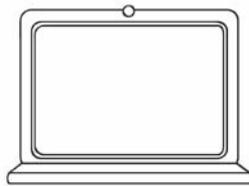
.....



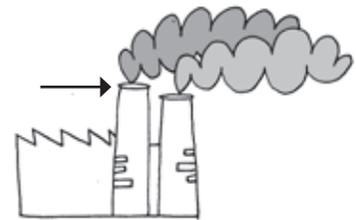
.....



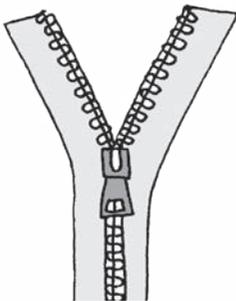
.....



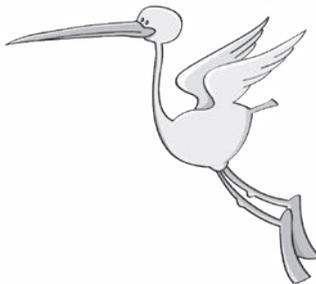
.....



.....



.....



.....



.....

Nome Data

PAROLE E FRASI

■ Scegli le parole adatte per completare le frasi.

cubo • aquilone • squadra • cuccia • cucchiaio
 cucina • aquila • cuffia • cinque • culla
 Pasqua • quadro • cupola

• Le colombe e le uova sono simboli
 della festa di



• Il neonato riposa nella



• La mano è composta da dita.



• La minestra si mangia con il



• Sono molto felice quando
 la mia vince.



• Il cane dopo aver mangiato
 è entrato nella sua



• Quando c'è vento l'..... vola leggero.



• Quando vado in piscina
 indosso sempre la



Nome Data

QU, CU, CQU

■ Trascrivi le seguenti parole nel riquadro giusto.

squalo • aquila • cuore • quadro • perquisire
 acquazzone • acquedotto • acquitrino • acquaio
 aquilone • acquolina • subacqueo • quercia
 quattro • culla • cuocere • acquario • acquisto
 tacquero • giacque • nacque • cuscino • taccuino

CU

.....

.....

.....

.....

qu

.....

.....

.....

.....

cqu

.....

.....

.....

.....

Nome Data

IN CERCA DI DOPPIE

■ Leggi il testo e sottolinea le parole con le doppie. Poi rispondi alle domande.

La principessa dispettosa

Il re Emilio e la regina Emma si amavano molto e sarebbero stati molto felici se non avessero avuto una figlia terribilmente dispettosa: la principessa Matilde.

« Bisogna trovare una soluzione, Emilio » disse un bel mattino la regina.

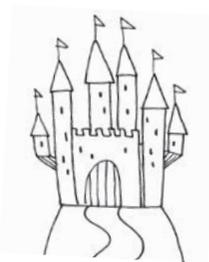
« Possiamo cercare uno sposo per Matilde! » rispose il re.

L'aspirante sposo doveva superare una prova: mangiare una torta grandissima, ricoperta di panna e cioccolato e con sopra tantissime ciliegine candite di tutti i colori.

La prova venne superata da Giovanni. Matilde allora saltò in groppa al cavallo, poi saltò su anche Giovanni con il gatto Teodoro e partirono.

rid. e adatt. da N. Costa, *La principessa dispettosa*, Edizioni EL

■ Completa la tabella scrivendo le parole corrispondenti ai disegni al posto giusto.



CON UN RADDOPPIAMENTO	CON DUE RADDOPPIAMENTI
.....
.....
.....

Nome Data

UNA O DUE?

■ Completa tutte le parole con le consonanti doppie o singole.

C o CC
ba___io
o___hio
mi___io

D o DD
a___obbo
ban___iera
conta___ino

G o GG
pio___ia
forma___io
orolo___io

L o LL
pa___one
ane___o
iso___a

M o MM
ma___a
a___icizia
ge___a

P o PP
ta___o
zu___a
to___o

S o SS
ro___o
sa___o
ri___otto

T o TT
bo___one
bisco___i
maglie___a

Z o ZZ
ra___o
a___ione
po___o

Nome Data

PAROLE CON L'ACCENTO

■ Leggi la filastrocca e sottolinea le parole con l'accento.

Romeo gatto giocherellone
era un gran pasticcione,
un giorno della sua casa si stancò
e in giro se ne andò
dalla campagna alla città
passeggiava con curiosità,
fino al parco arrivò
e con i bimbi giocò.

Poi su un albero salì
per prendere Cipì,
ma quando scese giù
la strada non trovò più.
Stanco e disperato
era proprio sconsolato
quando vide la sua padroncina
che lo riportò nella sua casina.

■ Metti l'accento dove occorre.

felicita	lunedì	oggi	noia
città	può	lago	volontà
			caffè

■ Riscrivi le parole nella colonna accanto senza l'accento.

piantò	ballò
papà	però
pescò	remò
farò	cascò

Cosa noti?

.....

Nome Data

CON O SENZA ACCENTO

■ Metti l'accento dove occorre.

puo	laggiu	domenica
perche	scimmia	percio
Nicolo	scimpanze	igloo
matita	cosi	lassu
tribu	piu	affinche
partita	notte	cavallo
bonta	braccio	sebbene
martedi	eta	volonta
mela	virtu	giovedi
verita	animale	quando
caffè	Artu	qualita
albicocca	ballo	citta
televisione	città	settimana

Nome Data

IL POSTO DELL'APOSTROFO

■ Inserisci l'apostrofo tra l'articolo e il nome quando è necessario.

un albero	un elmo	un elefante	un anello
un amico	un amica	un astuccio	un indice
un ambulanza	un anatra	un anatra	un alunna
un amo	un alce	un inverno	un unghia
un istrice	un angolo	un elicottero	un acino

■ Completa le frasi. Segui l'esempio.

Per travasare il vino nelle bottiglie
si usa l'imbuto



Con si fa il vino.

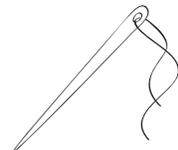


La pecora allatta



..... raglia nella stalla.

La nonna cuce il maglione con
da lana.



..... segna le ore.

Nome Data

NOMI COMUNI E PROPRI

■ Riscrivi i seguenti nomi inserendoli nelle colonne giuste.

zio • orso • sorella • aria • cavallo • nonno
 nuvola • coccinella • vigile • albero • lumaca
 dottore • fuoco • libro • autista • squalo

NOMI COMUNI DI PERSONA	NOMI COMUNI DI ANIMALE	NOMI COMUNI DI COSA
.....
.....
.....
.....
.....

Italia • Snoopy • Lassie • Nemo • Cecilia • Nilo
 Po • Saturno • Stefano • Svezia • Fido • Enrico
 Giulia • Lucia • Silvestro

NOMI PROPRI DI PERSONA	NOMI PROPRI DI ANIMALE	NOMI PROPRI DI COSA
.....
.....
.....
.....
.....

Nome Data

MASCHILE O FEMMINILE?

■ Indica il genere dei nomi elencati, scrivendo **M** se si tratta di un nome maschile, **F** se è un nome femminile.

giocattolo casa imbuto

scivolo foglia valigia

scarpa ombrello uccello

palazzo fiume fiocco

lisca nave matita

maestro oca spugna

macchina penna telefono

■ Scrivi tre nomi maschili e tre nomi femminili.

Nomi maschili:

Nomi femminili:

Nome Data

IL PAVONE

■ Leggi il brano e sottolinea in blu i nomi singolari e in rosso i nomi plurali e volgi correttamente al plurale alcuni nomi singolari.

I pavoni sono delle galline presuntuose!
L'amico per loro non esiste.

I pavoni sembrano sempre attendere
la fidanzata e passeggiano, agitano
la coda variopinta per mostrare lo
splendore delle piume.

Ogni tanto emettono un grido, un urlo
strano.

Le galline, del vicino pollaio, conoscono
lo spettacolo che i pavoni fanno ogni
giorno e non alzano nemmeno la testa,
non lo ammirano più!



■ Trasforma i seguenti nomi dal singolare al plurale.

gatto grattugia

amico sceicco

scolaro frangia

maestra mucca

bacio oca

vasca pesca

ciliegia pioggia

Nome Data

DETERMINATIVO E INDETERMINATIVO

■ Completa inserendo, per ogni nome, l'articolo determinativo adatto.

..... marmellata 

..... valigie 

..... cane 

..... tavolo 

..... biscotti 

..... squali 

..... specchio 

..... case 

..... cavallo 

..... fiori 

■ Completa inserendo, per ogni nome, l'articolo indeterminativo adatto.

..... giostra 

..... zaino 

..... telefono 

..... torta 

..... poltrona 

..... bambola 

..... albero 

..... ancora 

Nome Data

AGGETTIVI E NOMI

■ Trova un aggettivo per ogni nome, segui l'esempio.

arancia	rotonda	libro
fiore			uomo
torta			calzino
spiaggia			penna
gonna			cappello
bambino			mamma
mese			capelli
maestra			palla

■ Trova un nome per ogni aggettivo.

dolce	amaro
fresca	quadrato
allegro	triste
grande	piatto
morbido	alto
freddo	caldo
liscio	chiaro
ripida	piccolo
rotonda	agile

Nome Data

AGGETTIVI CONTRARI E NON...

■ Scrivi accanto ad ogni aggettivo il suo contrario.

bello	spesso
caldo	felice
vero	alto
sporco	piccolo
disordinato	rumoroso
ruvido	buio
simpatico	debole
corto	gelido

■ Completa le frasi con gli aggettivi qualificativi adatti.

- La mia maestra ha i capelli
- Nell'orto del nonno ci sono dei pomodori
..... e
- Carlo indossa una sciarpa
- Papà guida una macchina
- Andrea è un bambino che gioca con tutti.
- Bobby è un cane e
- L'estate è una stagione; le spiagge
sono piene di ombrelloni e si può
nuotare nel mare

Nome Data

FORME VERBALI

■ Scrivi un verbo adatto per ogni nome.

il pilota
 il cuoco
 il falegname
 il gatto

■ Scrivi un nome adatto per ogni verbo.

legge
 salta
 cuce
 bela

■ Per ogni voce verbale trova la forma base.

sogno:	disegnate:
navighiamo:	corriamo:
scrive:	bevi:
pescano:	cammino:
apro:	dorme:
copia:	lavorano:

■ Scrivi il pronome adatto per ogni verbo.

..... parlo chiudiamo cancellate
..... canta vendete ascoltano
..... guidano lavi leggete
..... studio urli soffrono

Nome Data

IERI, OGGI, DOMANI

■ Completa le colonne vuote.

IERI	OGGI	DOMANI
io	io mangio	io
tu	tu	tu dormirai
noi studiavamo	noi	noi
egli apriva	egli	egli
noi	noi ascoltiamo	noi
voi giocavate	voi	voi
noi	noi	noi leggeremo
noi parlavamo	noi	noi
egli	egli corre	egli
essi	essi	essi canteranno
io scrivevo	io	io

Nome Data

SOGGETTO E PREDICATO

■ Formula le frasi minime rispondendo alle domande.



Chi?

Che cosa fa?

Chi?

Che cosa fa?



Chi?

Che cosa fa?



Chi?

Che cosa fa?



Chi?

Che cosa fa?



Nome Data

RIMPICCIOLIRE E INGRANDIRE LE FRASI

■ In ogni frase togli i pezzi fino ad ottenere la frase minima, cioè il soggetto (chi?) e il predicato (che cosa fa?). Segui l'esempio.

A colazione	Marco	mangia	pane e marmellata.
Nel parco	i bambini	giocano	con la palla.
Lucia	legge	un libro	sul divano.
A primavera	le rondini	volano	nel cielo.
A settembre	Luigi	partirà	con i suoi amici.

■ Arricchisci le seguenti frasi rispondendo alle domande.

La mamma compra

- Che cosa?
- Dove?
- A chi?

Flavio gioca

- Che cosa?
- Dove?
- Quando?

Nome Data

TANTE FRASI

■ Ordina le parole e riscrivi le frasi.

il mamma la al
pollo forno cuoce

la dal papà macchina
portato ha meccanico

.....
.....

■ In ogni frase colora solo le parole che formano la frase minima.

Il treno di papà è arrivato alla stazione.

I cani corrono felici nel prato.

Ogni sera, la mamma legge un libro sul divano.

I bambini costruiscono una capanna in giardino.

Sul ramo di un albero cinguetta un uccellino.

Teresa fotografa il paesaggio autunnale in montagna.

■ Sottolinea in verde le frasi minime.

- Le pecore mangiano l'erba nel recinto.
- Gli aquiloni colorati volano nel cielo.
- Domani andremo a Roma con i nonni.
- A pranzo ho mangiato un panino con il pomodoro.

Nome Data

Il ritmo

Figure, suoni e movimenti che si ripetono

Il ritmo è una componente importante dell'educazione artistica, musicale e anche motoria nella scuola primaria ed è inteso come successione, logica e organizzata, di figure, colori e suoni nel tempo.

Il ritmo si può presentare attraverso l'esecuzione di azioni che scandiscono la misura musicale. Ad esempio gli stessi nomi dei bambini (Marco, Anna, Giuseppe) possono essere pronunciati e sottolineati con il battito delle mani.

Ritmo a colori

Il ritmo a colori è un'attività che combina musica e arte. Proponiamo tre brani di musica classica, diversi per suoni, strumenti e intensità e chiediamo ai bambini di "scarabocchiare" con punti, linee e colori specifici per cercare di disegnare la musica che ascoltano, così come faceva il piccolo Kandinskij. Proprio come la pittura di Kandinskij, anche quella che sperimentano gli alunni si trasforma in una sorta di composizione musicale, una "sinfonia di colori". Disegnare la musica sarà come disegnare le loro emozioni!

Ritmo nei movimenti

Per sviluppare il senso ritmico dei bambini è molto importante iniziare con l'esecuzione di movimenti corporei naturali come l'oscillazione di gambe e braccia o la marcia.

La marcia risulta essere pertanto una delle attività più naturali.

Nelle pagine seguenti forniamo numerose schede di lavoro composte con il carattere EasyReading®. Le schede sono utili per il raggiungimento e il consolidamento degli obiettivi di apprendimento del percorso di arte e immagine, musica, educazione fisica.

- Osservare e comprendere il significato e la struttura dell'immagine (sfondo/primo piano) (schede 1-5).
- Conoscere gli elementi essenziali dell'immagine: il punto e la linea (schede 6-11).
- Conoscere e descrivere realtà sonore del quotidiano (schede 1-3).
- Eseguire con la voce e con strumenti a percussione partiture non convenzionali (schede 4-6).
- Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri (schede 1-4).

IN GIARDINO

■ Osserva il dipinto e rispondi alle domande.



In love, Marcus Stone

Cosa rappresenta la scena?

.....

Che momento della giornata ha rappresentato il pittore?

.....

A quale stagione, secondo te, si riferisce il quadro?

.....

Che sensazione ti comunica?

.....

Nome Data

MAMMA E BAMBINE

■ Osserva la foto e rispondi alle domande.



Mother and children, Renoir

Cosa rappresenta la scena?

.....
.....
.....

Chi è secondo te la donna rappresentata nell'immagine?

.....
.....
.....

Quali particolari vedi nell'immagine?

.....
.....
.....

Che sensazione ti comunica il dipinto?

.....
.....
.....

Nome Data

DISORDINE

■ Cerca alcuni particolari del dipinto e disegnali nelle caselle.

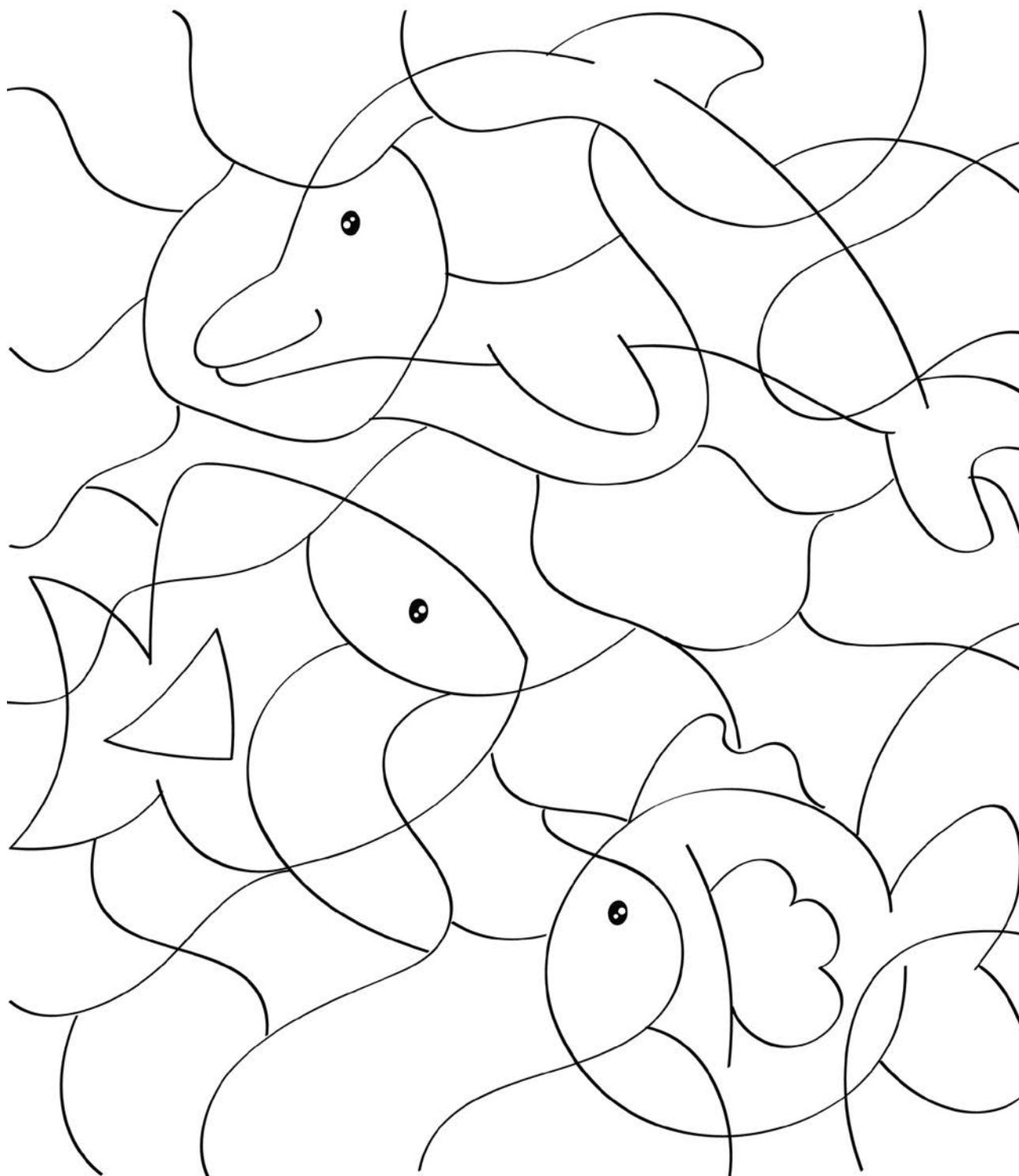


Le grande désordre, Kitty Crowther

Nome Data

I SOGGETTI NASCOSTI

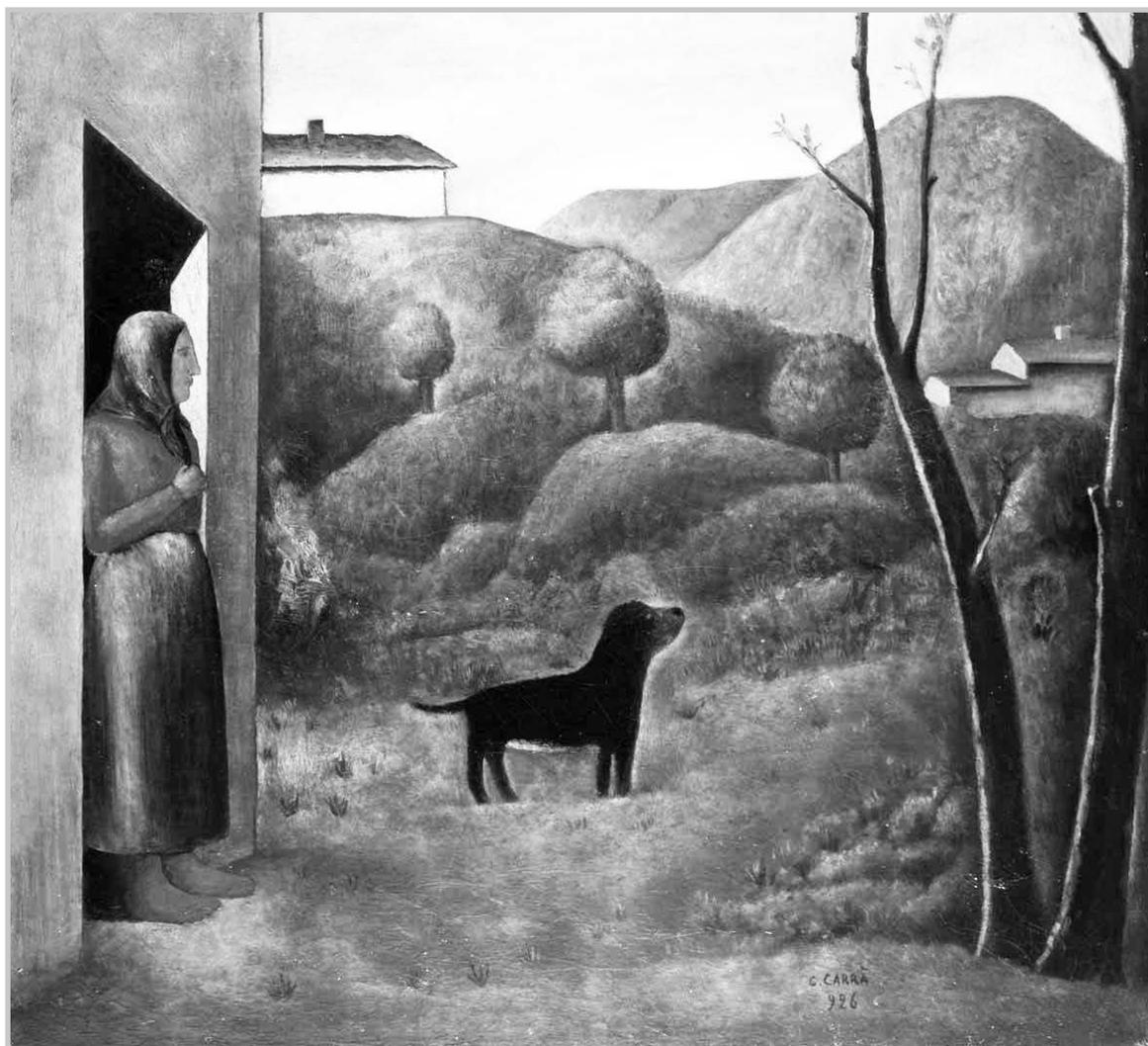
■ Osserva l'immagine. Cerca i soggetti nascosti nello sfondo e colorali.



Nome Data

PRIMO PIANO E SFONDO

■ Osserva e rispondi.



L'attesa, Carlo Carrà

Cosa vedi in primo piano?

Cosa vedi sullo sfondo?

Descrivi la scena

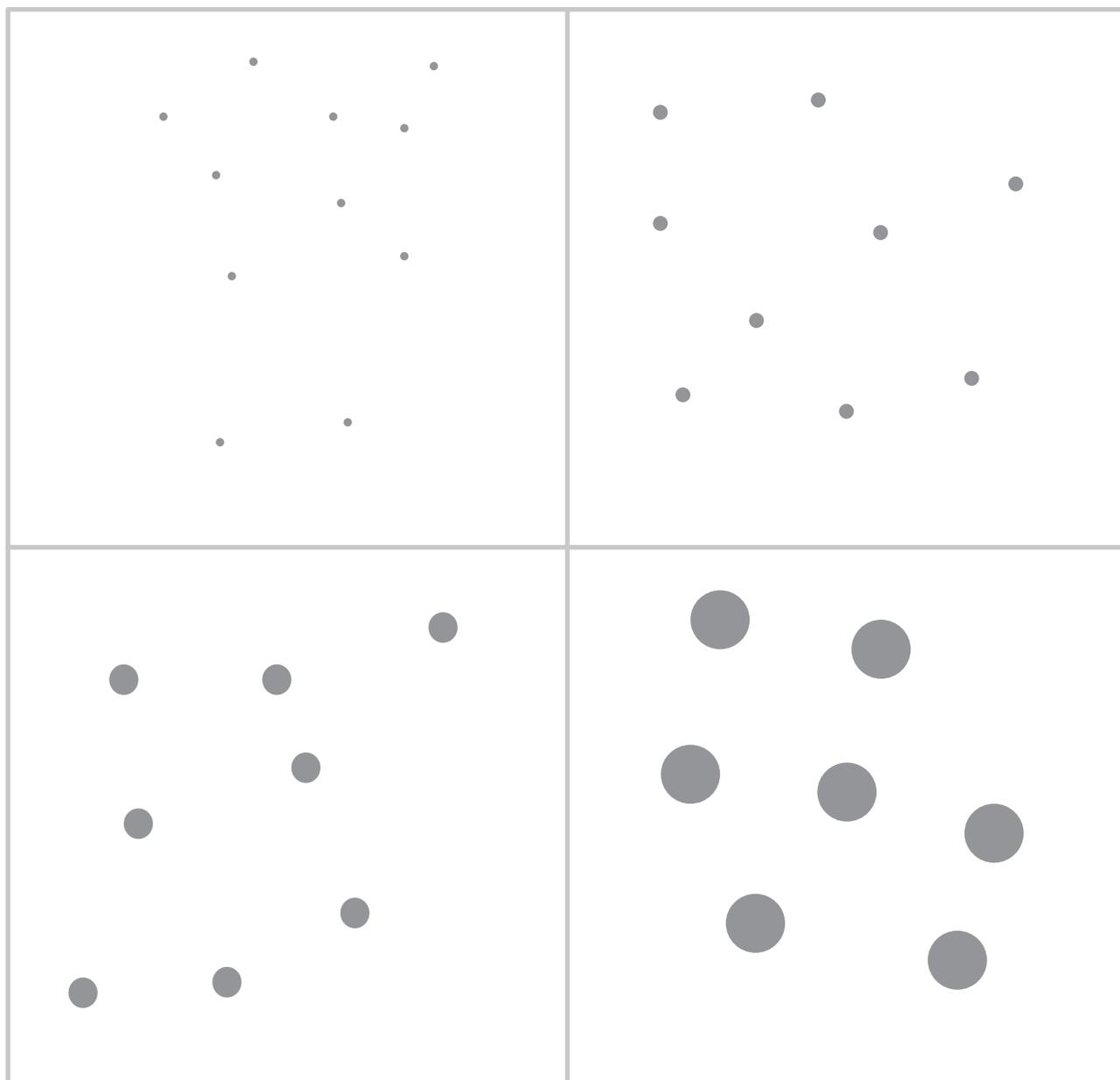
.....

.....

Nome Data

TANTI PUNTINI

■ Riempi i riquadri con i punti delle grandezze indicate. Usa pennarelli e pennelli di dimensioni diverse.



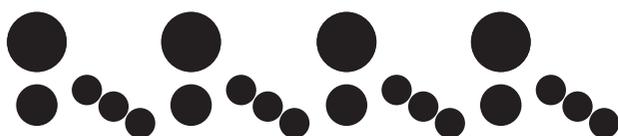
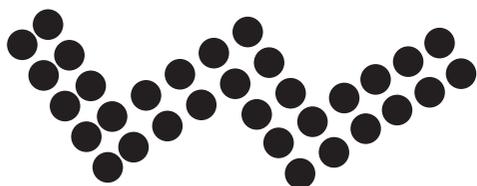
■ Quale delle quattro superfici si riempie più velocemente? Perché?

.....

Nome Data

RITMI DI PUNTINI

■ Completa i ritmi puntinati.



Nome Data

PUNTINI D'AUTORE

■ Osserva attentamente.



Cosa vedi?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

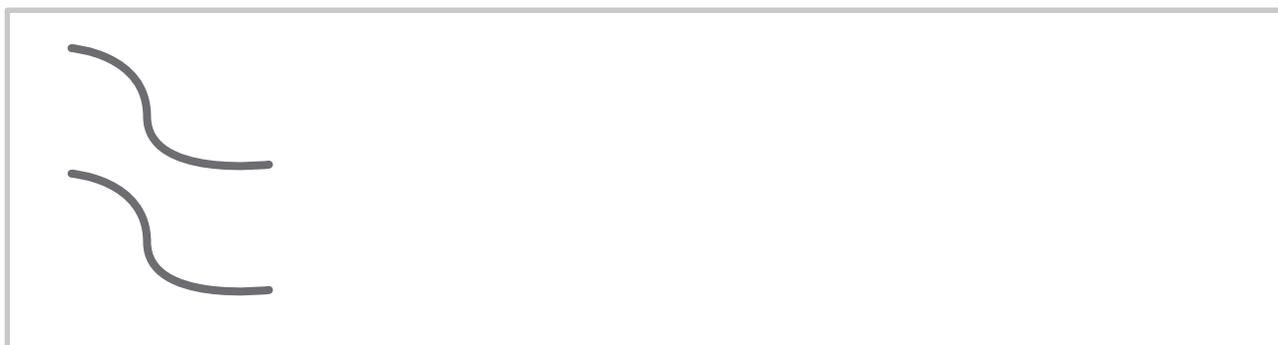
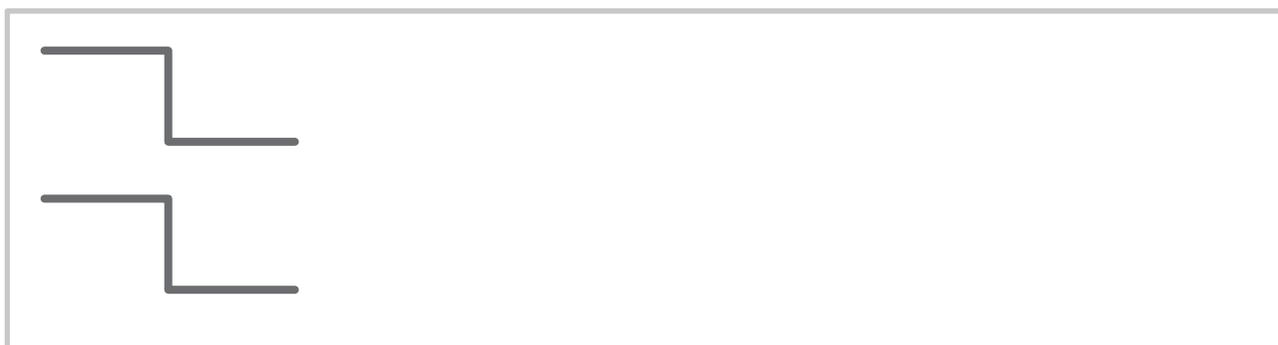
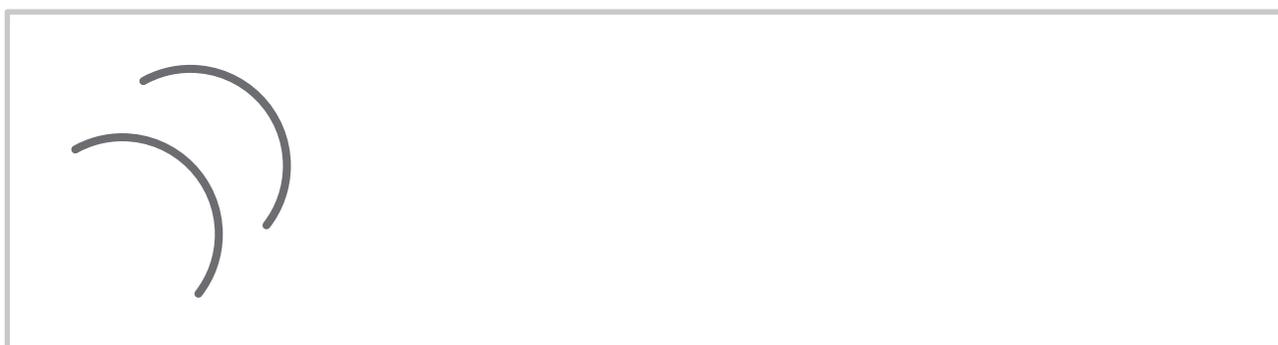
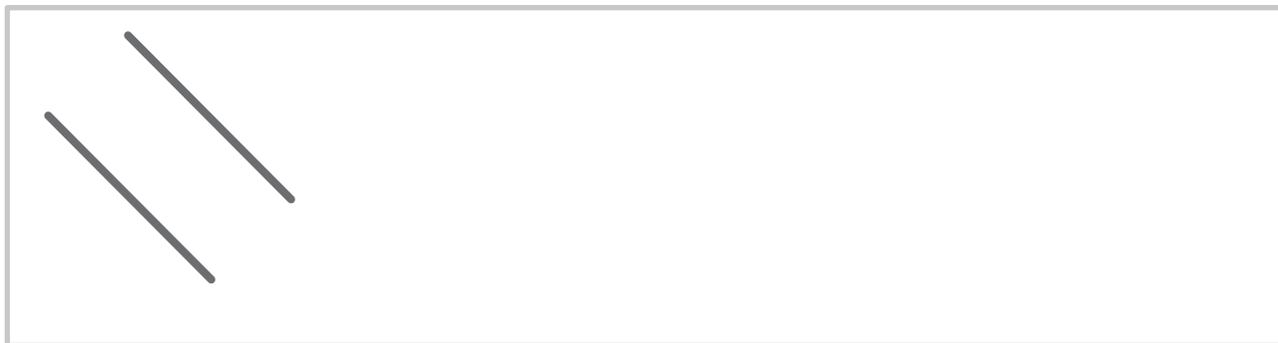
.....

■ Realizza un disegno con i puntini utilizzando i pennarelli o le tempere.

Nome Data

TANTE LINEE

■ Osserva gli esempi e completa i riquadri con le linee indicate, usando un pennarello a punta grossa.



Nome Data

LE LINEE DELLA NATURA

■ Disegna gli elementi indicati usando le linee.

PIOGGIA

RAGGI DEL SOLE

MARE

NUVOLE

FULMINI

VENTO

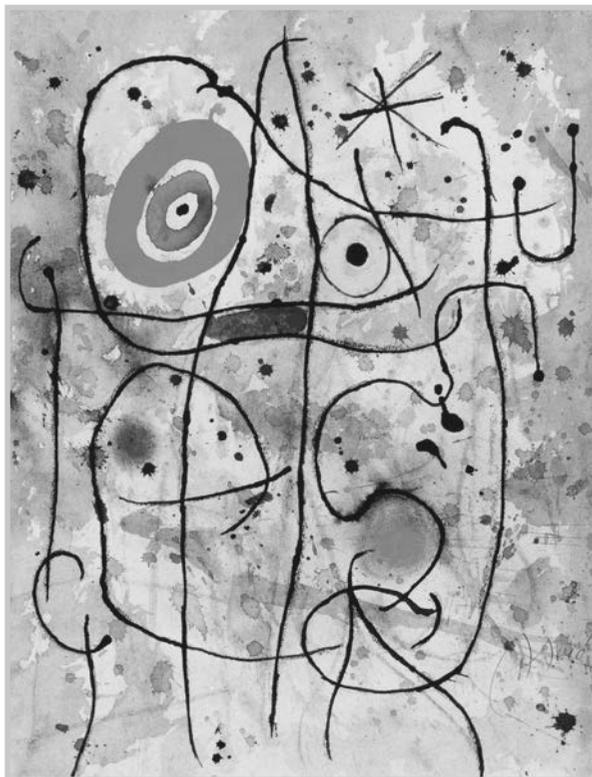
MONTAGNE

FIUME

Nome Data

LINEE D'AUTORE

■ Osserva questo dipinto attentamente.
Poi realizza un'opera d'arte simile: prima traccia una linea continua poi aggiungi i particolari che vedi.

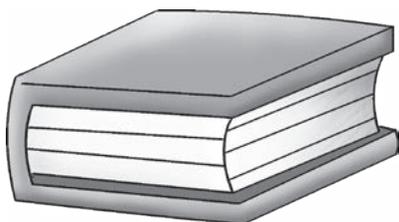
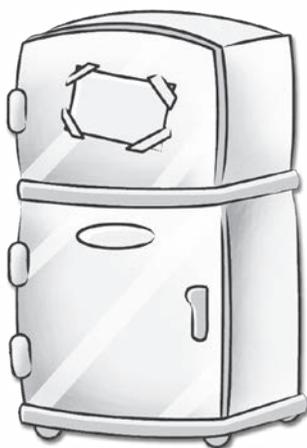
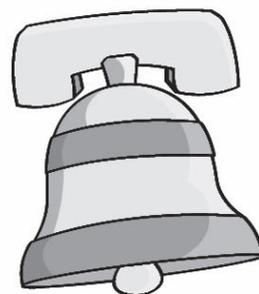


Composition au visage, Joan Miró

Nome Data

OGGETTI E SUONI

■ Cerchia solo gli oggetti che emettono suoni.



Nome Data

SUONI E MESSAGGI

■ Collega ogni messaggio al disegno giusto.

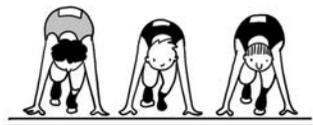
Pronti, partenza,
via!



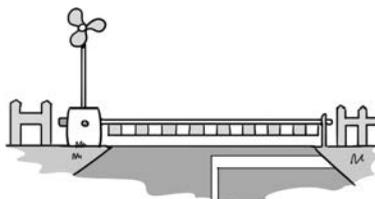
Sono le otto!
È ora di alzarsi!



Stop! Sta
arrivando
il treno!



Fate spazio!
È un'emergenza!



C'è nessuno?
Aprite!



■ Scrivi in ogni fumetto il suono giusto. Poi imita i suoni con la voce.

DRIIIIN! TOC TOC! PAM! DIN DIN DIN! UEEEEEE!

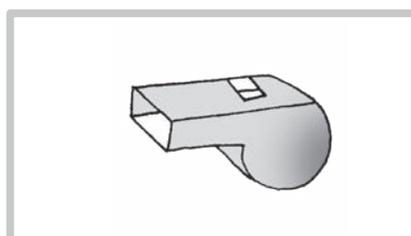
Nome Data

AZIONI SONORE

■ Collega ogni oggetto all'azione giusta.

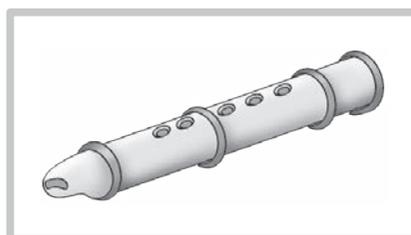
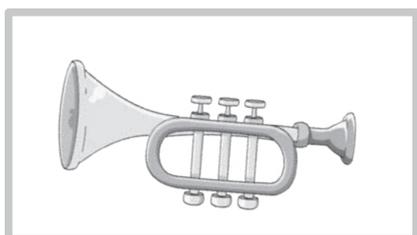


SCUOTERE

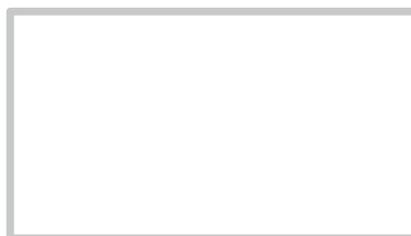
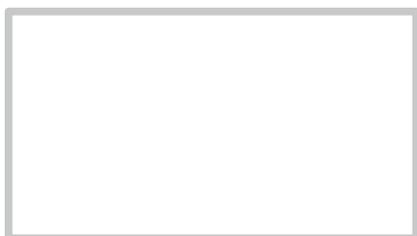


PIZZICARE

SOFFIARE



BATTERE



■ Disegna altri oggetti nei riquadri vuoti e associali all'azione corrispondente.

Nome Data

A RITMO DI... FILASTROCCHHE

■ Scandisci il ritmo delle filastrocche battendo i piedi o le mani. Poi ripeti lo stesso esercizio abbinando anche uno strumento a tua scelta.

La rana

Un salto di qua,
un salto di là
la senti la sera,
la senti d'estate
e che serenate
e che primavera
è tutto un cra-cra!
Poi trova uno stagno
e - *pluff* - si fa un bagno
si scorda l'estate
e il caldo che fa.



P. Cappello, *Ogni goccia balla il tango*, Ed. Rizzoli

Brighella

Son Brighella, attaccabrighe.
Ho la casacca con le righe,
righe verdi ed alamari,
sempre le tasche senza denari.
Mangio molto, non spendo mai:
niente soldi e niente guai!

www.mammaebambini.it



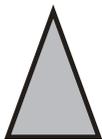
Nome Data

OSSERVO E SUONO

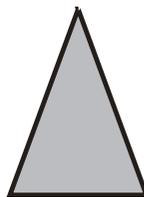
■ Osserva la legenda.



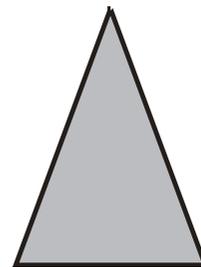
Suona
pianissimo



Suona
piano

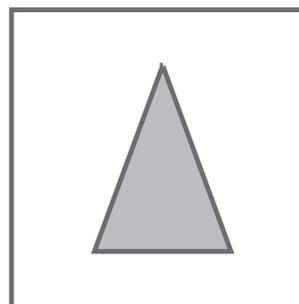
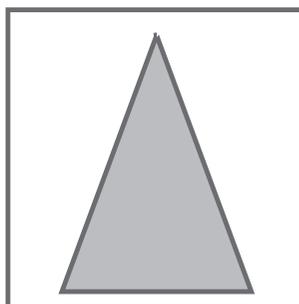
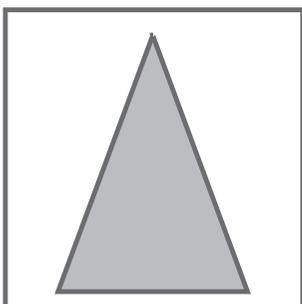
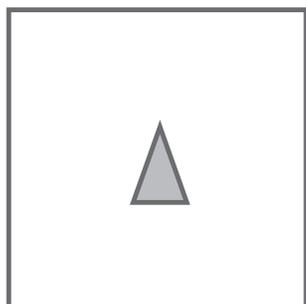
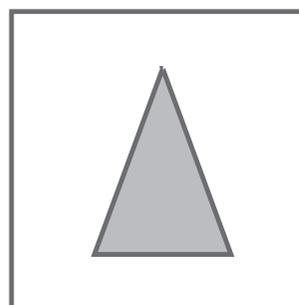
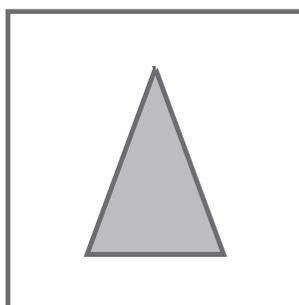
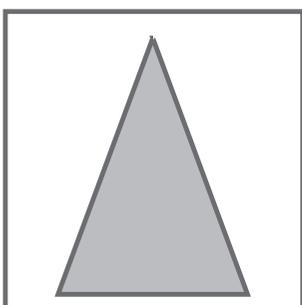
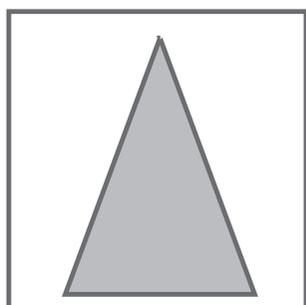
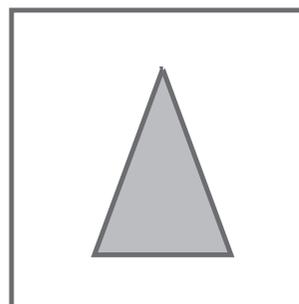
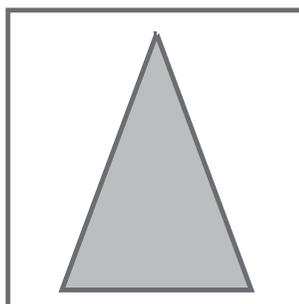
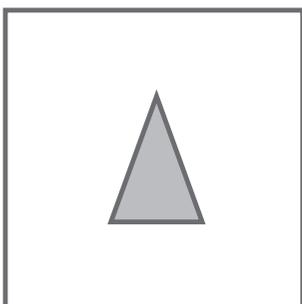
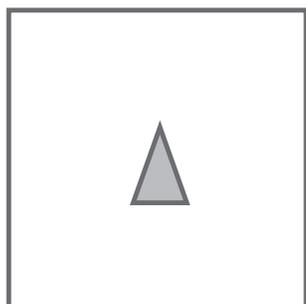


Suona
forte



Suona
fortissimo

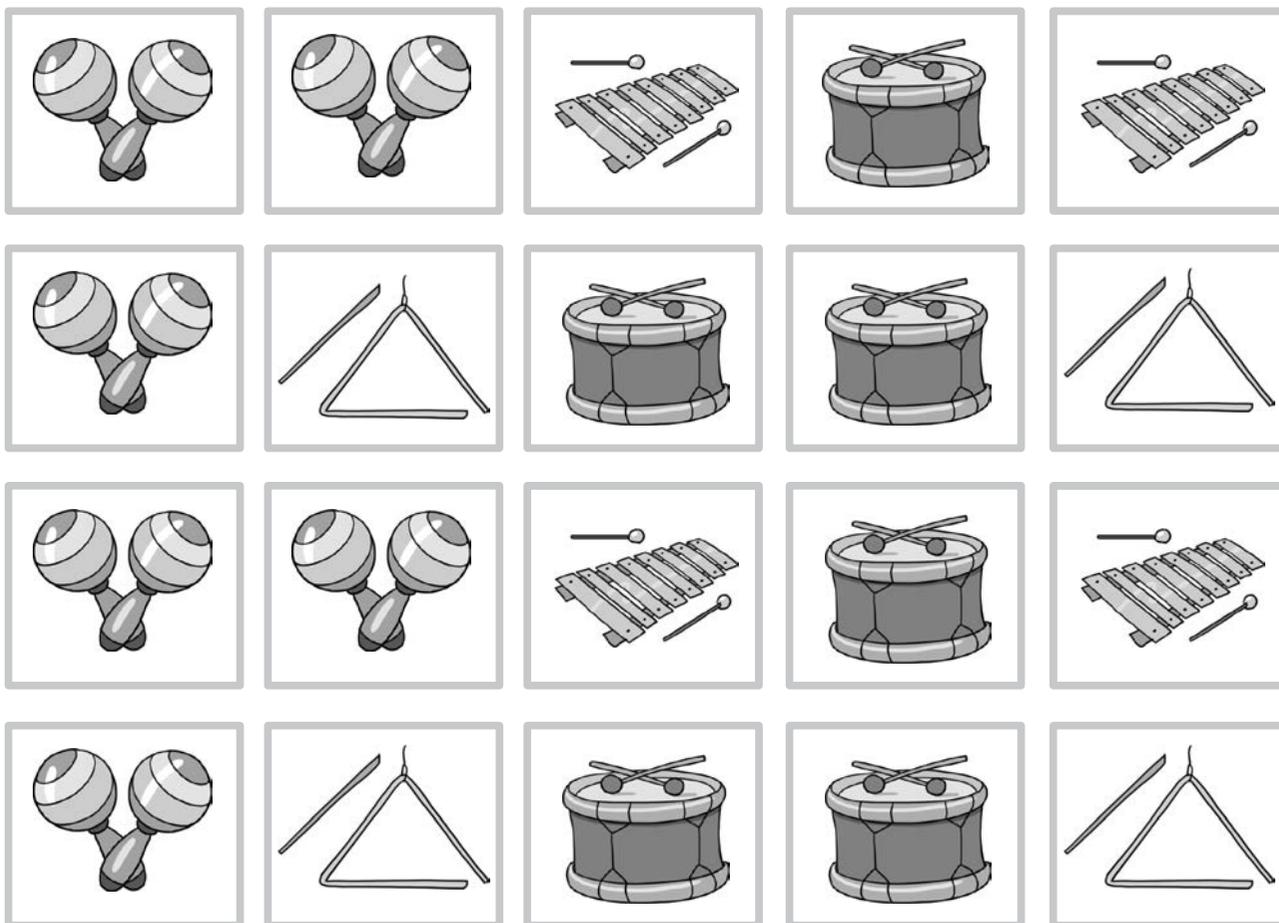
■ Ora prova a suonare il tuo strumento seguendo la partitura.



Nome Data

SUONARE INSIEME!

■ Esegui la partitura con i tuoi compagni.



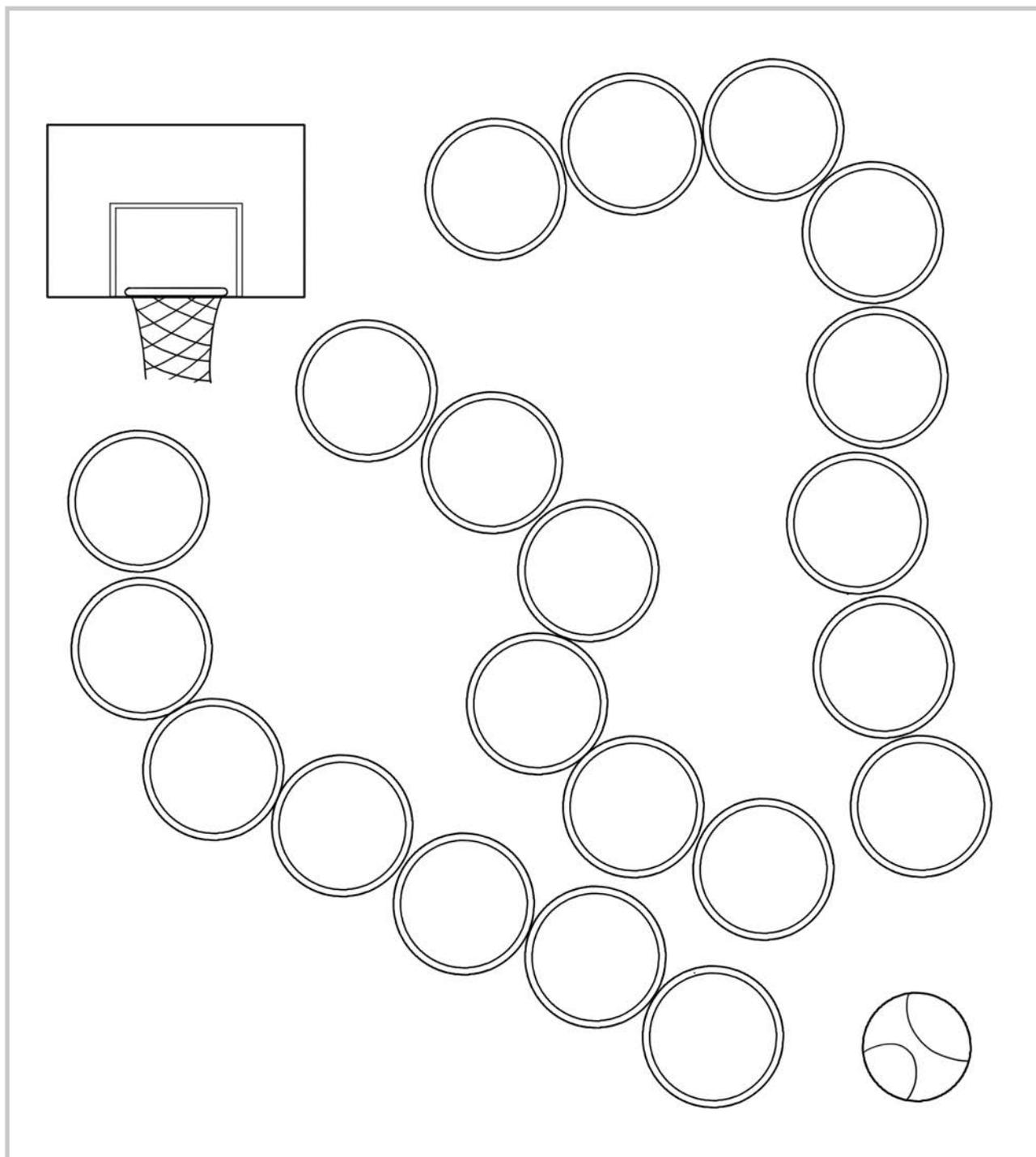
■ Esegui la partitura con i tuoi compagni.



Nome Data

PALLEGGIA FINO AL CANESTRO

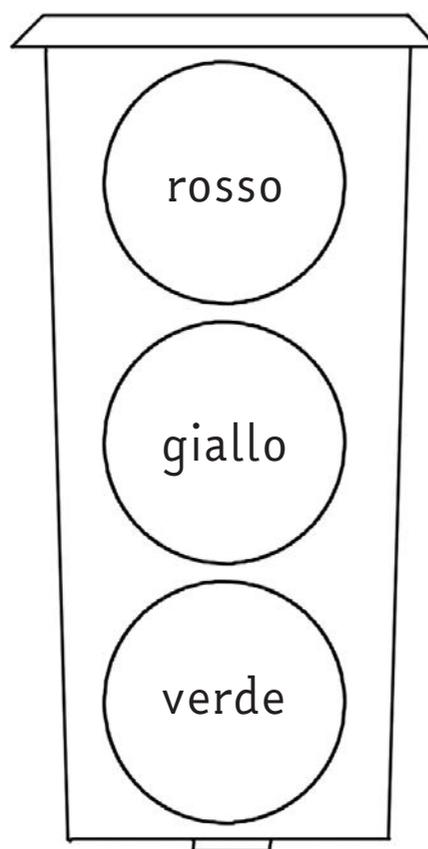
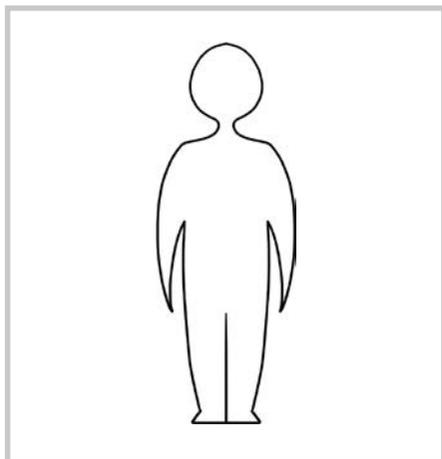
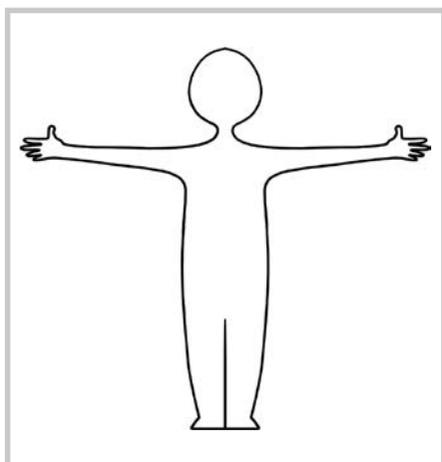
■ Osserva la disposizione dei cerchi e tracciando con il pennarello i rimbalzi della palla individua il percorso più breve per arrivare al canestro.



Nome Data

IL SEMAFORO

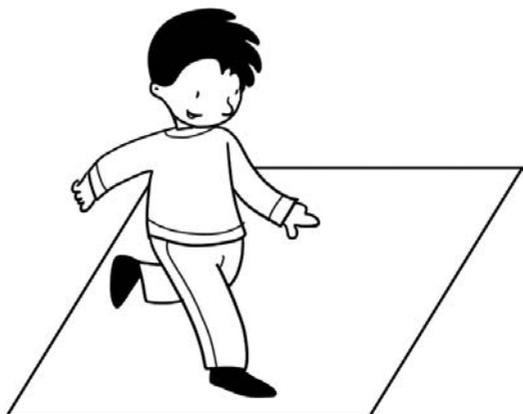
■ Osserva le immagini delle sagome. Poi colorale in modo corretto facendo attenzione ai loro movimenti e collegale alle parti del semaforo.



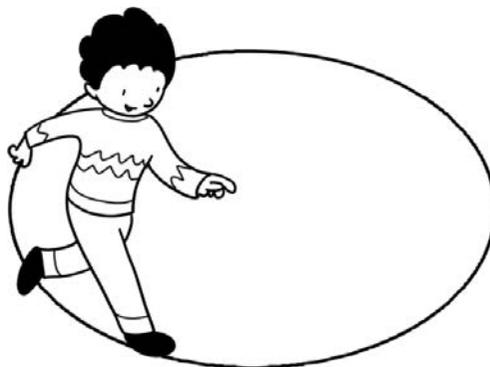
Nome Data

COLORA GLI SPAZI

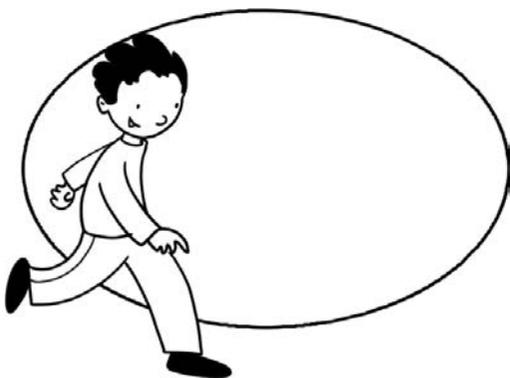
■ Osserva i disegni e colora, per ogni vignetta, lo spazio che il protagonista può occupare durante il movimento.



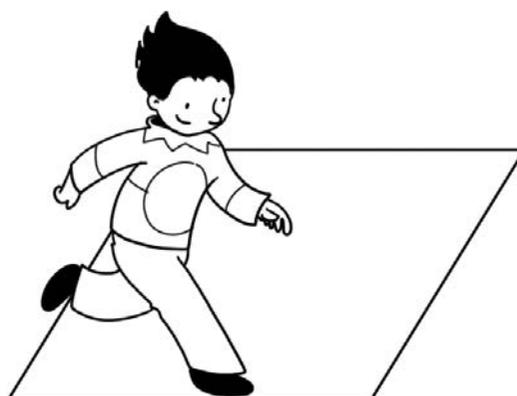
CORRE ALL'INTERNO
DEL QUADRATO



CORRE SUL PERIMETRO
DEL CERCHIO



CORRE FUORI
DAL CERCHIO

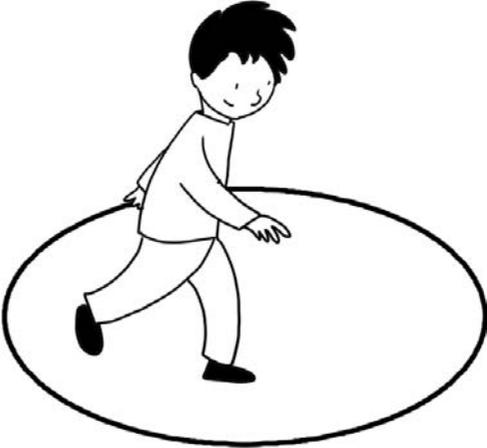
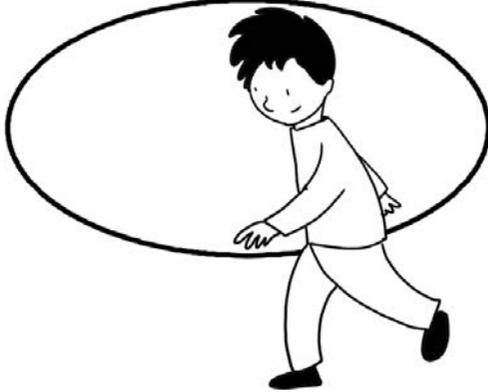


CORRE SUL PERIMETRO
DEL QUADRATO

Nome Data

DENTRO E FUORI

■ Osserva le vignette e colora solo quella in cui il protagonista corre rispettando lo spazio assegnato.

CORRERE ALL'INTERNO DEL CERCHIO	
	

■ Rispondi alle domande.

Perché uno dei bambini non rispetta il comando dell'insegnante?

.....

Cosa dovrebbe fare?

.....

Quale spazio sta occupando?

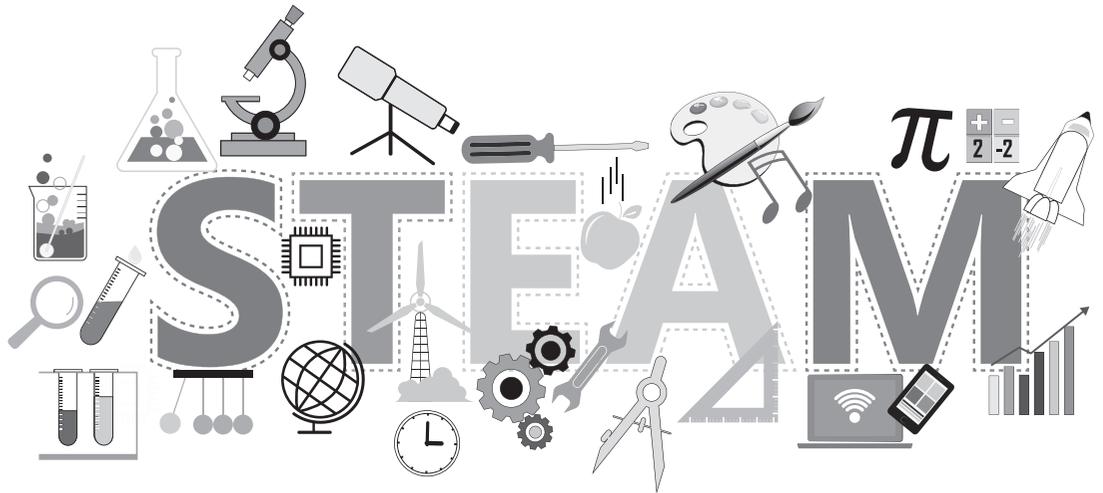
.....

Nome Data

Cosa significa STEAM

Un metodo di apprendimento interdisciplinare

STEAM è l'acronimo di **Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics**. Questo acronimo indica un metodo di apprendimento interdisciplinare sviluppato negli Stati Uniti con l'obiettivo di avvicinare gli studenti alle discipline matematiche e scientifiche.



STEAM è l'evoluzione di STEM: **Science, Technology, Engineering e Math**. In realtà non si tratta di una vera e propria metodologia didattica, ma di raccordi interdisciplinari che creano una realtà educativa basata su approcci metodologici di tipo sperimentale. Questo tipo di approccio mira a proiettare l'insegnamento-apprendimento in un'ottica di didattica attiva, innovativa e inclusiva.

L'educazione STEAM prende vita prevalentemente all'interno di un ambiente di apprendimento specifico, solitamente all'interno di un laboratorio, inteso come spazio dinamico, flessibile, nel quale la progettazione è un tassello rilevante per costruire, riflettere, rielaborare, sbagliare, cambiare rotta e ricominciare.

Entrano in gioco anche la lettura e la scrittura

Recentemente, si è sviluppata l'idea che anche la lettura e la scrittura entrino a far parte delle discipline da tutelare e potenziare. Ecco perché da STEAM si passa a STREAM, **Science, Technology, Reading, Engineering, Arts and Math**.

Un coinvolgimento trasversale tra le discipline, presuppone un grande lavoro interdisciplinare che si concretizza con una serie di attività da calibrare all'interno delle varie fasi di progettazione. Uno degli aspetti interessanti di questa pratica didattica è sicuramente la conoscenza e la pratica d'uso di applicativi e strumenti digitali mobili che, permettono la realizzazione di esperimenti scientifici, che prima erano proponibili solo in un attrezzato laboratorio di fisica.

La nostra proposta

La nostra proposta didattica vuole mostrare come da una semplice situazione problematica si possono esplorare le tre modalità sopra menzionate: STEM, STEAM, STREAM. Nella nostra sperimentazione abbiamo utilizzato materiali di facile consumo, perlopiù oggetti da riciclare, con una particolare attenzione al rispetto dell'ambiente.

Suggerimenti operativi

Qualunque sia l'attività proposta in aggancio con le STEAM consigliamo di seguire questi piccoli accorgimenti:

- predisporre un setting che sia fruibile;
- creare i giusti gruppi di lavoro;
- rendere chiari agli alunni: le fasi di lavoro, le regole da rispettare, gli obiettivi da raggiungere.

L'insegnante deve avere il ruolo di regista, osservare lo svolgimento delle attività, prendere appunti mentre osserva, suggerire, stimolare, incoraggiare gli alunni senza correggerli, ma creando momenti per discutere insieme. E per finire, deve dare maggiore importanza al processo e meno al prodotto.



GRIGLIA DI OSSERVAZIONE o di VALUTAZIONE

Questa griglia può avere una doppia chiave di lettura. All'inizio dell'attività, nella fase di osservazione e nella fase finale.

Titolo dell'attività				
Gruppo di riferimento.....				
Nome alunno Classe data				
GRIGLIA DI OSSERVAZIONE	Inadeguato	Leggermente adeguato	Adeguato	Altamente adeguato
Livello di partecipazione attiva				
Livello di interesse				
Livello di autonomia operativa				
Livello comunicativo relazionale				
Livello pratico-organizzativo				
Livello di gestione delle criticità				
Altro				
.....				
Altro				
.....				

SCHEDA OPERATIVA

La scheda operativa è il canovaccio che sarà consegnato a ogni gruppo di lavoro e che dovrà essere debitamente compilato e consegnato. È uno strumento prezioso per l'insegnante perché aiuta a capire in che modo quel gruppo è stato in grado di ragionare, prendere decisioni e attivare delle strategie.

Suggeriamo all'insegnante alcune fasi che permetteranno di rendere più agevole i processi di lavoro:

1. **Prima fase:** individuazione del problema.
Bisogna porre una sfida ai bambini, un problema che sia concreto e risolvibile.
2. **Seconda fase:** osservazione del contesto, delle risorse e delle criticità.
Gli alunni prendono coscienza dell'obiettivo da raggiungere e osservano il contesto cercando di analizzarne i pro e i contro. Individuano quindi i materiali disponibili per la loro attività.
3. **Terza fase:** formulare un'ipotesi.
Gli alunni iniziano a fare i primi ragionamenti sulle strategie da adottare.
4. **Quarta fase:** la sperimentazione.
Gli alunni danno vita alle prime sperimentazioni. È il cuore del lavoro.

RISULTATI ATTESI: terminata la fase di sperimentazione tutti i prodotti realizzati vengono raccolti ed esaminati uno alla volta.



5. **Quinta fase:** considerazioni finali.
L'insegnante valida la scientificità dell'operato dei vari gruppi, evidenziandone punti di forza e di debolezza.

Le fasi proposte sono riconducibili, a grandi linee alle fasi del metodo scientifico. È importante calcolare bene i tempi. Sarebbe auspicabile che questa attività iniziasse e si concludesse nell'arco di un tempo prestabilito, senza interruzioni.

SCHEMA OPERATIVA		
Gruppo di riferimento Classe data		
<p>Prima fase Individuazione del problema.</p>	<p>Siete riusciti ad individuare il problema e l'obiettivo da raggiungere?</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Seconda fase Osservazione del contesto.</p>	<p>Osservate bene. Cosa vedete intorno a voi?</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Ipotesi Si formulano i primi ragionamenti.</p>	<p>Cosa pensate di fare per superare il problema? Pensate a come fare.</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Sperimentazione Si avviano le prime sperimentazioni.</p>	<p>Spiegate i vostri esperimenti.</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Risultati attesi Condivisione dei risultati e loro analisi.</p>	<p>Prima della condivisione analizzate il vostro lavoro.</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Considerazioni finali Si analizzano i punti di forza e di debolezza.</p>	<p>Cosa è andato bene del vostro lavoro? Cosa non è andato bene? Cosa deve essere migliorato?</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

La narrazione in un contesto scientifico

La narrazione nel percorso STEAM

La **narrazione** può essere presente anche in un percorso STEAM. Narrare aiuta i bambini a entrare nell'argomento, li rilassa, li sostiene nell'ascolto e nell'attenzione attiva e li proietta alla costruzione dei sogni, che non sono altro che pensieri ricchi di una forte carica di immaginazione mista ad emozioni. E così, mentre sognano, fanno i conti con la realtà. Imparano discernere la realtà dalla fantasia, e pian piano si accorgono che sognare è meraviglioso, ma costruire e realizzare i sogni sul piano della realtà implica impegno, audacia e sacrificio.

Così lentamente li accompagniamo alla scoperta di se stessi, della propria creatività, della propria fantasia, ma anche a mettersi in gioco, a superare le piccole sfide quotidiane, a riconoscere i propri limiti, a imparare a superarli oppure ad accettarli come una caratteristica preziosa della propria personalità.

LE AVVENTURE DI PEPITO



Pepito è un pappagallo dai colori variopinti, dall'aspetto simpatico e dalla voce melodiosa. Adora volare da un'isola all'altra, ma ha una grande paura: il temporale.

Un giorno, mentre volava sull'isola delle rime, arrivarono Delia e Dino che gli diedero una brutta notizia: stava per scatenarsi un terribile temporale. Pepito, spaventato e preoccupato pensò che l'unica soluzione poteva essere costruire una tenda, dal tetto resistente e dalle pareti robuste.

Povero Pepito, quanto lavoro!

Aiuta Pepito a costruire la sua tenda.

Pianificazione del lavoro

- Problema: Pepito ha paura dei temporali
- Obiettivo: costruire un riparo per Pepito
- Materiali selezionati: bastoncini di legno
- Sperimentazione: incollare tra loro le bacchette di legno per costruire la tenda.

Materiali disponibili

- cannuce
- stuzzicadenti
- palette di legno
- tappi
- costruzioni
- colla e forbici
- cotton fioc
- ritagli di cartone
- nastro adesivo
- materiale da riciclo
- gadget



STEP DI LAVORO

STEM: obiettivo da raggiungere

Per prima cosa costruisci una tenda che possa ospitare Pepito durante la tempesta.



STEAM: obiettivo da raggiungere

Ora per assicurare ancora di più Pepito devi arricchire di dettagli artistici la tenda. Pepito ama i colori, dai sfogo alla tua creatività.

STREAM: obiettivo da raggiungere

Per ultimo puoi davvero aiutare Pepito, leggendo un testo narrativo fantastico. Ricorda, i suoi preferiti sono quelli scritti dai bambini. Scrivi un racconto fantastico.



Insegnare la matematica

I primi giorni

Ricominciare con giochi di ripasso

Il primo giorno di scuola parliamo con gli alunni introducendo gli argomenti già trattati lo scorso anno, chiedendo cosa ricordano e cosa si aspettano dal nuovo anno scolastico. In classe possono essere riproposti alcuni giochi che i bambini già conoscono, come il gioco dei dadi.

Le prime pagine del libro permettono un ritorno graduale alle attività attraverso un ripasso di quanto già appreso in classe prima.

Sul quaderno possiamo proporre un dettato di numeri o anche lo svolgimento di alcune consegne, come: disegna una decina di fiori, 4 unità di farfalle, 7 unità di api, ecc...

Riproponiamo anche le esperienze di conta del materiale non strutturato attraverso il raggruppamento per decine. Usando ad esempio della pasta, o del materiale molto piccolo, chiediamo ai bambini di contare 100 unità e di trovare le strategie per farlo velocemente.

I numeri grandi

Le coppie del 100

È importante prima di affrontare i numeri grandi, proporre attività che permettano di rafforzare la consapevolezza della complementarità tra le coppie di numeri naturali che formano il 10 e tra quelle che formano il 100. Così come $2 + 8 = 10$ allo stesso modo $20 + 80 = 100$.

Alla lavagna scriviamo questo schema:

10	20	30	40	50	60	70	80	90
90	80	70	60	50	40	30	20	10

Chiediamo ai bambini cosa notano, guidiamo la conversazione e facciamo notare, se già spontaneamente non lo vedessero, che sono rappresentate le coppie di numeri complementari al 100 e sottolineiamo la similitudine con le coppie complementari del 10.

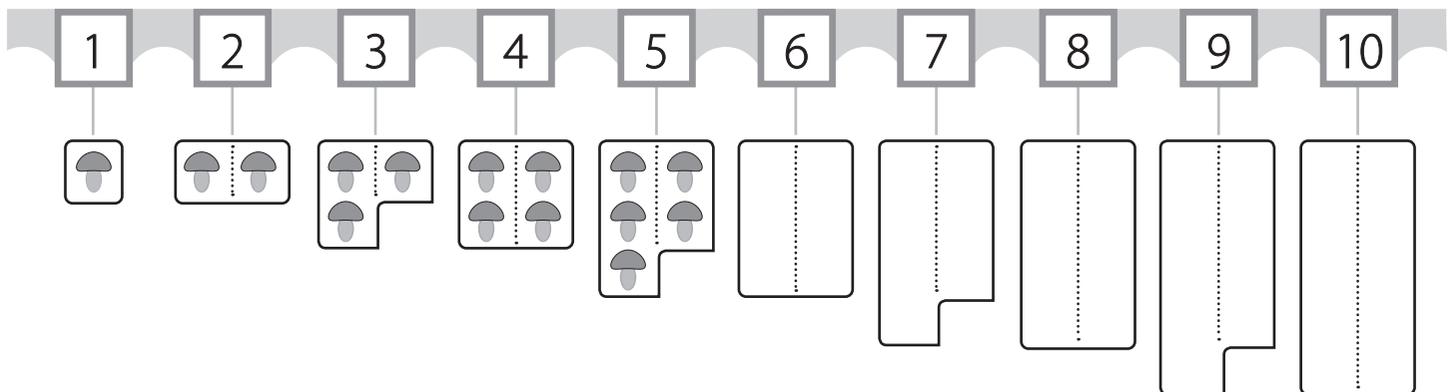
Quindi proponiamo dei calcoli da fare velocemente aiutandosi con le colonne dello schema (ad esempio $30 + 70$) e poi anche calcoli veloci per decine (come $40 + 20$).

Pari e dispari

La classificazione dei numeri naturali in pari e dispari porta i bambini a scoprire una proprietà che aiuta a ricordare rapidamente quali numeri sono pari e quali dispari, semplicemente guardando la cifra delle unità: se è 0, 2, 4, 6, o 8, allora il numero è pari, mentre se è 1, 3, 5, 7, o 9 il numero è dispari. Ovviamente tale proprietà non deve essere presentata come una regola da ricordare a memoria, ma è invece importante che sia ricavata attraverso le osservazioni dei bambini e dalle esperienze emergenti dall'attività.

Utilizziamo la linea dei numeri murale 0-20 già conosciuta lo scorso anno. Predisponiamo del materiale che dovrà essere attaccato sotto ciascuna cifra con dello scotch (cannucce tagliate, pasta pennette, bastoncini).

A turno chiediamo ai bambini di attaccare un pezzettino sotto le cifre in questo modo:
sotto l'1 un bastoncino, sotto il 2 due bastoncini affiancati, sotto il 3 due bastoncini affiancati, ecc...



Poniamo dunque delle domande e facciamo osservare ai bambini la regolarità tra le rappresentazioni dei numeri, soffermandoci sul fatto che i numeri che si possono rappresentare con coppie sono pari, mentre quelli in cui avanza sempre un bastoncino sono dispari.

Addizioni e sottrazioni

**Operazioni
complementari e
inverse**

I nostri alunni sicuramente ricorderanno il concetto di addizione e sottrazione già appreso lo scorso anno. Riprendiamo quei concetti e avviamo attività che permettano di prendere confidenza con alcune strategie di calcolo per costruire fatti numerici. Anche se il testo presenta prima l'addizione e poi la sottrazione, le due operazioni possono essere affrontate contemporaneamente per rafforzare il significato di operazioni complementari e inverse.

Scoprire con piccole quantità le strategie per velocizzare il calcolo

I calcoli veloci di pagina 25 potranno sembrare banali, ma anche se sommare piccole quantità può essere semplice per molti, è comunque importante prendere dimestichezza con la strategia di calcolo in maniera da riprodurla con calcoli più difficili.

Facciamo quindi giocare gli alunni almeno un paio di volte alla settimana per 15 minuti al giorno, con le tessere numeriche per fare piccoli calcoli, prima usando solo le carte basse entro il 10, poi anche con numeri più grandi. A turno chiamiamo i bambini e mostriamo due carte con cui fare addizione o sottrazione (piccoli calcoli prima aggiungendo sempre + 1, poi + 2, ecc...). In questo modo i bambini impareranno i fatti numerici attraverso la ripetizione. Si possono anche disporre delle tessere con somme o differenze già stabilite cosicché a turno i bambini possono pescare una carta e risolvere il calcolo. Dopo aver giocato proponiamo le attività sul libro. Diciamo ai bambini che possono rispondere solo calcolando a mente, ma se non si sentono ancora sicuri possono contare con le dita o anche usando la linea dei numeri.

Nelle pagine 27 e 33 si parla di tappa alla decina. Questo è un tipo di calcolo non semplice da comprendere e che richiede molto esercizio per essere assimilato. Se, tuttavia, anche dopo tanto esercizio molti ancora incontrassero difficoltà, non scoraggiamo i bambini e riproponiamo l'attività a distanza di tempo.

Il ten-frame

Può essere utile rappresentare le somme attraverso materiale non strutturato e usando il ten-frame.

Iniziamo con piccoli calcoli come $6 + 8$. Chiediamo ai bambini di rappresentare il primo addendo sul ten-frame, poi a parte facciamo rappresentare il secondo addendo. Quindi spieghiamo che il secondo addendo presta tanti pezzi quanti servono per completare la decina sul ten frame (nel nostro esempio ne presta 4). Quindi $6 + 4 = 10$; dal secondo addendo restano ancora 4 pezzi. Possiamo quindi completare il calcolo velocemente sommando $10 + 4 = 14$. Continuiamo l'attività con altri esempi: $5 + 8$ / $7 + 6$ / $7 + 8$, ecc...

Il calcolo in colonna

A pag. 28 e 29 e a pag. 34 e 35 si introduce il calcolo in colonna. L'intento non è di introdurre in modo rigido la procedura per il calcolo in colonna. È preferibile a questa età, sviluppare la capacità di calcolo attraverso il ragionamento, anziché chiudere il calcolo in un algoritmo che fornisce solo una procedura da seguire. Tuttavia, è bene fornire questo strumento per completezza e per permettere anche a chi incontrasse difficoltà a lavorare con il calcolo ragionato di avere una strategia per risolvere le operazioni.

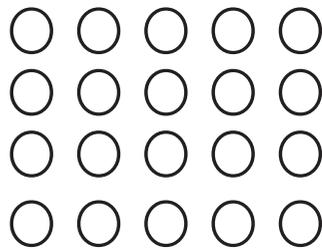
Una volta che avremo affrontato più tecniche e strategie di calcolo, lasciamo liberi i bambini di scegliere la procedura che preferiscono, sempre però chiedendo di privilegiare il calcolo ragionato.

La moltiplicazione

Dall'addizione
ripetuta agli
schieramenti

Il percorso per introdurre la moltiplicazione inizia attraverso situazioni problematiche concrete che si possono risolvere con l'aiuto della rappresentazione grafica prima di passare alla rappresentazione simbolica. In questa prima fase di lavoro iniziamo con una situazione di **addizione ripetuta**. Sottoponiamo ai bambini più esempi concreti attraverso i quali possono ragionare sul ripetersi dello stesso addendo nella stessa operazione. Non appena i bambini avranno interiorizzato questo concetto potremo passare agli **schieramenti** e agli **incroci**.

Anche in questo caso iniziamo sempre da situazioni problematiche concrete. In palestra o nell'atrio della scuola chiediamo alla classe di disporsi in schieramenti seguendo delle indicazioni. Se ad esempio la classe è formata da 20 alunni chiediamo di disporsi in 4 righe e 5 colonne, in questo modo.



Inizialmente avranno difficoltà a distinguere le righe dalle colonne, aiutiamoli a ragionare.

Possiamo cambiare gli schieramenti in più modi per farli giocare. Il gioco può anche essere proposto con della musica di sottofondo quando la musica si interromperà dovranno disporsi rapidamente secondo le indicazioni ricevute (2 righe e 10 colonne, 5 righe e 4 colonne). Proponiamo quindi le pag. 44 e 45 del libro e continuiamo l'attività sul quaderno chiedendo di rappresentare diverse moltiplicazioni attraverso schieramenti e incroci.

Le tabelline

Le attività successive sono funzionali all'apprendimento delle tabelline. Come ben sappiamo memorizzarle è sempre complicato per la maggior parte degli alunni. Per favorire il processo cerchiamo di costruire immagini mentali che siano significative da un punto di vista matematico. L'attività con il **Decanomio** mira proprio a questo.

Infine, rispetto alla moltiplicazione, si propone l'esecuzione in colonna. Come per l'addizione e la sottrazione non si vuole introdurre in modo rigido la procedura per il calcolo in colonna, ma anche stavolta è preferibile potenziare la capacità di calcolo attraverso il ragionamento. Per questo motivo accanto alla spiegazione del procedimento in colonna introduciamo anche la moltiplicazione attraverso la scomposizione dei fattori. Lasciamo sempre l'alunno libero di scegliere la strategia che preferisce, ma tentiamo sempre di prediligere il calcolo ragionato, che potrà essere consolidato solo attraverso molto esercizio.

La divisione

La divisione per distribuire e la divisione per raggruppare

Di solito la divisione è l'operazione più difficile da apprendere per i nostri alunni, quindi, in questo caso più che mai, è importante procedere con lenta gradualità prendendo avvio da situazioni vicine all'esperienza dei bambini e coinvolgendo il loro interesse.

Sono essenzialmente due le situazioni logiche che riconducono alla divisione e che dobbiamo affrontare sia a livello manipolativo che grafico: la **divisione per ripartizione**, che richiede l'azione del distribuire, e la **divisione per contenenza**, che richiede l'azione di raggruppare. Infine, inevitabilmente, è fondamentale, tramite esempi, richiamare il fatto che la divisione è l'operazione inversa della moltiplicazione.

Fatta questa piccola premessa, ecco alcune attività da svolgere in classe prima di passare all'attività sul libro. Le prime attività saranno di tipo manipolativo, lavorando concretamente con oggetti o materiale di recupero, rimanendo sul piano simbolico senza introdurre l'algoritmo del calcolo.

Per introdurre la *divisione* è facile ricondursi a problemi che frequentemente coinvolgono i bambini in classe quando devono dividere degli oggetti in modo equo tra loro: matite, fogli, merende, ecc. È questo tipo di attività su cui puntare, prima di passare all'operazione formale: il primo passo da compiere è quindi osservare il comportamento di un bambino chiamato a dividere tra i compagni un certo numero di oggetti.

Usiamo un linguaggio che includa espressioni usate nella divisione e chiediamo a turno ai bambini di risolvere piccole situazioni del tipo:

"Prendi 12 matite, scegli 4 compagni e dai una matita ad ognuno dividendole in parti uguali, cioè in modo che tutti abbiano la stessa quantità". Questo genere di compito sarà abbastanza semplice da concludere poiché i bambini riescono a questa età a raggruppare in maniera sicura, per questo è preferibile iniziare dalla divisione come ripartizione.

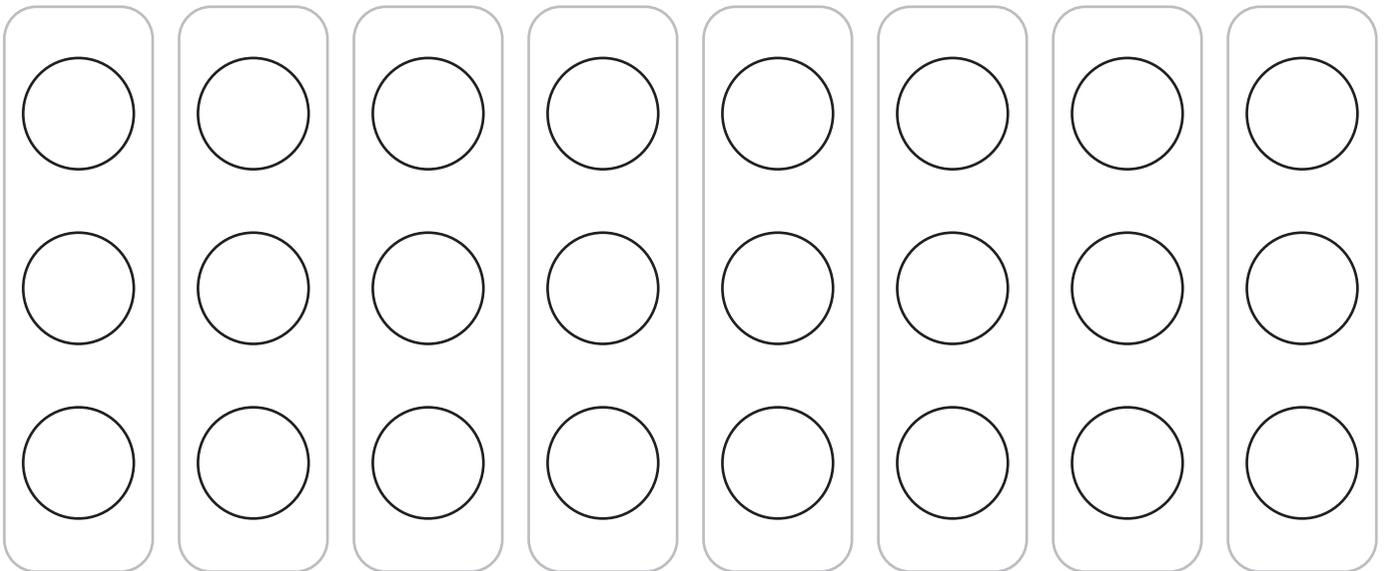
Successivamente, per passare alla divisione per contenenza, le domande saranno: "Con 12 matite quanti gruppi di 4 matite puoi formare?", oppure "Hai 20 caramelle, quanti gruppi di 5 caramelle puoi formare?" e così via. Altre richieste possono essere "Nel sacchetto hai delle caramelle. Distribuiscile tutte, ma fai attenzione a fare le parti uguali tra i compagni." L'alunno in questo caso si troverà a sperimentare direttamente un caso di ripartizione.

Passerà da un compagno all'altro consegnando una caramella per volta ripassando tante volte fino ad esaurirle o a non averne più abbastanza per accontentare tutti.

Successivamente chiediamo a un altro alunno “Prendi questi colori e danne 3 a ogni compagno.” È questo un caso di distribuzione in cui il bambino si fermerà davanti a ciascun compagno per consegnare le 3 matite. Lasciamo i bambini giocare liberamente, ma invitiamoli a riflettere sulle azioni che compiono con domande del tipo:

- Quanti turni di distribuzione sono stati fatti?
- Ogni bambino ha ricevuto lo stesso numero di oggetti?
- Quanti oggetti ha ricevuto ogni bambino?

Dopo aver giocato con varie esperienze di questo genere, iniziamo a rappresentare la situazione anche alla lavagna prima con disegni e poi convertendoli in numeri attraverso l'operazione. Facciamo cogliere sin da subito la stretta relazione tra divisione e moltiplicazione e per questo possono risultare utili gli schieramenti.



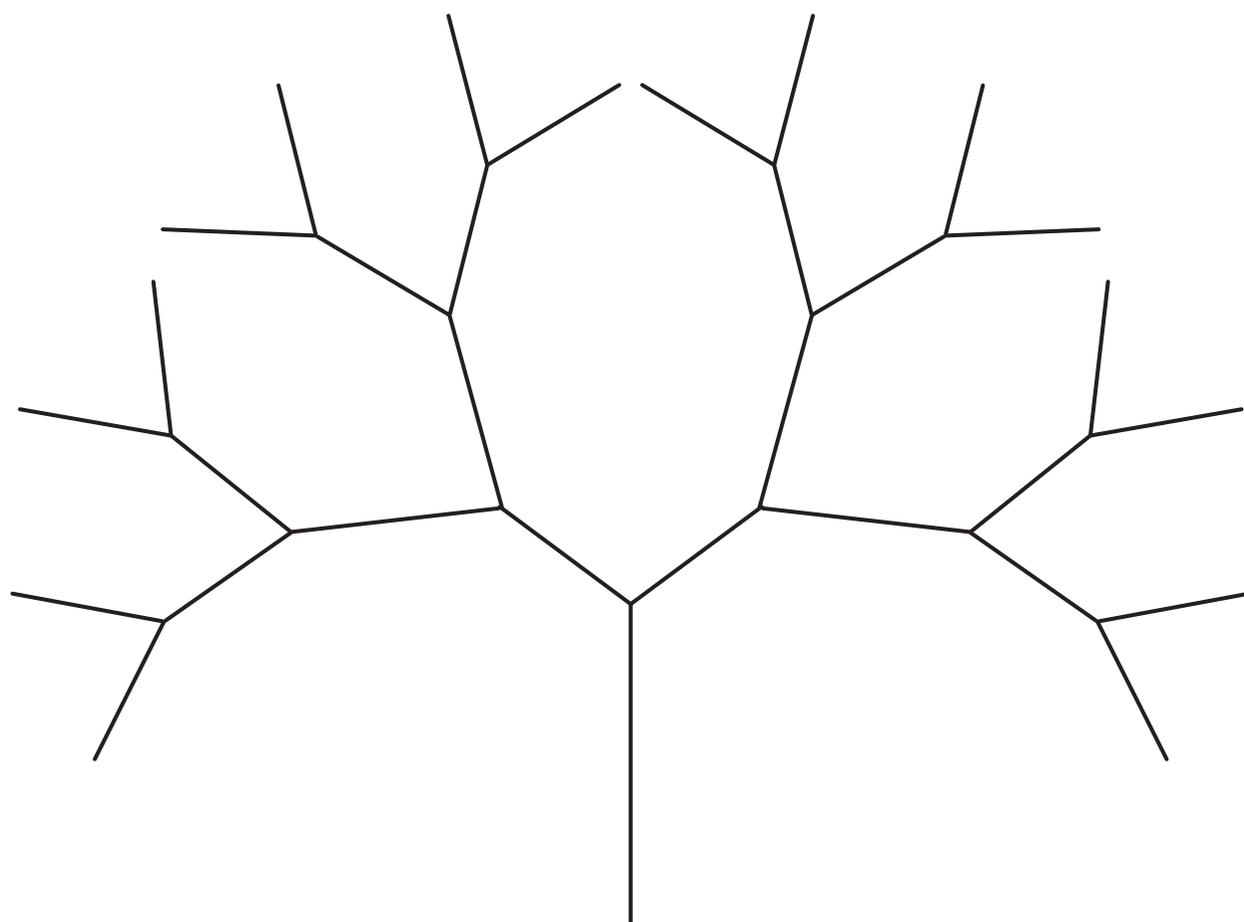
$$24 : 8 = 3$$

Mentre nella moltiplicazione si parte dal numero di oggetti che compongono le righe e dal numero di righe per poi eseguire una moltiplicazione per determinare il numero complessivo di oggetti che formano lo schieramento, nella divisione partiamo dal numero totale degli oggetti dello schieramento, consideriamo il numero degli oggetti che compongono ogni riga e poi dobbiamo eseguire una divisione per stabilire il numero delle righe formate. Riflettere su questo passaggio, rappresentandolo più volte alla lavagna, permetterà ai bambini di comprendere la relazione tra divisione e moltiplicazione.

Il doppio con l'albero di Bruno Munari

L'albero del doppio

L'attività proposta è liberamente ispirata al libro "Disegnare un albero" di Bruno Munari in cui l'autore suggerisce di provare a disegnare la ramificazione di un albero partendo da una semplice regola: ogni ramo si deve via via suddividere in due nuovi rami. Ogni ramo, cioè, deve sempre raddoppiare. L'attività può sembrare banale e dal prodotto scontato, ma invece lascia spazio a molte possibilità diverse, perché permette di scegliere la tipologia di albero da realizzare lasciando i bambini liberi di spaziare con la fantasia e di divertirsi scegliendo le caratteristiche e le specifiche. Ad esempio, lo stesso Munari propone curiose varianti, come alberi con rami lunghissimi, altri cortissimi, alberi con rami "ricciolini", alberi piegati dal vento e così via.



Mago Eric e l'albero del doppio

Iniziamo col raccontare una storia, quella proposta nella pagina seguente è solo un esempio, ma si può facilmente adattare ad altri contesti. Volendo la storia può essere anche scritta sul quaderno o fotocopiata.

Dopo aver letto il racconto, chiediamo ai bambini di realizzare il loro albero del doppio, unica regola è che ogni ramo si deve dividere sempre in due. La figura mostra come procedere.

LA STORIA DI MAGO ERIC

C'ERA UNA VOLTA UN MAGO DI NOME ERIC CHE VIVEVA IN UN BELLISSIMO CASTELLO CON UN GRANDE GIARDINO IN CUI GIOCARE. PURTROPPO, IN QUESTO GIARDINO NON CRESCOVA NESSUN ALBERO E, NEI GIORNI D'ESTATE IN CUI IL SOLE BRUCIAVA MOLTO, ERA IMPOSSIBILE GIOCARVI SENZA UN RIPARO ALL'OMBRA.

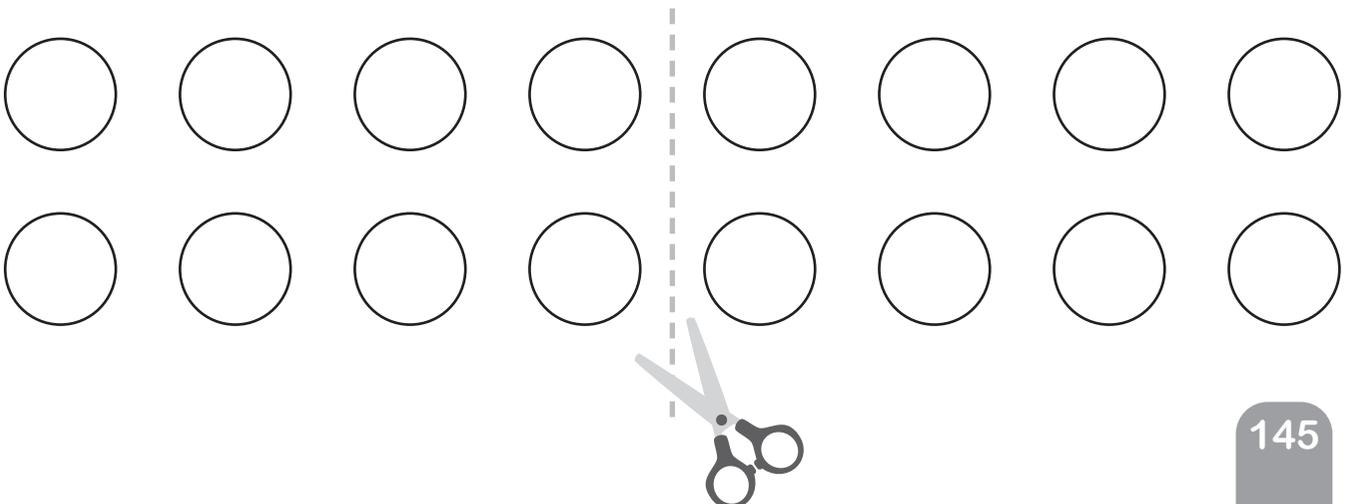
UN GIORNO IL MAGO ERIC DECISE DI RISOLVERE IL PROBLEMA FACENDO UNA MAGIA. CON UN INCANTESIMO PIANTÒ NEL TERRENO DEI SEMINI MAGICI CHE FACEVANO GERMOGLIARE ALBERI MOLTO SPECIALI: DA OGNI RAMO DELL'ALBERO NE SPUNTANO SEMPRE ALTRI DUE... ERA NATO **L'ALBERO DEL DOPPIO**.

Al termine del disegno si può chiedere quanti rami ha l'albero disegnato da ciascuno e lasciare che i bambini provino a contarli tutti, uno ad uno, ma facciamo notare che in tal modo si rischia di sbagliare. Si potrebbe fare una stima partendo dalla regola di costruzione dell'albero che dice di raddoppiare sempre, a ogni passaggio si avranno sempre il doppio del passaggio precedente; basterà quindi sommare i vari passaggi per arrivare al totale. Anche quest'ultima attività è un ottimo spunto di riflessione.

La metà

I bambini riescono a intuire facilmente il concetto di metà. Poniamo la domanda: "Cos'è per te la metà? Come fai a rappresentarla?", ascoltiamo le loro risposte e magari chiediamo di disegnare un esempio.

Formiamo dei gruppi di 3/4 alunni e a ogni gruppo consegniamo circa 20 pezzi di pasta, gettoni, bottoni o altro e chiediamo di dividere a metà. Una volta che tutti hanno completato chiediamo di nuovo "Che cos'è la metà?", dopo aver ascoltato le loro risposte e confrontate quelle dei vari gruppi facciamo emergere che per fare la metà bisogna dividere la quantità in 2 parti uguali.



Mago Eric e fata Gaia

Dividere per 2 per ottenere la metà

Possiamo poi procedere con un altro racconto che si agganci a quello precedentemente raccontato riguardo al doppio.

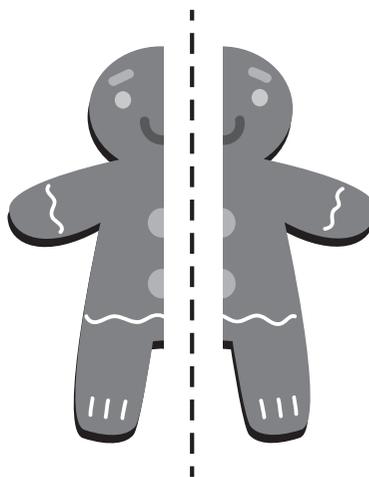
Al termine del racconto convertiamo il lavoro in numeri introducendo l'operazione e concludendo che l'operazione che ci permette di calcolare la metà è la divisione per 2.

La riflessione potrebbe anche spostarsi sul concetto di frazione, inteso come frazionare, cioè dividere in più parti. In questo contesto il concetto di frazione può essere affrontato senza vincoli o limitazioni, ma semplicemente evidenziando che esempi di frazioni sono presenti nella vita reale invitando i bambini a cercare esempi di frazioni nel loro vissuto.

IL MAGO ERIC HA UNA SORELLA CHE SI CHIAMA FATA GAIA CON LA QUALE DIVIDE TUTTO SENZA MAI LITIGARE. SE HANNO DUE BISCOTTI, NE MANGIANO UNO PER CIASCUNO.



SE HANNO UN SOLO BISCOTTO LO DIVIDONO A METÀ.



PER FARE LA METÀ SI DIVIDE IN DUE E SI SCRIVE : 2

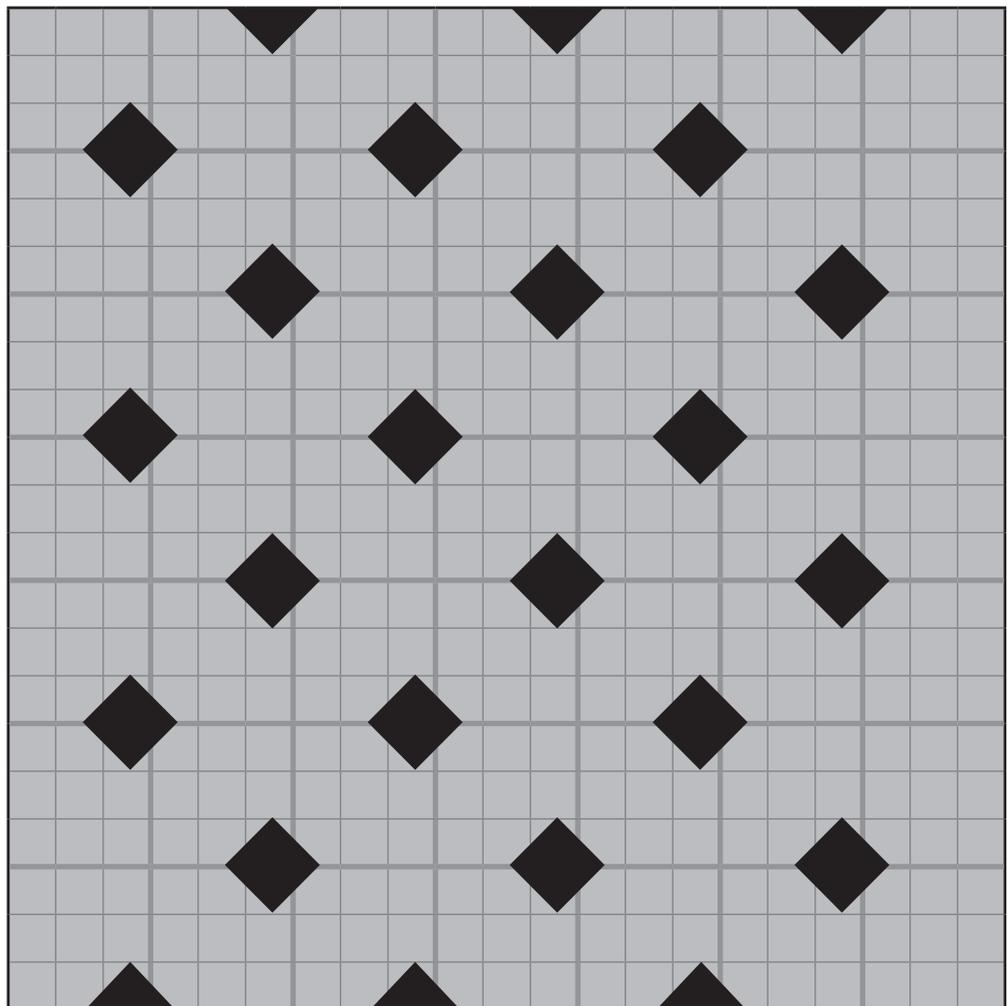
I problemi

Attività di problem solving

Continuando quanto già intrapreso lo scorso anno si prosegue il percorso dedicato ai problemi con gli stessi obiettivi e cioè sviluppare competenze matematiche attraverso problemi e insegnare ai bambini ad affrontarli. Non parliamo pertanto di semplici problemi legati alle operazioni, ma di situazioni problematiche che i bambini devono imparare ad affrontare in autonomia valutandone le difficoltà e formulando le possibili soluzioni.

Nel problema “**Il pavimento di Alessia**” chiediamo di osservare bene i due tipi di piastrelle; quella gialla può essere intesa come un quadrato, ma invece notiamo che è tagliata agli angoli (perciò è un esagono); sottolineiamo che le piastrelle viola invece sono quadrate, il testo lo specifica, e che alcune devono essere tagliate a metà. Chiediamo ai bambini di disegnare il resto del pavimento aiutandosi con i colori e rispettando le regolarità osservate. Dovranno poi contare le piastrelle viola usate e unire le metà del bordo: 18 piastrelle viola intere e 3 tagliate a metà. Le piastrelle quadrate viola pertanto sono 21.

L'immagine sotto raffigura il pavimento di Alessia ultimato.



Nel problema “**Sasso, carta, forbice**” dopo aver letto e ascoltato le richieste di chiarimento da parte dei bambini lasciamoli compilare la tabella con le combinazioni possibili; aiutiamoli a capire che devono rispondere a tutte le richieste del problema.

Possono disegnare i simboli o anche inserire solo l'iniziale del simbolo (Sasso = S, Carta = C, Forbice = F).

Sotto un esempio di compilazione della tabella, in **neretto** si evidenzia chi ha vinto la partita.

MIMMA	S	S	S	F	F	F	F	F	F	C
TOMMASO	F	F	F	S	S	C	C	C	C	F

Il problema “**Numeri sconosciuti**” chiede di formare 4 numeri di 2 cifre comprese tra 25 e 62 in maniera tale che non vi siano mai coppie di numeri consecutivi.

La prima deduzione da tirare fuori è proprio quella che dovranno usare 2 cifre per comporre i numeri. Lasciamo che i bambini facciano più tentativi nel fare gli accoppiamenti. Le deduzioni logiche appaiono man mano che si fanno i tentativi. Avviamo magari una riflessione su quali possono essere le cifre delle decine e quali delle unità, considerato che i numeri ottenuti devono essere compresi tra 25 e 62.

L'associazione possibile finale è 37, 39, 58 e 60.

Il **Sudoku** è un valido strumento per stimolare strategie e pensiero logico. Il livello che viene proposto è intermedio per l'età a cui ci rivolgiamo. Un sudoku più semplice può comprendere solo i numeri tra 1 e 4, un livello invece più complicato può spingersi con numeri tra 0 e 9.

È un ottimo rompicapo che può essere usato come riempitempo tra un'attività e un'altra.

Questi problemi non devono essere valutati con un voto, il bambino si deve sentire libero di esplorare, di prendere il tempo che gli è necessario, di fare tentativi anche sbagliati. In tutte le fasi incoraggiamo il ragionamento ma non suggeriamo mai la soluzione.

Quando tutti avranno completato il lavoro si darà spazio all'esposizione delle soluzioni e in quest'ultima fase possiamo tirare le file sui processi risolutivi eventualmente sbagliati, ma durante l'attività non interveniamo con correzioni, lasciamo il bambino libero di concludere il suo lavoro.

Problemi con operazioni

Da pagina 76 a pagina 81 del libro delle discipline, sono affrontati i “problemi classici” con struttura standardizzata di dati, domanda e risoluzione attraverso le operazioni.

Le pagine analizzano alcune componenti fondamentali per risolvere questi tipi di problemi: analisi del testo, comprensione della domanda, ricerca dei dati, rappresentazione iconica o simbolica. Vengono proposte in ordine di difficoltà crescente in modo che possano essere adeguate al livello di ogni alunno secondo il programma scolastico. Per dare priorità agli aspetti relativi alla logica, le operazioni di calcolo richieste sono semplici in modo da evitare sovraccarichi di lavoro dal punto di vista cognitivo per i bambini che hanno difficoltà nel calcolo scritto e nel recupero dei fatti aritmetici.

È indispensabile che anche queste attività mantengano un aspetto ludico e pratico; gli esercizi più complessi possono essere svolti in piccoli gruppi con l'aiuto dell'adulto che incoraggia e sollecita gli alunni che hanno più difficoltà. Teniamo sempre a mente che ogni bambino ha bisogno dei “suoi tempi” e dei “suoi strumenti” per arrivare ad acquisire forme di ragionamento corrette e produttive e per aiutarlo a conseguire questo obiettivo vale la pena di investire tutto il tempo, la fatica e le risorse necessarie.

L'isola della geometria

La simmetria in natura

Prima di avviare lo studio delle forme geometriche attraverso le pagine del libro, è importante prevedere numerose attività concrete, che siano oggetto di riflessioni e descrizioni verbali.

Portiamo gli alunni all'aperto nel cortile della scuola o facciamoli avvicinare alla finestra, facendogli osservare la forma delle case e dei tetti, i tronchi degli alberi e dei fiori. Sofferamoci non solo sulla loro forma, che richiama quella dei solidi, ma osserviamo anche la simmetria. I tronchi hanno una simmetria di rotazione intorno a un asse centrale; anche i fiori spesso hanno simmetrie di tipo pentagonale o quadrato; e ancora insetti e foglie hanno simmetrie bilaterali. Lasciamo che i bambini osservino e ascoltiamo le loro richieste di chiarimenti.



Le figure solide

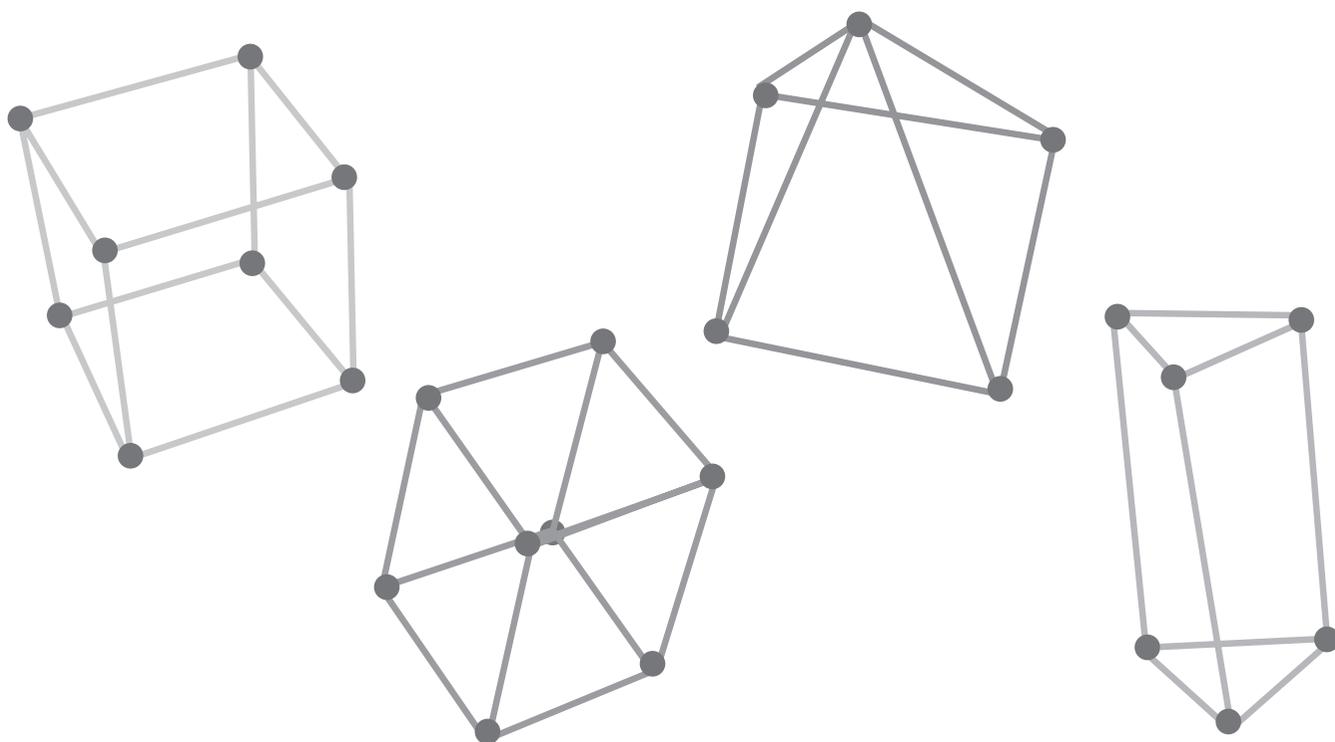
I poliedri

Facciamo osservare ai bambini dei modellini di solidi geometrici, che ci saremo preventivamente procurati anche creati con la carta, e, mentre li denominiamo invitiamo i bambini a metterli in relazione con ciò che si è osservato.

L'osservazione può continuare in classe con gli oggetti o il materiale didattico.

Nei giorni seguenti possiamo chiedere ai bambini di portare a scuola delle scatole di dimensioni differenti e denominiamo il solido che ricorda. Chiediamo quindi ai bambini di classificarli in gruppi secondo le caratteristiche che li accomunano: scatole con le punte e scatole senza punte. Quindi possiamo fare una gara di solidi sul pavimento, ma solo con i solidi che rotolano. I solidi che rotolano sono quelli che hanno almeno una faccia curva, mentre quelli che hanno tutte le facce "piatte", senza alcuna curva sono i **poliedri**.

Possiamo adesso proporre la costruzione dello scheletro di un solido con stecchini e plastilina, o altro materiale simile. Questo tipo di attività è molto divertente e permette ai bambini di capire le parti dei solidi: lo stecchino rappresenta lo spigolo, la plastilina è il vertice.



A pagina 88 si parla di poliedri. Facciamo lavorare i bambini come descritto nel libro. Probabilmente per rispondere alla domanda sulle facce del cubo, molti saranno in difficoltà; osservando lo sviluppo del cubo riusciranno a comprendere meglio. Lasciamo quindi che eseguano la consegna in cui dovranno disegnare lo sviluppo di un cubo su un foglio.

Le figure piane

Le impronte dei poligoni

Per il passaggio alle **figure piane**, mettiamo nuovamente a disposizione dei bambini i modelli dei solidi, ma anche oggetti di uso comune (temperino, colla, gomme di forme diverse...), sabbia o farina e colori a tempera. Disponiamo sui banchi fogli di carta da pacco sui quali spargeremo la farina o la sabbia, poi chiediamo ai bambini di fare l'impronta degli oggetti messi a disposizione, oppure di intingere i solidi nella tempera e "stamparne" l'impronta sul foglio. Le figure ottenute vengono poi ritagliate e classificate in base alla forma.

Per riprendere l'attività sul quaderno, i bambini ripassano il contorno dei solidi con la matita, mentre li guidiamo a fare alcune osservazioni con domande mirate, come ad esempio: avete ottenuto tutte impronte uguali? Le impronte di un solido sono tutte della stessa forma? Conoscete i nomi delle figure ottenute?

A pagina 90 riprendiamo i concetti di **linea** aperta/chiusa, curva/spezzata già trattati in classe prima, per giungere alla definizione di poligono. Invitiamo i bambini alla lavagna per disegnare liberamente figure, oppure chiediamo di iniziare un disegno che sarà poi completato da un compagno in modo che la figura finale risulti un poligono.

Per ogni figura indichiamo i vertici e i lati. Se si dispone di una LIM, l'insegnante può realizzare vari poligoni e farli trascinare e ruotare dai bambini per sperimentare che pur cambiando la posizione la forma rimane invariata.

La simmetria

La simmetria con lo specchio

Per affrontare il discorso sulla **simmetria**, possiamo proporre il gioco delle macchie. Ogni bambino prende un foglio di carta, lo piega anche in maniera irregolare. Su una parte del foglio dipinge una macchia di colore con il pennello, poi chiude il foglio e preme.

Mentre il foglio è ancora piegato con la punta della matita o uno stecchino facciamo fare alcuni fori.

Quando si riaprono i fogli, guidiamo gli alunni ad osservare che le due macchie hanno la stessa forma e le stesse dimensioni, ma si riflettono come immagini allo specchio e che i fori sono alla stessa distanza rispetto alla piegatura, che sarà il nostro asse di simmetria.

Organizzando attività per piccoli gruppi può risultare molto proficuo usare degli specchietti per verificare la specularità delle due parti simmetriche; inoltre, posizionando lo specchio sull'asse di simmetria, diventa molto più semplice riprodurre o completare figure simmetriche. Svolgere le attività sul libro sempre con l'ausilio di uno specchietto

Gli origami

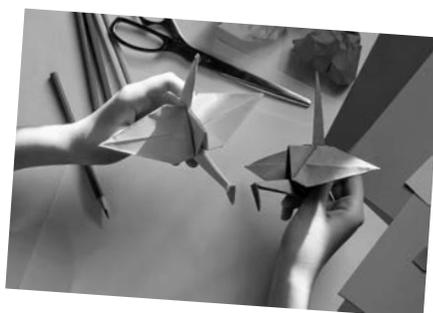
Piegare la carta ad arte

Infine, a pag. 94 e 95 si parla di **origami**. La valenza artistica, creativa ed estetica degli origami è ormai nota a tutti. Non altrettanto nota è la sua applicazione in ambito matematico.

Giocare con gli origami vuol dire esplorare forme e strutture, ed è la migliore introduzione alla geometria dello spazio. Tramite la piegatura della carta i bambini riescono a toccare, manipolare, creare figure geometriche e visualizzare i vari enti geometrici e le loro caratteristiche. Inoltre la creazione di origami stimola intuizione e creatività.

Proviamo, ad esempio, ad aprire un qualsiasi origami, anche il più semplice, e avremo davanti una complessa struttura geometrica: linee, triangoli e poligoni da analizzare.

Ovviamente il nostro sarà un approccio ludico e non troppo impegnativo, adeguato all'età e alle capacità manipolative della classe.



Misurare lunghezze

Prima di passare alle attività delle **unità di misura**, proponiamo alcuni giochi che stimolino l'uso di misure arbitrarie. Un gioco che si presta perfettamente a questa finalità è "**Regina reginella**": Uno dei bambini svolge il ruolo della regina (o del re) tutti gli altri degli ambasciatori. Regina e ambasciatori si pongono ai due estremi del campo da gioco. Ciascun ambasciatore, a turno, recita la seguente filastrocca: "*Regina reginella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello con la fede e con l'anello, con la punta del coltello?*". La regina risponde assegnando al giocatore un certo numero di passi, associato a un animale. Ad esempio: 5 passi da leone, 4 passi da canguro, e così via. Il giocatore deve eseguire il numero di passi assegnato, imitando il relativo animale. Vince chi raggiunge per primo la regina, diventando regina a sua volta.

Altra attività da svolgere in classe è quella di far **misurare diverse altezze e larghezze** ai bambini usando come unità di misura il proprio corpo, dito, piede, palmo della mano, ecc, ma anche con i passi misurare la classe, la palestra, il corridoio, ecc.

Tutte queste esperienze di misurazione evidenzieranno che, spesso, ogni alunno ottiene misure differenti da quelle del compagno. Inoltre, con il passare del tempo ognuno di loro crescerà, la mano, il piede diventeranno più grandi e di conseguenza cambieranno anche le misurazioni.

Avviamo quindi una discussione da cui far emergere che occorre individuare come campione un oggetto la cui lunghezza sia uguale per tutti. Gli alunni scoprono sicuramente molti oggetti adatti (gomme, matite, fermagli...) e la classe, divisa in gruppi, può sperimentare i diversi campioni di misura. Poiché, anche così facendo, i risultati ottenuti cambiano da gruppo a gruppo, proponiamo di utilizzare tutti il medesimo strumento, ad esempio il righello. A questo punto i bambini scopriranno che le misurazioni sono uguali per tutti.

Una interessante lettura al proposito può essere *“La geometria del faraone”* di Anna Cerasoli in cui due bambini dell’antico Egitto sperimentano i primi concetti e i primi strumenti di misurazione.

Misurare pesi

Continuiamo sulle stesse modalità anche per le **misurazioni di peso**, proponendo agli alunni di pesare oggetti vari con l’ausilio di una bilancia a due bracci facilmente realizzabile con una grucciona e due bicchierini.

Dopo aver spiegato il funzionamento e l’oscillazione della bilancia, invitiamo i bambini a pesare diversi oggetti, facendogli fare delle stime rispetto a un parametro, ad esempio stimare se la forbice peserà più o meno di una gomma e così via.

Successivamente andiamo alla ricerca di una unità di misura uniforme, come ad esempio un pacco di riso da 1 chilogrammo. Con questa unità di misura chiediamo ai bambini di fare stime con la tecnica del “soppesamento”. Da una mano il pacco di riso e nell’altra ad esempio lo zaino o un libro.



Misurare capacità

Infine, per le misurazioni di capacità chiediamo ai bambini divisi in piccoli gruppi, di individuare la capacità di un recipiente grande, attraverso l’utilizzo di un diverso campione (bicchiere, tazzina, vasetto di yogurt...). Durante le attività di travaso, molto amate dai bambini, il recipiente più grande può essere svuotato o riempito contando i bicchieri, le tazze o i vasetti che occorrono, facendo prendere nota dei risultati che poi dovranno confrontare con gli altri gruppi.

Da questo confronto scaturisce la necessità di individuare una sola unità di misura (ad esempio un bicchiere) con la quale effettuare misurazioni condive da tutta la classe.

Le indagini

Moltissimi sono gli argomenti vicini alle esperienze quotidiane dei bambini che si possono utilizzare per avviare piccole **indagini**.

Proponiamo ai bambini di svolgere un'indagine, mandandoli in piccoli gruppi a porre la domanda. Un'indagine potrebbe essere conoscere il numero di maschi e femmine nelle classi seconde del plesso. Predisponiamo una tabella per la raccolta dei dati, disegnate alla lavagna o sul quaderno, o in un cartellone e poi invitiamo i bambini a rappresentare le risposte raccolte. Infine, rappresentiamo i dati con i grafici che già conoscono: **istogrammi** e **ideogrammi**. Se i dati sono troppo numerosi, chiediamo ai bambini di trovare una modalità per evitare colonne troppo alte guidandoli verso l'uso di assi verticali con **scale numeriche non unitarie**.

Certo, possibile, impossibile

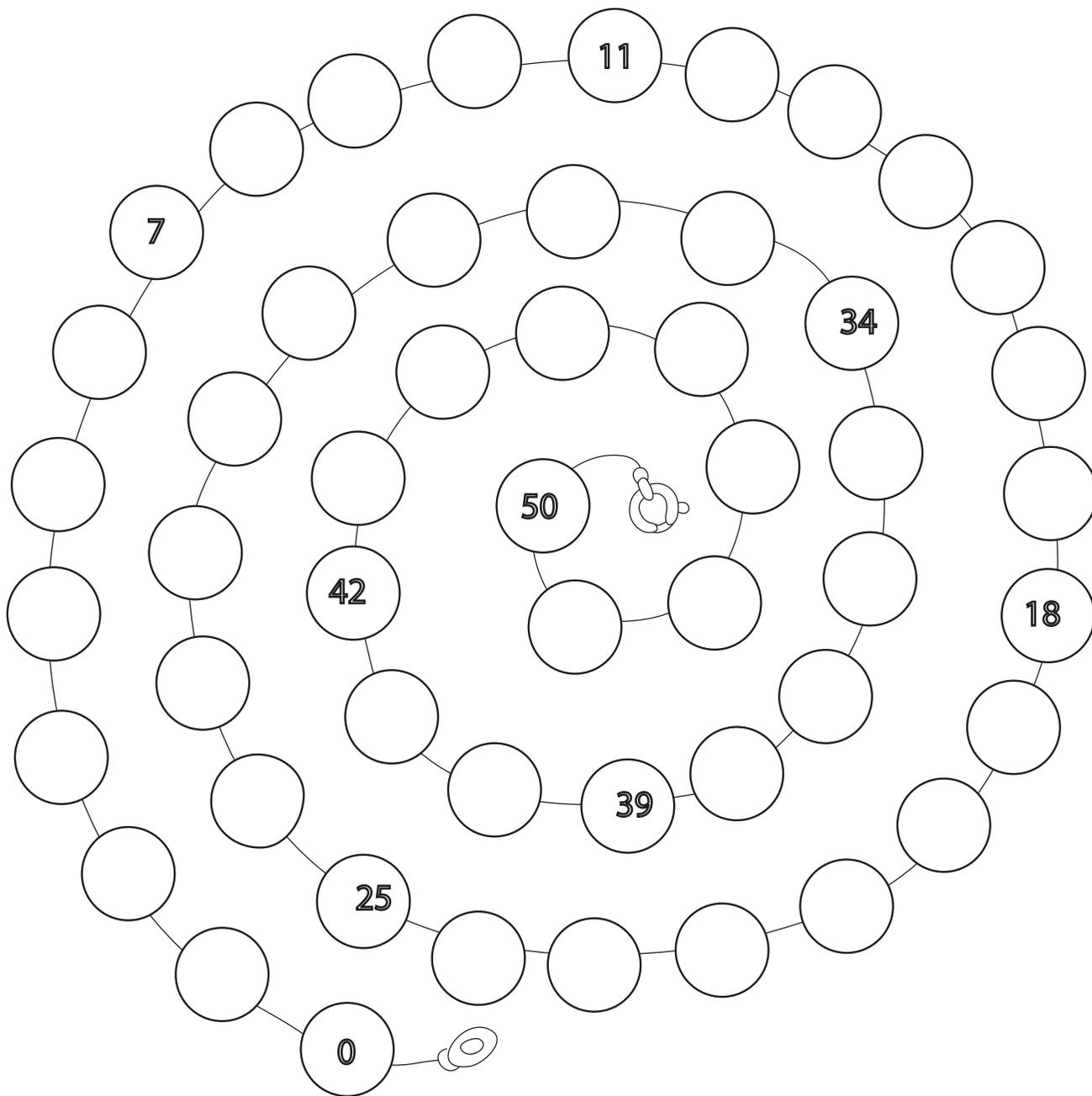
Per aiutare gli alunni a riconoscere situazioni mutevoli e sensibili a molteplici fattori stimoliamo la riflessione e la familiarizzazione dei termini "possibile", "certo", "impossibile", avendo cura di introdurre le parole concernenti la probabilità nel lessico quotidiano. Approfittiamo di occasioni che permettano di prevedere l'andamento di un fenomeno, stimolando gli alunni a soffermarsi sulle sue caratteristiche e guidandoli a motivare ogni valutazione relativa alla possibilità, impossibilità o certezza che esso si verifichi.

Le seguenti schede di lavoro sono utili per il raggiungimento e il consolidamento degli obiettivi di apprendimento del percorso di matematica.

- Conoscere i numeri da 0 a 100 (schede 1-4).
- Conoscere e utilizzare i segni $>$, $<$, $=$ (scheda 5).
- Eseguire addizioni e sottrazioni in riga e in colonna (schede 6-13).
- Rappresentare la moltiplicazione con lo schieramento (scheda 14).
- Costruire e memorizzare le tabelline fino a 10 (schede 15-16).
- Eseguire moltiplicazioni in colonna (schede 17-18).
- Rappresentare ed eseguire semplici divisioni (schede 19-21).
- Calcolare la metà e il doppio (scheda 22).
- Analizzare e risolvere problemi con le quattro operazioni (schede 23-24).
- Riconoscere diversi tipi di linee (scheda 25).
- Riconoscere le principali figure geometriche piane e solide (schede 26-27).
- Confrontare elementi e ordinarli per altezza, lunghezza, peso e capacità (schede 28-29).
- Saper leggere l'ora (scheda 30).
- Rappresentare relazioni con frecce e tabelle (scheda 31).
- Ricavare informazioni da un istogramma (scheda 32).
- Utilizzare espressioni probabilistiche (scheda 33).

I NUMERI DA 0 A 50

■ Scrivi i numeri mancanti nelle perle della collana.
Poi colora di giallo le perle con i numeri da 0 a 10, di rosso le perle con i numeri da 11 a 20, di blu le perle con i numeri da 21 a 30, di rosa le perle con i numeri da 31 a 40, di verde le perle con i numeri da 41 a 50.

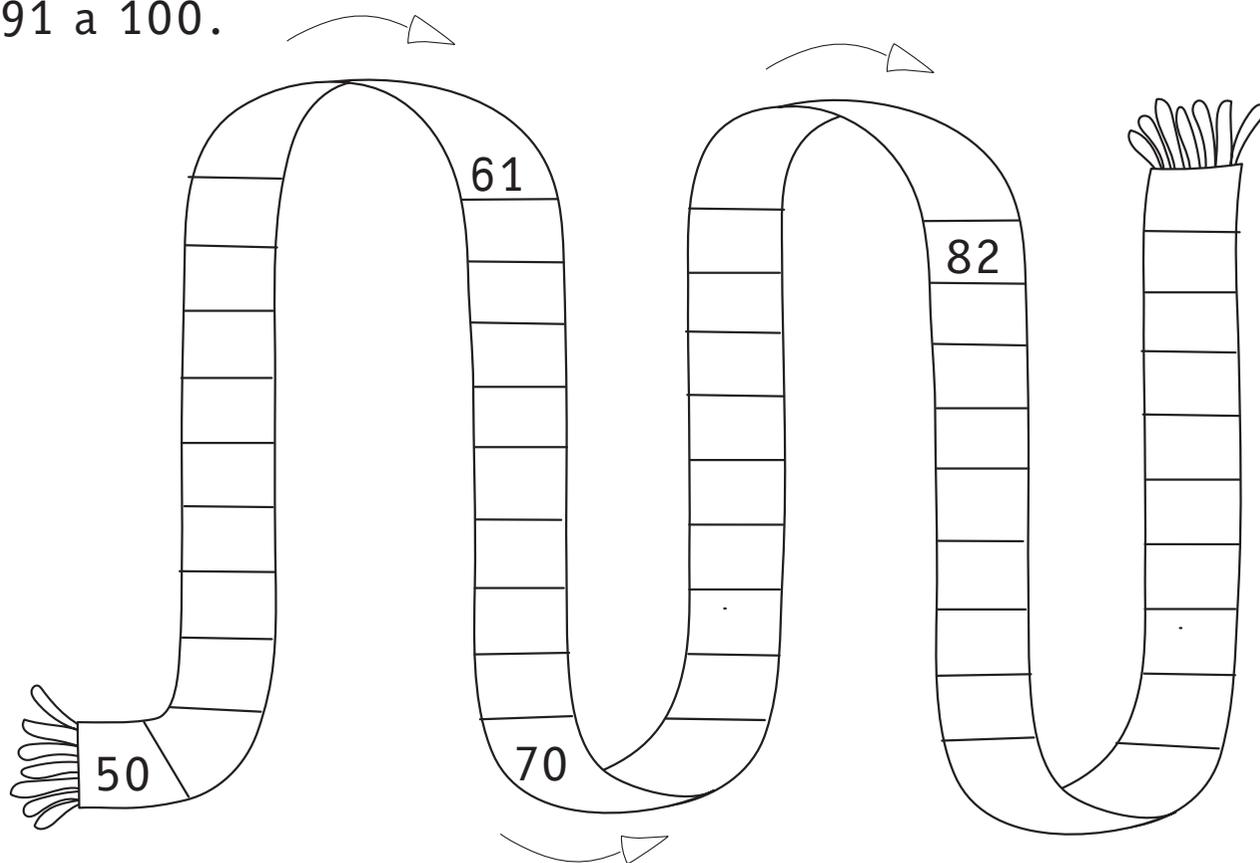


■ Leggi ad alta voce i numeri da 0 a 50 e viceversa.

Nome Data

I NUMERI DA 50 A 100

■ Scrivi i numeri mancanti nelle strisce della sciarpa. Colora di giallo la striscia che comprende i numeri da 50 a 60, di rosso la striscia che comprende i numeri da 61 a 70, di blu la striscia che comprende i numeri da 71 a 80, di verde la striscia che comprende i numeri da 81 a 90 e di arancione la striscia che comprende i numeri da 91 a 100.



■ Scrivi i numeri in ordine crescente e decrescente.

91 72 57 75 89 67

crescente

decrescente

Nome Data

PRECEDENTI E SUCCESSIVI FINO A 50

■ Osserva l'esempio e scrivi il precedente e il successivo di ogni numero.

precedente successivo

	-1	+1	
	↖	↗	
0	1	2	
	4		
	7		
	9		
	11		
	14		
	18		
	20		
	23		
	25		
	39		
	38		

precedente successivo

	-1	+1	
	↖	↗	
	28		
	31		
	33		
	37		
	39		
	40		
	43		
	44		
	46		
	19		
	10		
	30		

Nome Data

PRECEDENTI E SUCCESSIVI FINO A 100

■ Osserva l'esempio e scrivi il precedente e il successivo di ogni numero.

precedente successivo

	-1	+1	
88	89	90	
	19		
	61		
	99		
	76		
	59		
	81		
	48		
	22		
	37		
	57		
	63		

precedente successivo

	-1	+1	
	69		
	71		
	88		
	43		
	96		
	12		
	48		
	72		
	64		
	92		
	98		
	88		

Nome Data

CONFRONTA I NUMERI ENTRO IL 100

■ Completa con i segni $>$, $<$, $=$.

$10 \bigcirc 20$

$19 \bigcirc 91$

$84 \bigcirc 48$

$31 \bigcirc 40$

$60 \bigcirc 50$

$15 \bigcirc 19$

$10 \bigcirc 90$

$35 \bigcirc 34$

$63 \bigcirc 36$

$50 \bigcirc 50$

$71 \bigcirc 17$

$72 \bigcirc 71$

$32 \bigcirc 23$

$96 \bigcirc 96$

$100 \bigcirc 90$

$69 \bigcirc 96$

$27 \bigcirc 26$

$45 \bigcirc 48$

■ Ordina i numeri dal maggiore al minore.

79 22 95 86 67 54

$\square > \square > \square > \square > \square > \square$

■ Ordina i numeri dal minore al maggiore.

39 71 15 88 22 45

$\square < \square < \square < \square < \square < \square$

Nome Data

ADDIZIONI IN TABELLA

■ Completa le tabelle.



$\begin{matrix} \curvearrowright \\ + \end{matrix}$	10	7	11	9	15
9					
18					
20					
12					
15					

$\begin{matrix} \curvearrowright \\ + \end{matrix}$	12	8	15	11	9
1					
7					
15					
17					
18					



Nome Data

ADDIZIONI

■ Collega ogni addizione al suo risultato.

$15 + 3 =$	39
$23 + 6 =$	29
$41 + 5 =$	18
$31 + 8 =$	46
$12 + 5 =$	17

■ Esegui le addizioni in riga.

$30 + 0 =$	$23 + 6 =$	$38 + 10 =$
$21 + 7 =$	$22 + 2 =$	$53 + 5 =$
$40 + 6 =$	$45 + 3 =$	$41 + 9 =$

■ Esegui le addizioni cercando la decina più vicina.

$15 + 6 =$ $\dots + \dots + \dots =$ $\dots + \dots =$	$22 + 8 =$ $\dots + \dots + \dots =$ $\dots + \dots =$	$37 + 9 =$ $\dots + \dots + \dots =$ $\dots + \dots =$
--	--	--

Nome Data

ADDIZIONI IN COLONNA SENZA CAMBIO

■ Metti in colonna le seguenti addizioni e calcola la somma.

$14 + 24 =$

da	u

$26 + 12 =$

da	u

$35 + 14 =$

da	u

$45 + 23 =$

da	u

$25 + 11 =$

da	u

$18 + 30 =$

da	u

$17 + 22 =$

da	u

$51 + 36 =$

da	u

$45 + 32 =$

da	u

$54 + 43 =$

da	u

$61 + 22 =$

da	u

$62 + 32 =$

da	u

$36 + 42 =$

da	u

$88 + 11 =$

da	u

$66 + 23 =$

da	u

$23 + 32 =$

da	u

Nome Data

ADDIZIONI IN COLONNA CON IL CAMBIO

■ Esegui in colonna le seguenti addizioni con il cambio.

$13 + 27 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

$14 + 26 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

$23 + 18 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

$34 + 56 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

$11 + 29 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

$26 + 15 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

$22 + 28 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

$53 + 47 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

$17 + 14 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

$15 + 15 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

$25 + 16 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

$58 + 34 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

$54 + 38 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

$36 + 49 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

$25 + 27 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

$33 + 29 =$

da	u	
		+
		=
<hr/>		

Nome Data

SOTTRAZIONI IN TABELLA

■ Completa le tabelle.

-5



15	
5	
18	
24	

-7



18	
20	
11	
14	

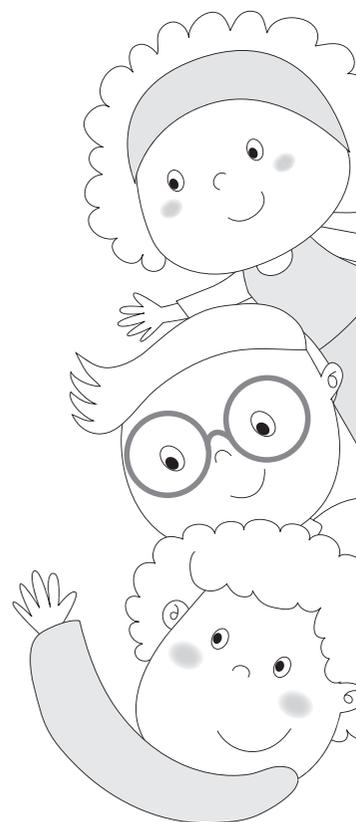
-.....



13	9
25	21
19	15
16	12

■ Completa la tabella.

↶ -	10	14	12	11	13	15
45						
27						
38						
40						
46						
50						



Nome Data

SOTTRAZIONI

■ Collega ogni sottrazione al suo risultato.

24 - 6	32
22 - 10	48
37 - 5	18
56 - 8	12
42 - 2	40

■ Esegui le sottrazioni in riga.

14 - 3 = 19 - 4 = 35 - 8 =

18 - 7 = 38 - 7 = 47 - 7 =

20 - 10 = 46 - 5 = 50 - 10 =

■ Esegui le sottrazioni cercando la decina più vicina.

$25 - 7 =$ <p>..... - =</p> <p>..... - =</p>	$32 - 11 =$ <p>..... - =</p> <p>..... - =</p>	$48 - 14 =$ <p>..... - =</p> <p>..... - =</p>
--	---	---

Nome Data

SOTTRAZIONI SENZA IL CAMBIO

■ Metti i numeri in colonna e calcola il risultato delle sottrazioni.

$47 - 26 =$

da	u	
		-
		=

$38 - 15 =$

da	u	
		-
		=

$25 - 21 =$

da	u	
		-
		=

$48 - 22 =$

da	u	
		-
		=

$36 - 16 =$

da	u	
		-
		=

$29 - 17 =$

da	u	
		-
		=

$18 - 15 =$

da	u	
		-
		=

$86 - 51 =$

da	u	
		-
		=

$34 - 22 =$

da	u	
		-
		=

$26 - 14 =$

da	u	
		-
		=

$67 - 44 =$

da	u	
		-
		=

$74 - 23 =$

da	u	
		-
		=

$91 - 50 =$

da	u	
		-
		=

$87 - 43 =$

da	u	
		-
		=

$64 - 31 =$

da	u	
		-
		=

$58 - 32 =$

da	u	
		-
		=

Nome Data

SOTTRAZIONI CON IL CAMBIO

■ Metti i numeri in colonna e calcola il risultato delle sottrazioni.

$26 - 18 =$

da	u

 $-$
 $=$

$43 - 26 =$

da	u

 $-$
 $=$

$37 - 19 =$

da	u

 $-$
 $=$

$57 - 39 =$

da	u

 $-$
 $=$

$24 - 18 =$

da	u

 $-$
 $=$

$36 - 27 =$

da	u

 $-$
 $=$

$44 - 16 =$

da	u

 $-$
 $=$

$42 - 27 =$

da	u

 $-$
 $=$

$12 - 9 =$

da	u

 $-$
 $=$

$58 - 49 =$

da	u

 $-$
 $=$

$72 - 35 =$

da	u

 $-$
 $=$

$51 - 17 =$

da	u

 $-$
 $=$

$56 - 28 =$

da	u

 $-$
 $=$

$62 - 48 =$

da	u

 $-$
 $=$

$55 - 48 =$

da	u

 $-$
 $=$

$68 - 39 =$

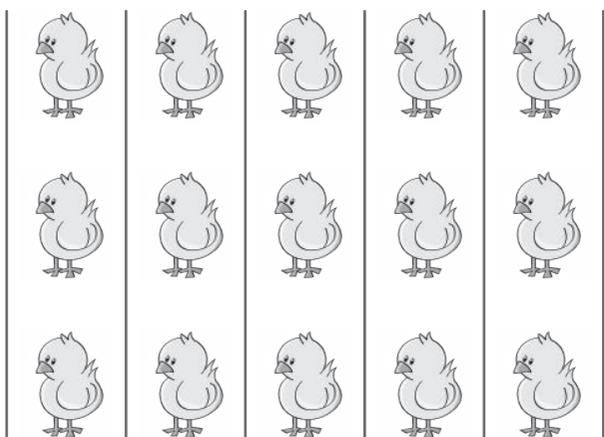
da	u

 $-$
 $=$

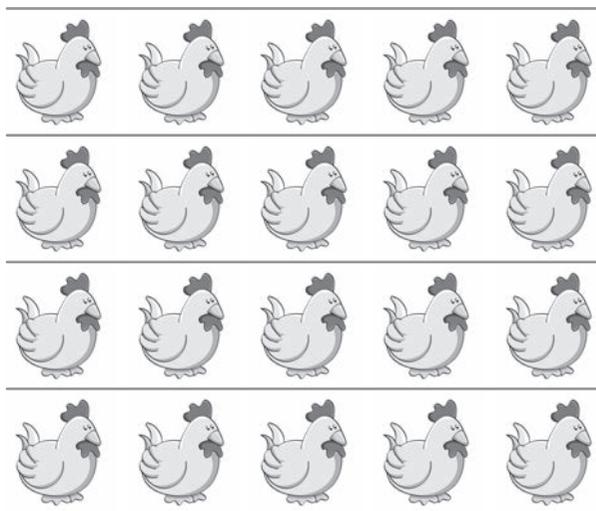
Nome Data

SCHIERAMENTI IN FATTORIA

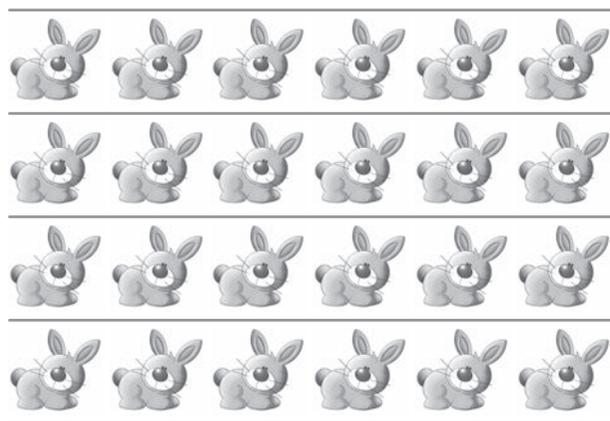
■ Per ogni schieramento scrivi la moltiplicazione corrispondente e il risultato.



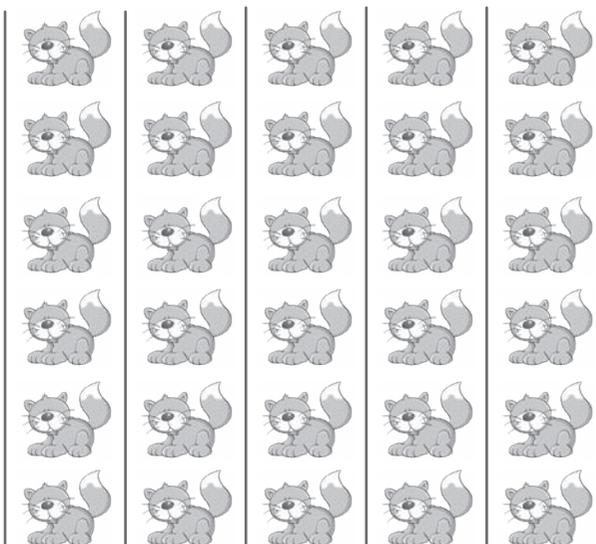
$$\boxed{3} \times \boxed{5} = \boxed{}$$



$$\boxed{5} \times \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

Nome Data

DAL 2 AL 5

■ Osserva i numeri iniziali e scrivi le tabelline dentro ogni collana.

TABELLINA DEL 2

○ 0 ○ 2 ○ 4 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

TABELLINA DEL 3

♥ 0 ♥ 3 ♥ 6 ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥

TABELLINA DEL 4

🌸 0 🌸 4 🌸 8 🌸 🌸 🌸 🌸 🌸 🌸 🌸 🌸 🌸

TABELLINA DEL 5

🍌 0 🍌 5 🍌 10 🍌 🍌 🍌 🍌 🍌 🍌 🍌 🍌

■ Scrivi il risultato di ogni moltiplicazione.

$5 \times 3 = \dots\dots\dots$

$2 \times 6 = \dots\dots\dots$

$3 \times 9 = \dots\dots\dots$

$2 \times 4 = \dots\dots\dots$

$3 \times 7 = \dots\dots\dots$

$4 \times 8 = \dots\dots\dots$

$3 \times 8 = \dots\dots\dots$

$5 \times 8 = \dots\dots\dots$

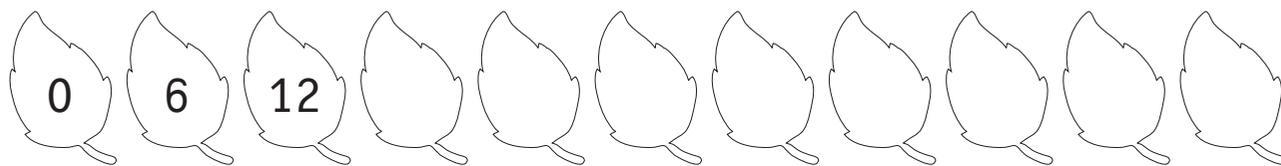
$5 \times 10 = \dots\dots\dots$

Nome Data

DAL 6 AL 10

■ Osserva i numeri iniziali e scrivi le tabelline dentro ogni collana.

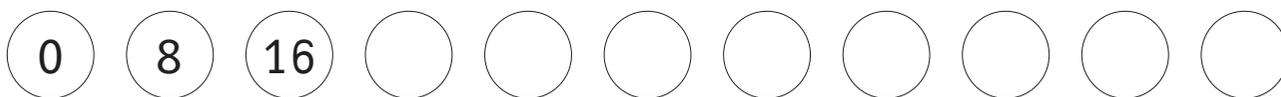
TABELLINA DEL 6



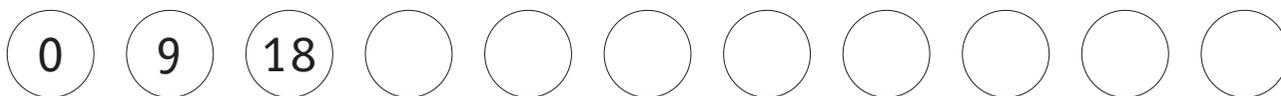
TABELLINA DEL 7



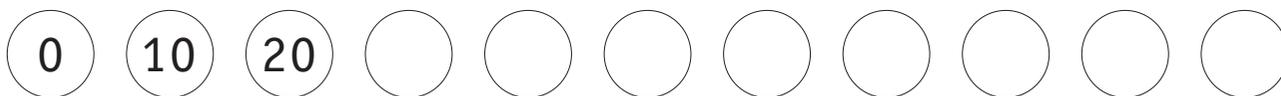
TABELLINA DELL'8



TABELLINA DEL 9



TABELLINA DEL 10



■ Scrivi il risultato di ogni moltiplicazione.

$10 \times 8 = \dots\dots\dots$

$7 \times 3 = \dots\dots\dots$

$9 \times 4 = \dots\dots\dots$

$9 \times 9 = \dots\dots\dots$

$6 \times 9 = \dots\dots\dots$

$8 \times 6 = \dots\dots\dots$

Nome Data

MOLTIPLICAZIONI SENZA CAMBIO

■ Metti in numeri in colonna ed esegui le moltiplicazioni.

$24 \times 2 =$

da	u

 \times
 $=$

$12 \times 4 =$

da	u

 \times
 $=$

$33 \times 3 =$

da	u

 \times
 $=$

$31 \times 2 =$

da	u

 \times
 $=$

$34 \times 2 =$

da	u

 \times
 $=$

$22 \times 3 =$

da	u

 \times
 $=$

$44 \times 2 =$

da	u

 \times
 $=$

$11 \times 4 =$

da	u

 \times
 $=$

$43 \times 2 =$

da	u

 \times
 $=$

$13 \times 3 =$

da	u

 \times
 $=$

$20 \times 4 =$

da	u

 \times
 $=$

$23 \times 3 =$

da	u

 \times
 $=$

$31 \times 3 =$

da	u

 \times
 $=$

$30 \times 3 =$

da	u

 \times
 $=$

$21 \times 2 =$

da	u

 \times
 $=$

$41 \times 2 =$

da	u

 \times
 $=$

Nome Data

MOLTIPLICAZIONI COL CAMBIO

■ Metti in colonna le moltiplicazioni e risolvi.

$14 \times 3 =$

da	u

 \times
 $=$

$13 \times 5 =$

da	u

 \times
 $=$

$12 \times 7 =$

da	u

 \times
 $=$

$18 \times 2 =$

da	u

 \times
 $=$

$36 \times 2 =$

da	u

 \times
 $=$

$25 \times 2 =$

da	u

 \times
 $=$

$19 \times 3 =$

da	u

 \times
 $=$

$38 \times 2 =$

da	u

 \times
 $=$

$15 \times 5 =$

da	u

 \times
 $=$

$26 \times 3 =$

da	u

 \times
 $=$

$12 \times 9 =$

da	u

 \times
 $=$

$29 \times 3 =$

da	u

 \times
 $=$

$19 \times 4 =$

da	u

 \times
 $=$

$39 \times 2 =$

da	u

 \times
 $=$

$15 \times 3 =$

da	u

 \times
 $=$

$16 \times 4 =$

da	u

 \times
 $=$

Nome Data

DIVISIONE DI RIPARTIZIONE

■ Leggi i problemi, osserva i disegni e disegna le frecce di corrispondenza. Scrivi la divisione.

Giacomo ha 24 figurine e le regala ai suoi 3 amici distribuendole in numero uguale. Quante figurine darà ad ogni amico?



$$\square : \square = \square$$

Matteo ha 32 cioccolatini e li regala ai suoi 8 amici distribuendoli in numero uguale. Quanti cioccolatini dovrà dare ad ogni amico?



$$\square : \square = \square$$

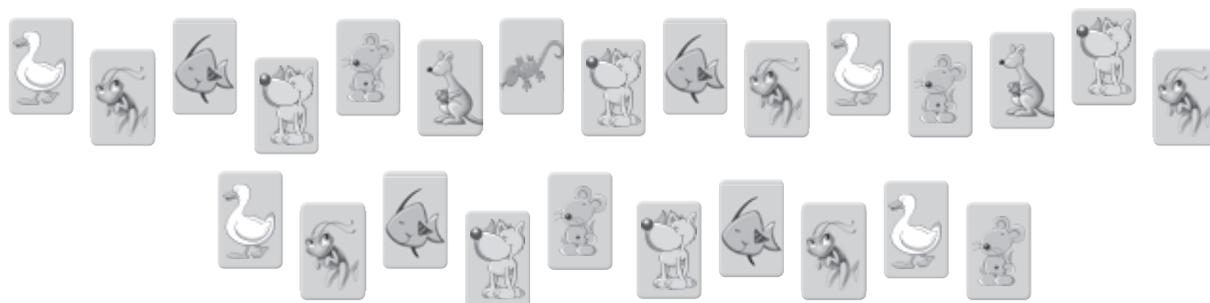
Nome Data

DIVISIONE DI CONTENENZA

■ Leggi i problemi, raggruppa e completa con una divisione.

Giovanni ha 25 figurine e ne vuole attaccare 5 in ogni pagina dell'album.

Quante pagine riesce a completare con le figurine?

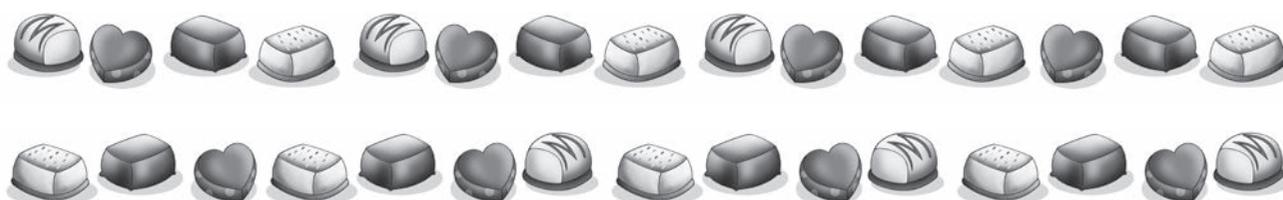


25 figurine raggruppate in gruppi di = pagine

$$\square : \square = \square$$

Il pasticciere ha preparato 30 pasticcini e ne vuole mettere 6 in ogni vassoio.

Quanti vassoi riesce a completare con i pasticcini?



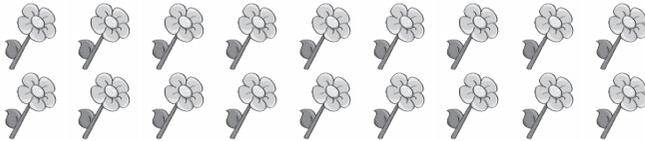
30 pasticcini raggruppati in gruppi di = vassoi di pasticcini

$$\square : \square = \square$$

Nome Data

DIVISIONI

■ Raggruppa, scrivi le divisioni e calcola il risultato con il resto.

	DIVISIONE	RESTO
<p>Raggruppa per 3</p> 	$..... : =$	$.....$
<p>Raggruppa per 5</p> 	$..... : =$	$.....$
<p>Raggruppa per 6</p> 	$..... : =$	$.....$
<p>Raggruppa per 7</p> 	$..... : =$	$.....$
<p>Raggruppa per 2</p> 	$..... : =$	$.....$
<p>Raggruppa per 4</p> 	$..... : =$	$.....$

Nome Data

LA METÀ E IL DOPPIO

■ Completa le tabelle.

IL DOPPIO		LA METÀ	
$\times 2$	$\times 2$	$:2$	$:2$
6	1	10	18
2	7	16	8
5	8	14	12
4	9	20	6
3	10	4	2

■ Completa con il numero giusto.

La metà di 10 è

Il doppio di 8 è

Il doppio di 5 è

La metà di 14 è

La metà di 18 è

Il doppio di 7 è

Il doppio di 9 è

La metà di 12 è

La metà di 20 è

Il doppio di 6 è

Il doppio di 10 è

La metà di 8 è

La metà di 16 è

Il doppio di 4 è

Il doppio di 11 è

Il doppio di 18 è

Nome Data

RISOLVIAMO I PROBLEMI/1

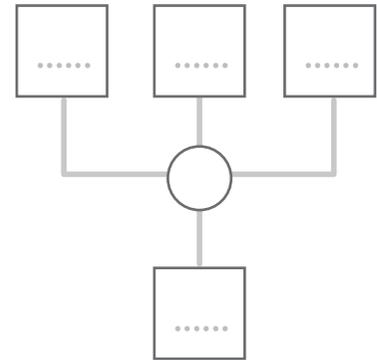
■ Leggi i problemi e completa i diagrammi con le operazioni corrette. Poi rispondi.

Daniela al mercato ha comprato 10 mele, 4 pere e 5 albicocche. Quanti frutti ha comprato in tutto Daniela?



Dati.

.....

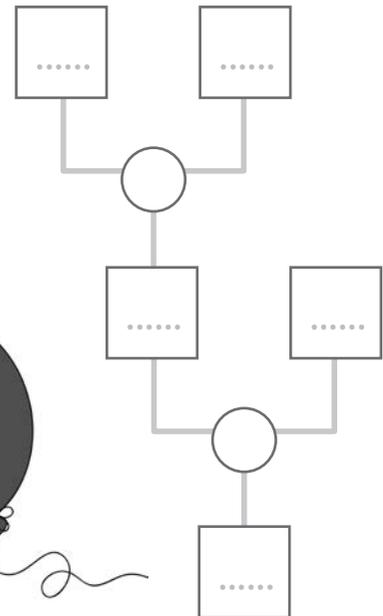
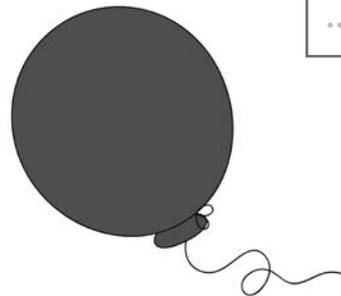


Risposta:

Carla ha comprato 20 palloncini per la sua festa di compleanno. Dopo un po' 4 palloncini scoppiano e altri 3 volano via. Quanti palloncini sono rimasti a Carla?

Dati.

.....



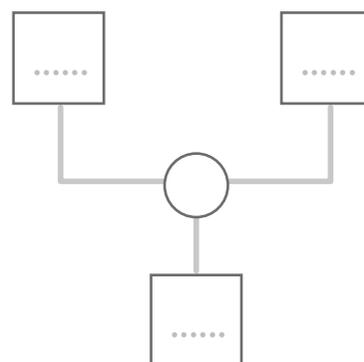
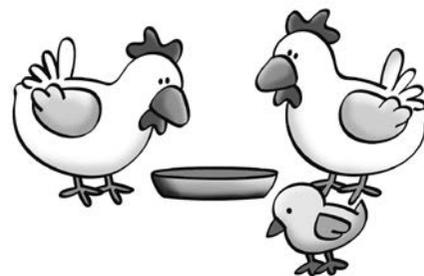
Risposta:

Nome Data

RISOLVIAMO I PROBLEMI/2

■ Leggi i problemi e completa i diagrammi con le operazioni corrette. Poi rispondi.

Nella fattoria del nonno ci sono 9 galline. Questa settimana ogni gallina ha fatto 5 uova. Quante uova ha trovato il nonno in tutto questa settimana?

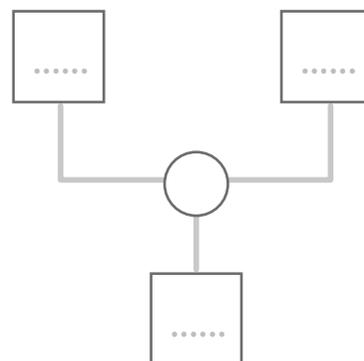
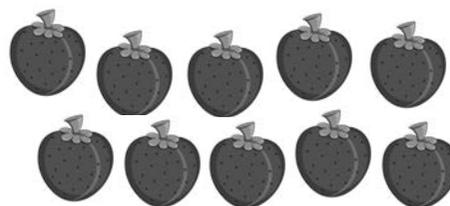


Dati.

.....

Risposta:

Roberto ha raccolto 40 fragole e vuole dividerle in parti uguali tra i suoi 4 amici. Quante fragole regalerà ad ogni amico?



Dati.

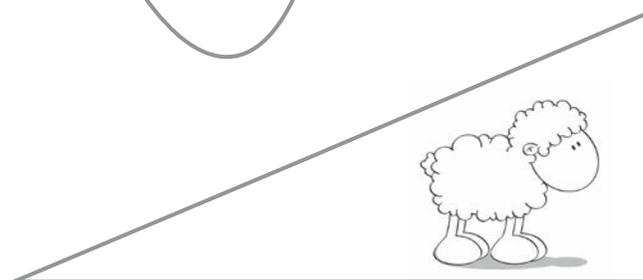
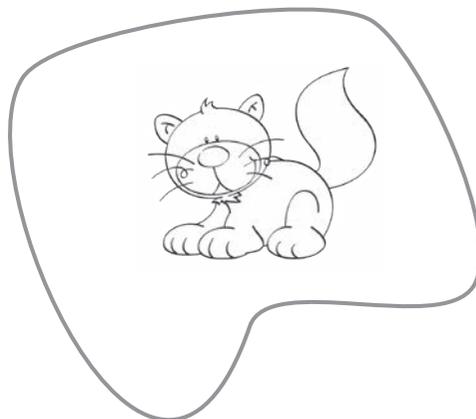
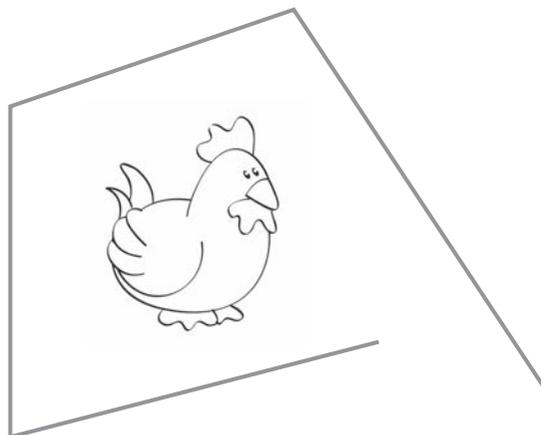
.....

Risposta:

Nome Data

LINEE APERTE E CHIUSE

■ Colora solo gli animali che sono nelle linee chiuse.



■ Collega con una freccia ogni linea alla definizione giusta.



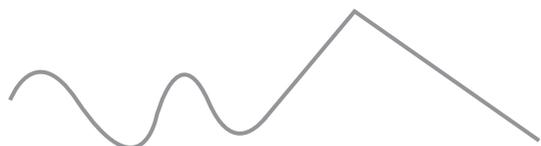
Linea mista



Linea spezzata



Linea curva

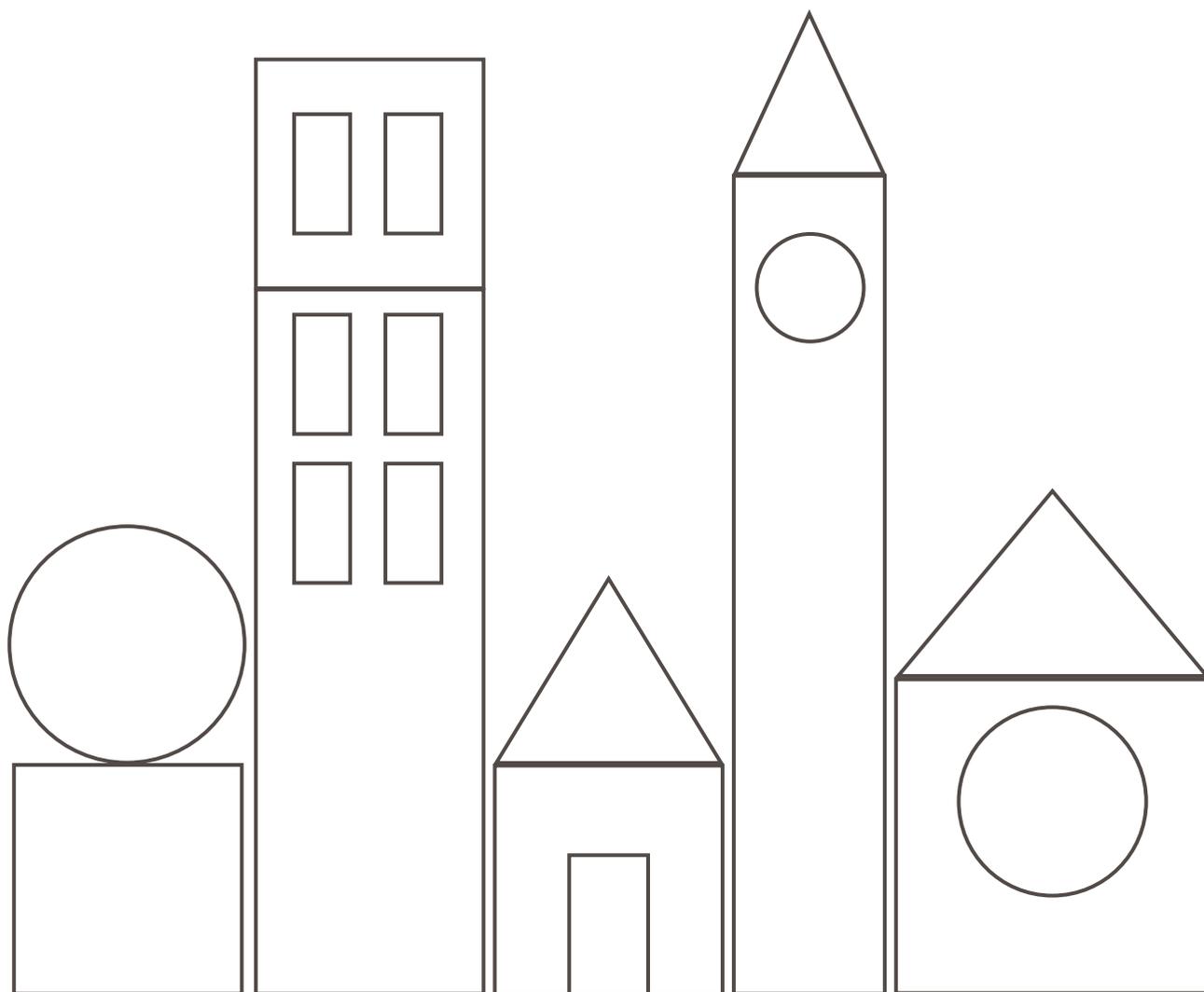
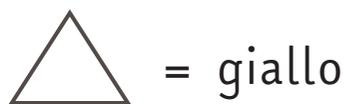
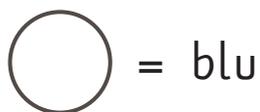
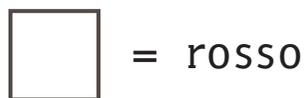


Linea dritta

Nome Data

ATTENTI ALLA FIGURA

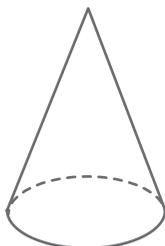
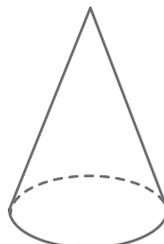
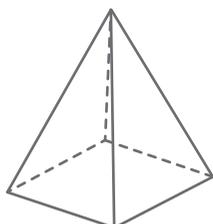
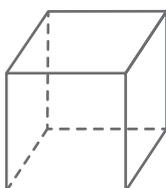
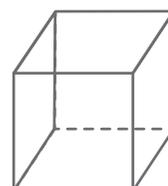
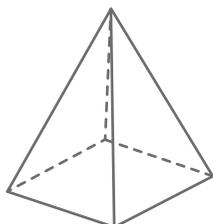
■ Nel disegno colorare ogni figura con il colore indicato.



Nome Data

SCOPRI LA FIGURA

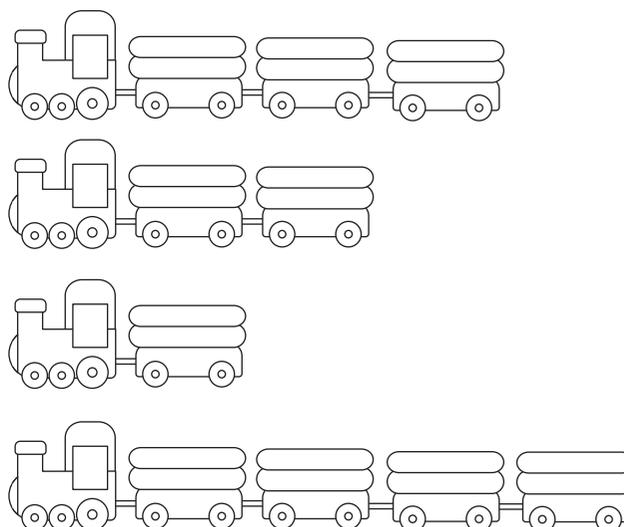
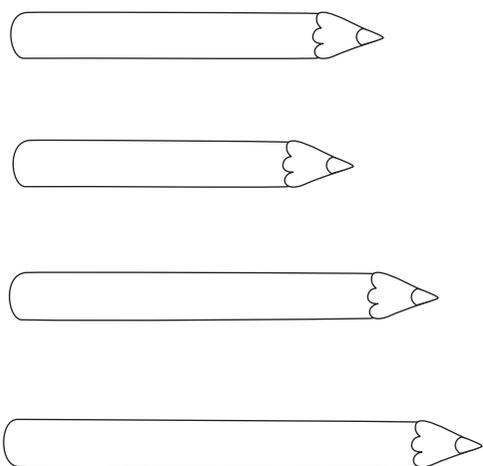
■ Osserva gli oggetti e colora la figura geometrica a cui ciascuno assomiglia.



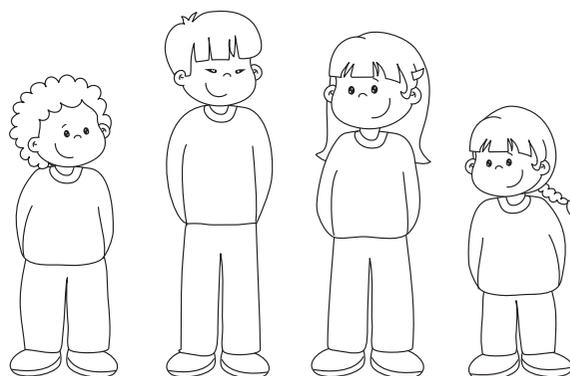
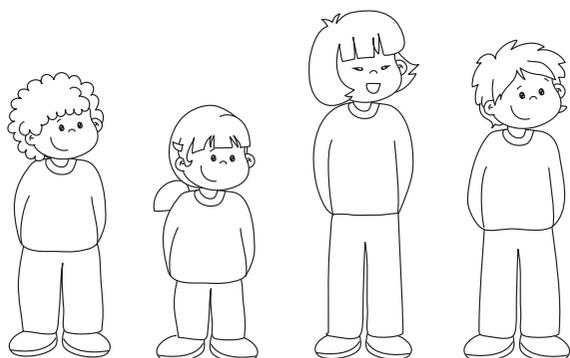
Nome Data

CONFRONTARE ALTEZZE E LUNGHEZZE

■ In ogni gruppo di oggetti colora il più lungo e cerchia il più corto.



■ In ogni gruppo di bambini colora il più alto e cerchia il più basso.



Nome Data

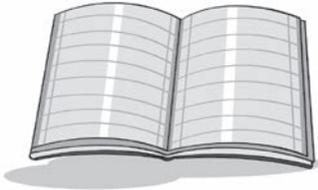
CONFRONTARE PESO E CAPACITÀ

■ Osserva gli oggetti e, per ogni gruppo, indica con una X qual è il più leggero.



















■ Osserva gli oggetti e indica, con una X, il meno capiente.





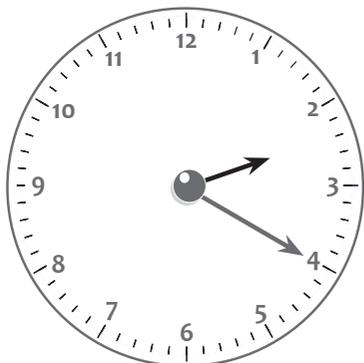




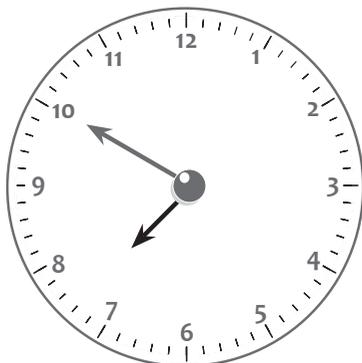
Nome Data

LEGGERE L'ORA

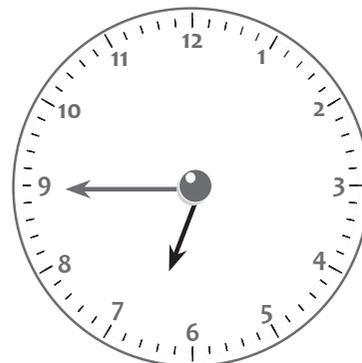
■ Osserva gli orologi e completa con i numeri mancanti.



..... e minuti

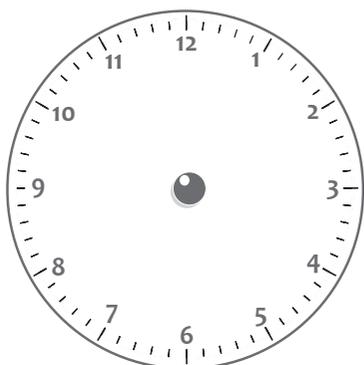


..... e minuti

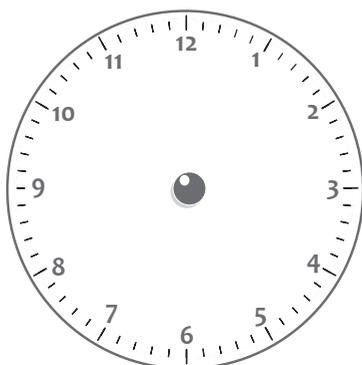


..... e minuti

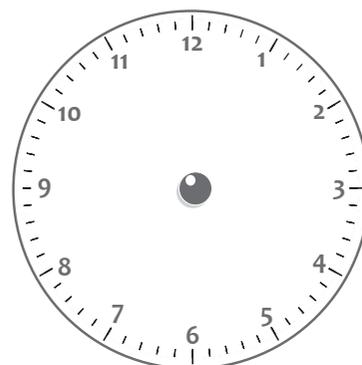
■ Disegna le lancette sugli orologi secondo l'ora indicata.



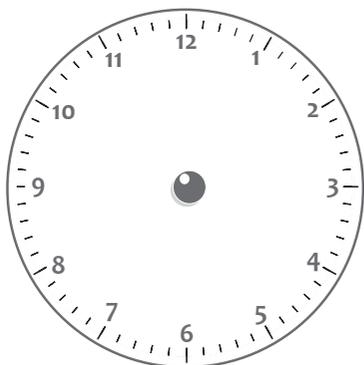
7 e 15 minuti



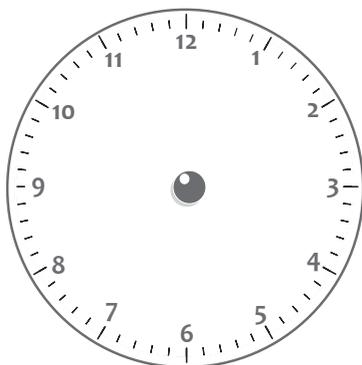
10 e 20 minuti



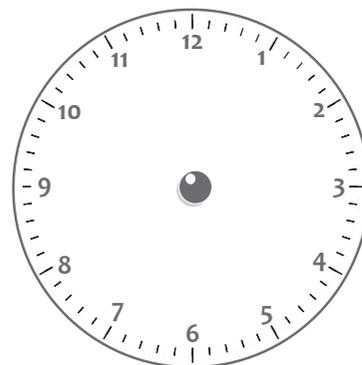
6 e 35 minuti



4 e 55 minuti



9 e 40 minuti

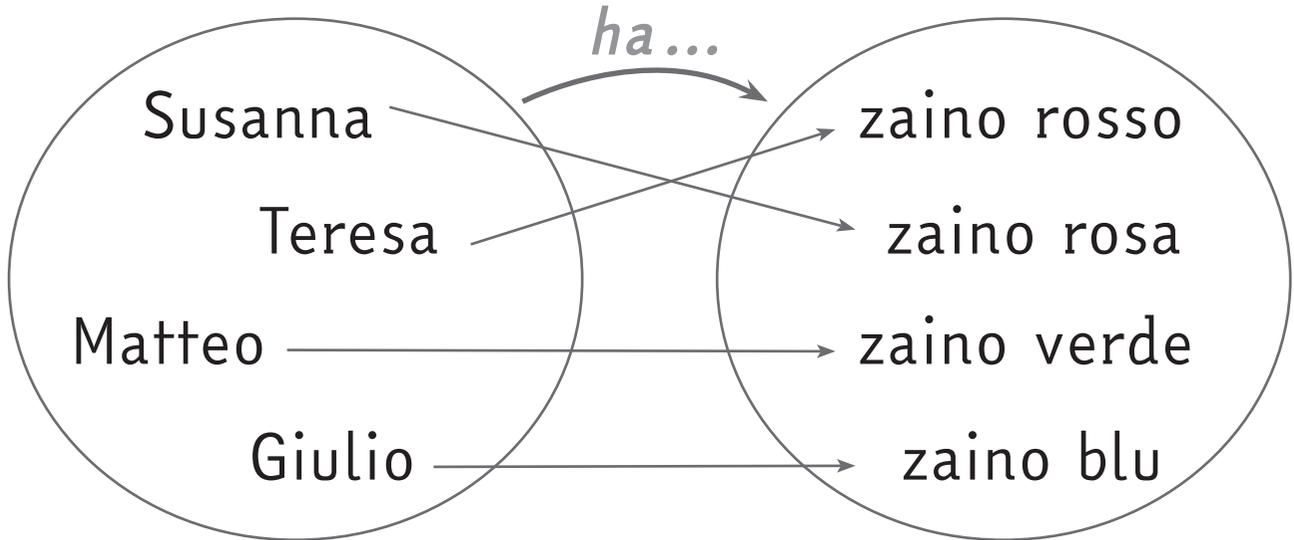


7 e 10 minuti

Nome Data

ZAINI COLORATI

■ Leggi la corrispondenza fra l'insieme dei bambini e l'insieme degli zaini, poi completa la tabella.



	Susanna
.....				
.....				
.....				
.....				

■ Scrivi se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).

- Lo zaino di Susanna è rosso.
- Lo zaino di Teresa non è rosa.
- Lo zaino di Matteo è verde.
- Lo zaino di Giulio non è blu.

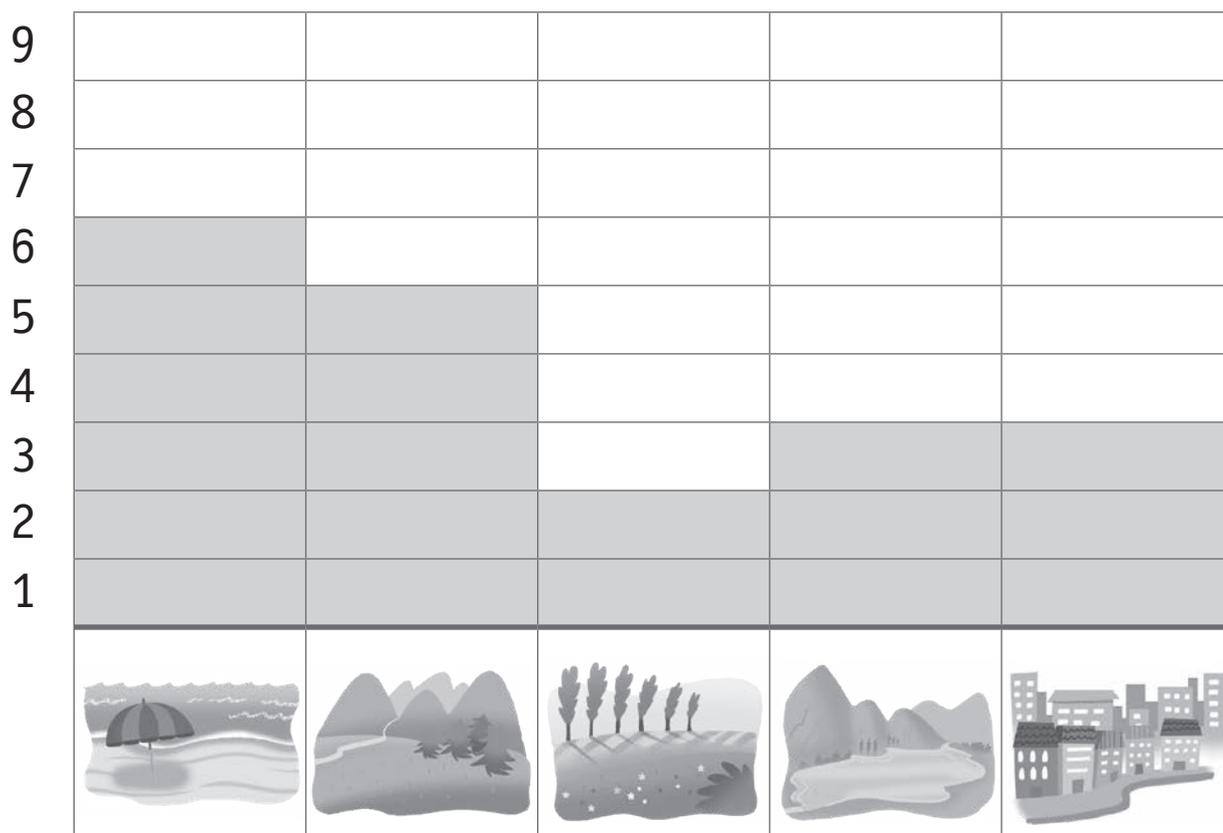
V	F
V	F
V	F
V	F

Nome Data

LEGGERE ISTOGRAMMI

■ Osserva l'istogramma e rispondi alle domande.

Claudio ha condotto un'indagine tra i suoi amici per sapere quali sono le mete preferite per le vacanze.



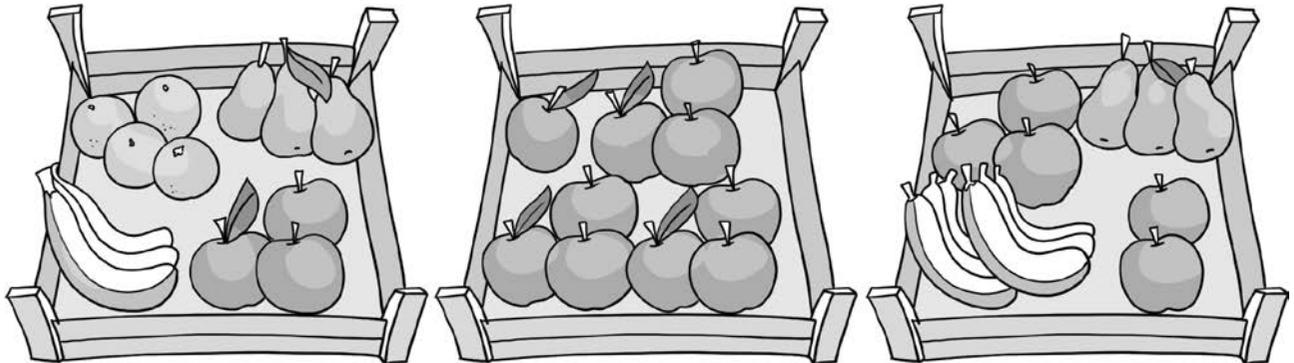
- Quanti bambini preferiscono fare le vacanze al mare?
- Quanti bambini preferiscono fare le vacanze in montagna?
- Quanti bambini preferiscono fare le vacanze in collina?
- Quanti bambini preferiscono fare le vacanze al lago?
- Quanti bambini preferiscono fare le vacanze in una città d'arte?
- Qual è il luogo per le vacanze che ha avuto il numero maggiore di preferenze?

Nome Data

CERTO, POSSIBILE, IMPOSSIBILE

■ Segna con una X se ogni affermazione è certa, possibile o impossibile.

Il fruttivendolo prende un frutto dalla cassetta.
Prenderà una...



... banana:

- è certo
- è possibile
- è impossibile

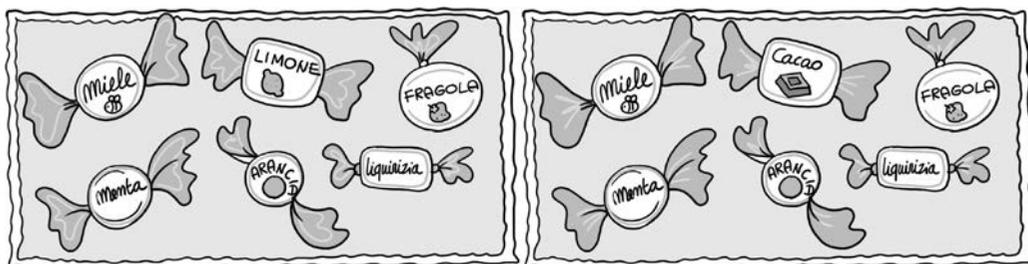
... mela:

- è certo
- è possibile
- è impossibile

... arancia:

- è certo
- è possibile
- è impossibile

Carla prende una caramella dalla scatola.
Prenderà una caramella...



... alla fragola:

- è certo
- è possibile
- è impossibile

... al limone:

- è certo
- è possibile
- è impossibile

Nome Data

Insegnare le scienze

Partire dal vissuto dei bambini

Osservazione e sperimentazione

Nell'insegnamento delle Scienze gli alunni devono essere accompagnati verso la **conoscenza scientifica** in modo che essa possa diventare una parte importante della loro vita, al pari di tutte le altre conoscenze, abilità e competenze disciplinari.

Questa guida, unitamente al testo, cerca di spingere i bambini a osservare i fenomeni, a porsi delle domande e a cercare risposte attraverso la sperimentazione per analizzare, verificare, descrivere, oltre a esprimere nuove congetture e ipotesi. Ovviamente le attività proposte non devono fermarsi alla sola meccanica e ripetizione di esperimenti, ma all'osservazione di fenomeni che destino curiosità rispetto alle loro conoscenze attuali per condurli a guardare il mondo e se stessi con occhi diversi.

Per migliorare la capacità degli alunni di osservare e descrivere i fenomeni e il mondo con modalità espressamente scientifica, è importante stimolare costantemente la **verbalizzazione**, orale e scritta, per dare struttura e forma al loro pensiero; proporre spesso momenti di discussione e rielaborazione collettiva e di sintesi, poiché l'apprendimento non è solo personale, ma è situato in un contesto sociale, dove ognuno ha l'opportunità di imparare dagli altri e fare da tutor ai compagni.

Il percorso intrapreso nel testo parte dall'esperienza e dal vissuto del bambino e lo stimola ad andare oltre a ciò che viene percepito solo attraverso i sensi, per osservare e riconoscere elementi in un'ottica sempre più ampia, articolata e complessa.

Gli esperimenti proposti riguardano semplici attività che possono essere svolte dal bambino in autonomia.

ESPERIMENTO

L'ACQUA E LE POLVERI

Sperimenta cosa succede se si mescola l'acqua con le polveri.

Materiale occorrente: qualche cucchiaino di zucchero, di farina gialla, di caffè e di sabbia, 4 barattoli trasparenti di plastica, acqua, un cucchiaino.

Procedimento: Metti l'acqua in ciascuno dei quattro barattoli e versa un cucchiaino di zucchero nel primo, un cucchiaino di farina gialla nel secondo, un cucchiaino di caffè nel terzo, un cucchiaino di sabbia nel quarto.

1 Mescola il contenuto di ogni barattolo. Che cosa succede? Osserva e registra in tabella, poi indica con una **X** la risposta corretta.

galleggia				
si scoglie				
si ferma sul fondo				
resta sospesa				

Tutte le polveri si comportano allo stesso modo quando vengono mescolate con l'acqua?
 SÌ NO.

2 Versa un cucchiaino di altre polveri nell'acqua e mescola. Osserva cosa succede e registra in tabella.

	DETERGENTE IN POLVERE	CACAO	FARINA BIANCA	BOROTALCO	SALE
Solubile					
Insolubile					

119

LA MATERIA

PUOI VEDERE L'ARIA?

Sperimenta le caratteristiche dell'aria. Riempi un bicchiere con poca acqua, poi soffia all'interno con una cannuccia. Che cosa succede?

1 Colora il riquadro con l'osservazione corretta.

L'acqua cambia colore.

L'aria che soffio forma tante bolle.

ESPERIMENTO

Sperimenta le caratteristiche dei gas.

Materiale occorrente: due palloncini di forma diversa.

Procedimento: gonfia i palloncini, osserva e rispondi.

- Che forma ha preso l'aria nei palloncini?

- Sgonfia i palloncini, osserva e rispondi con una **X**. L'aria che è uscita ha mantenuto la forma che aveva nei palloncini?
 SÌ NO.

I gas, come l'aria, non hanno una forma propria, ma prendono la forma del recipiente che li contiene. Quando non sono racchiusi in un contenitore, i gas si espandono e occupano tutto lo spazio che hanno a disposizione.

123

La presente guida integra le pagine del testo con attività pratiche che potranno essere svolte in classe come piccoli laboratori per verificare e comprendere meglio le nozioni spiegate.

Tali prove possono essere proposte in classe insieme o separatamente, in base alle necessità della classe e del docente. Ulteriori attività sono proposte nel quaderno operativo e possono essere svolte in classe per consolidare gli argomenti affrontati o eseguite a casa.

La materia

Il percorso prende avvio dalla osservazione di ciò che ci circonda. Osserviamo insieme ai bambini che tutto è fatto di materia: oggetti, animali, piante ecc. Spieghiamo che la materia è composta da particelle piccolissime, a seconda di come le particelle sono legate tra di loro la materia si presenta in tre forme diverse: solida, liquida e gas.

Proponiamo quindi l'osservazione di diversi oggetti di materia differente. Prepariamo alcuni contenitori con oggetti solidi di recupero, in un altro versiamo dell'acqua o un altro liquido e poi una girandola, un ventaglio o un palloncino.

Quindi a turno chiediamo ai bambini di toccare prima gli oggetti solidi e poniamo delle domande che ci permettano di fare delle considerazioni: possiamo vederli? E toccarli? Se li spostiamo da un contenitore a un altro cambiano forma? E se li poggiamo sul tavolo?

Passiamo poi a osservare l'acqua e chiediamo: possiamo prenderla in mano? Che forma ha? E se la verso in un bicchiere cambia la sua forma? E se ne versiamo un po' sul tavolo?

Nella discussione, lasciamo sempre spazio alla discussione alle considerazioni degli alunni.

Riguardo ai gas spieghiamo che l'aria stessa è un gas e che, anche se non la riusciamo a vedere, essa è dappertutto e possiamo percepirla, ad esempio, quando soffia il vento. Perciò stimoliamo la conversazione chiedendo: "L'aria esiste?" e le osservazioni successive saranno sulle foglie spinte dal vento, l'aquilone che volteggia in aria, una porta che sbatte, ecc. Quindi gonfiamo il palloncino o soffiando sulla girandola o sventoliamo con il ventaglio come dimostrazione.



I solidi e le polveri

Solidi frantumati

Nei giorni successivi proseguiamo le osservazioni sulla materia solida. I bambini hanno già appurato che ha una forma propria che non cambia. E riguardo le polveri? Sono dei solidi o no? Avviamo una conversazione.

Dopo aver ascoltato le loro considerazioni spieghiamo che le polveri sono materia solida particolare che si è creata dallo sgretolamento di altri solidi. Per osservare come ciò avviene possiamo fare sbriciolare dei biscotti o grattugiare del pane secco.

Mettiamo poi sul banco di ogni bambino un piccolo mucchietto di farina (o sale, zucchero, sabbia) e un bicchierino. Chiediamo quindi di mettere la polvere nel bicchierino e domandiamo “Che forma ha adesso la farina? Ha la stessa forma o ha preso quella del recipiente?”. Lasciamo spazio alle considerazioni dei bambini.

Successivamente facciamo versare la farina sul banco e chiediamo ai bambini di passarci un dito in mezzo e domandiamo: “La superficie resta unita o rimane il segno del dito?” Lasciamo spazio alle considerazioni dei bambini. Infine, chiediamo ai bambini di prendere la polvere nel pugno o fare dei mucchietti quindi domandiamo “possiamo tenerla in mano o scappa via come l’acqua?”. Anche qui lasciamo sempre il tempo e lo spazio alle considerazioni dei bambini.

Concludiamo facendo notare che le polveri sono piccoli granelli solidi che prendono la forma del contenitore come i liquidi, ma che si possono raccogliere con le mani.

I liquidi

Riguardo ai **liquidi**, consegniamo a ogni bambino un bicchiere pieno d’acqua e un contenitore di forma diversa. Per prima cosa chiediamo di osservare il liquido poi domandiamo lasciando il dovuto tempo per le risposte e le argomentazioni dei bambini: “Che colore ha l’acqua?” “Che odore ha?” ed infine: “Adesso assaggiate un sorso, che sapore ha?”.



Quindi concludiamo dicendo che l'acqua non ha odore, né sapore, né colore. Successivamente chiediamo di versare l'acqua nel secondo contenitore e facciamo osservare come abbia cambiato forma. Infine, chiediamo di afferrare un pugno di acqua. Tutti bambini risponderanno che è impossibile, ed ecco che possiamo concludere che i liquidi non hanno forma, ma assumono quella del recipiente che li contiene e che non può essere afferrata.

I gas

Infine, per l'osservazione dei **gas** ci occorreranno due palloncini, del nastro e una gruccia: dimostreremo che anche l'aria ha un peso.

Alle due estremità della gruccia leghiamo due strisce di nastri di uguale lunghezza e attacchiamo all'estremità di ognuno un palloncino gonfio. Chiediamo "Cosa succede alla gruccia? Si è mossa?". Dopo aver constatato che la gruccia è rimasta in equilibrio, scoppiamo uno dei due palloncini. A questo punto la gruccia penderà dalla parte del palloncino pieno d'aria.

Concludiamo spiegando che il palloncino gonfio è più pesante perché contiene aria, quindi l'aria ha un peso. Essa preme su di noi esercitando una pressione che si chiama **pressione atmosferica**.



Altra attività da proporre per osservare i gas può essere quella di immergere una bottiglia vuota in un catino. Mentre l'acqua entra nella bottiglia ne esce l'aria sotto forma di bolle, quindi lo spazio dentro la bottiglia, anche se apparentemente vuota, era occupato dall'aria.

Le piante

I viventi, le piante

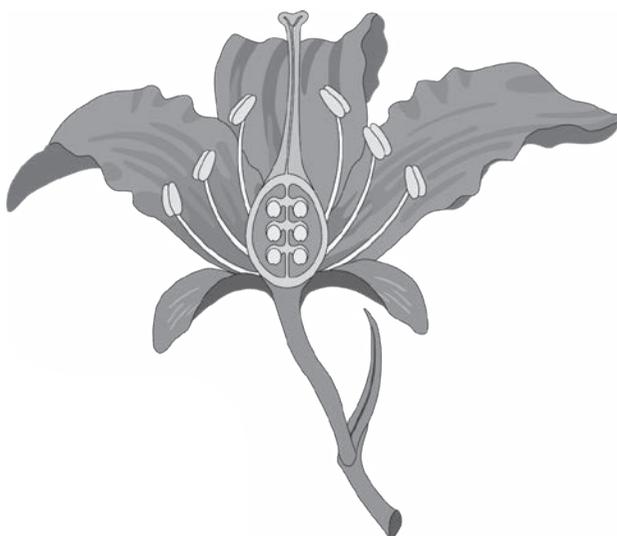
Organizziamo con i bambini un'uscita nel cortile della scuola o una passeggiata in un parco. In questa occasione lasciamo liberi i bambini di osservare la natura, magari muniti di una lente di ingrandimento come se fossero dei piccoli scienziati. Focalizziamo la loro attenzione sulle parti dell'albero, su come le radici finiscano sotto il terreno, sul tronco forte che poi si dirama in tanti rami e infine osserviamo i rami e le foglie. Osserviamo anche dei fiori, il loro colore, le foglie e le parti che li compongono. Poniamo domande che portino i bambini a fare ipotesi e ragionamenti, del tipo: "Secondo voi come nasce un fiore?" "Secondo voi a cosa serve il polline?", ecc...

Chiediamo quindi ai bambini di raccogliere foglie, pezzi di corteccia, pigne, frutti, fiori e anche qualche sassolino.

In classe poi possiamo mettere tutto il materiale in una scatola insieme ad altro materiale di recupero (matite, temperini, colori, ecc...) e a turno ogni bambino, senza guardare, dovrà infilare la mano nella scatola e indovinare di che oggetto si tratta, descrivendo la sensazione che prova nel toccarlo.

I fiori

Alla fine del gioco tiriamo fuori i **fiori** e qualche foglia e facciamola osservare ai bambini. Chiediamo se notano delle differenze rispetto a quando erano ancora in natura. Sicuramente i fiori saranno un po' appassiti, l'occasione è ottima per parlare del **ciclo vitale**. Quindi avviamo una discussione per riflettere sul motivo del cambiamento e su cosa permetta al fiore di sopravvivere. Poiché il fiore non ha ricevuto nutrimento e luce, si è appassito. Nell'osservare i fiori possiamo anche dividerli in tutte le parti per meglio vederle. Si potrebbe anche fare un cartellone con del materiale di recupero. Concludiamo spiegando che le piante sono esseri viventi e che pertanto, nascono, crescono, si nutrono, si riproducono e infine muoiono.



Le foglie

Classifichiamo le foglie

Con le **foglie** raccolte invece possiamo creare un cartellone in cui, dopo averle osservate attentamente circa la forma, il margine e la nervatura, possiamo classificarle secondo le caratteristiche.



Le piante si nutrono

Un'altra attività per far meglio comprendere il modo in cui le piante **si nutrono** è quella di osservare il comportamento di due piante nutrite in maniera differente. Spieghiamo ai bambini che le radici sono la parte sotterranea della pianta, che si ramificano e affondano nel terreno. Ricordiamo quanto abbiamo osservato durante la visita nella natura. Esse presentano tre funzioni importanti: assorbire dal terreno l'acqua e i sali minerali indispensabili per vivere; una funzione di riserva di nutrimento; ancorare la pianta al terreno.

La radice continua a crescere verso il basso quando le condizioni sono favorevoli; la crescita si arresta solo in condizioni di siccità.

Esperimenti con le piante

Al riguardo mettiamo quindi in classe due piante uguali. Una la innaffieremo regolarmente, magari predisponendo dei turni tra gli alunni, e l'altra invece no. L'osservazione dovrà essere condotta per almeno 10/12 giorni. Quando noteremo che la pianta non annaffiata inizia ad appassire, facciamo notare come la pianta senza il nutrimento che trae dall'acqua non può sopravvivere. Lo stesso esperimento può essere fatto lasciando una pianta al buio per dimostrare che, oltre all'acqua, la pianta ha bisogno anche della luce del sole.

Un gambo colorato

Per dimostrare ancora che le piante assorbono il nutrimento dall'acqua possiamo mettere un gambo di sedano in un bicchiere con acqua e alcune gocce di inchiostro colorato. I bambini saranno sorpresi di vedere come lentamente il gambo del sedano cambia colore.

Le piante e la luce

Riguardo invece la necessità di **luce solare** da parte delle piante proponiamo il seguente esperimento.

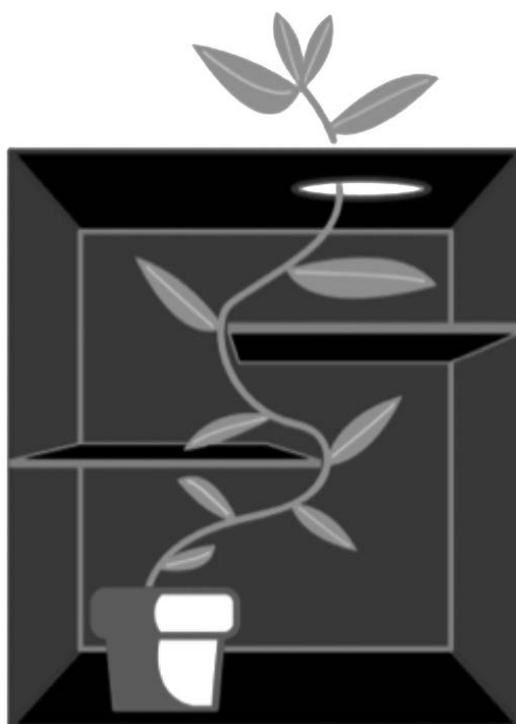
Procuratevi una scatola con coperchio. Fate un buco all'estremità superiore e tagliate poi due quadrati di cartoncino appena più corti della larghezza della scatola (per larghezza della scatola è intesa quella dove avete fatto il foro). Dipingete i quadrati ritagliati di nero per ridurre la riflessione della luce. Aspettate che il colore sia asciutto e appoggiate la scatola dal lato dell'estremità più corta (quella dove non c'è il foro) e attaccate al suo interno, col nastro adesivo, i quadrati di cartoncino. I quadrati di cartoncino vanno attaccati come se fossero due mensole all'interno della scatola, una dal lato destro e una dal lato sinistro.

Riempite il vaso di terriccio e inserite un seme di fagiolo (meglio usare il fagiolo di Spagna). Innaffiate il vaso e riponetelo all'interno della scatola. A questo punto chiudete la scatola con il suo coperchio.

Attenzione: anche l'interno del coperchio va dipinto di nero.

Ogni giorno aprite la scatola solo una volta e per pochi secondi, giusto il tempo di innaffiare per mantenere umido il terriccio.

Se avete fatto tutto secondo le istruzioni, trascorsi 5/6 giorni il seme sarà germogliato e si sarà 'fatto strada' fuori dalla scatola.



Le piante respirano

Altra osservazione importante è verificare come **traspira** la pianta. Per questo esperimento ci serviranno un sacchetto trasparente, una pianta verde e uno spago. Mettiamo quindi il sacchetto trasparente sulla pianta, leghiamo il sacchetto al fusto della pianta con lo spago e aspettiamo 2 o 3 giorni. Trascorso questo tempo potremo osservare che il sacchetto si riempie di goccioline. Spieghiamo infine che gli stomi della foglia eliminano l'acqua in eccesso che si trasforma in vapore acqueo.



Gli animali

I viventi, gli animali

Il testo del libro propone alcune semplici attività con lo scopo di introdurre gli alunni alla complessità del mondo animale. I nostri bambini sono costantemente stimolati a individuare e classificare in modo intuitivo le diverse caratteristiche degli animali e i modi in cui svolgono alcune funzioni vitali. In particolare, nel testo ci soffermiamo sull'analisi di alcuni comportamenti animali in relazione all'ambiente di vita, al nutrimento, al modo in cui si riproducono e alla loro alimentazione. Il percorso inoltre stimola costantemente alla collaborazione e alla condivisione delle conoscenze ed esperienze personali attraverso attività di discussione e dialogo tra gli alunni. A completamento di quanto proposto sul testo integriamo con le seguenti schede di lavoro dirette al raggiungimento dei seguenti obiettivi di apprendimento.

- Conoscere le principali parti dell'albero e classificare le foglie in base alla forma (schede 1-2).
- Distinguere gli animali in erbivori e carnivori (scheda 3).

L'ALBERO

■ Osserva gli alberi e scrivi nei cartellini i loro nomi.
 abete • cipresso • salice piangente • olivo • quercia











■ Completa le frasi scrivendo le seguenti parole al posto giusto.

foglie • tronco • radici • rami

Le sono sotto terra e assorbono l'acqua e le sostanze nutritive, inoltre tengono la pianta attaccata al terreno.

I sostengono le foglie, i fiori e i frutti, e insieme alle foglie formano la chioma.

Il sostiene la pianta e collega le radici ai rami e alle foglie; trasporta le sostanze nutritive assorbite nella terra dalle radici, ai rami e alle

Nome Data

LA FORMA DELLE FOGLIE

■ Osserva la forma delle foglie e collegale alla definizione corretta.



palmata



cuoriforme



lanceolata



ovale



aghiforme



lobata

Nome Data

I VERTEBRATI

■ Scrivi al posto giusto i nomi dei seguenti animali.



rana



serpente



merlo



asino



cane



aquila



sogliola



scimpanzè



canarino



trota

mammiferi	pesci	uccelli	rettili	anfibi

■ Scrivi se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).

- Il delfino è un mammifero.
- Il gatto è un mammifero.
- La sardina è un pesce.
- Il picchio è un uccello.
- Il boa è un anfibio.
- La lucertola è un rettile.

V	F
V	F
V	F
V	F
V	F
V	F

Nome Data

Insegnare storia

Gli indicatori temporali

Prima e dopo

Consolidiamo la conoscenza e l'uso degli indicatori temporali *prima* e *dopo* giocando a "Una storia tira l'altra". Il gioco consiste nell'inventare collettivamente una storia: ogni alunno ne racconta una parte e utilizza gli indicatori temporali *prima* e *dopo* per riprendere la narrazione dal punto in cui il compagno che lo precede l'ha interrotta.

Vediamo come procedere. Invitiamo gli alunni a disporsi in cerchio seduti a terra. Scegliamo il nome del protagonista della nostra storia (potrebbe anche trattarsi di un personaggio dei cartoni animati suggerito dagli alunni). Poi diamo il via al gioco, proponendo una situazione iniziale scandita in due momenti; ad esempio: «È mattina. Paolo prima si sveglia e dopo si lava». Chi è di turno continua il racconto e descrive l'azione che accade dopo: Prima Paolo si lava e dopo fa colazione.

A turno, ogni alunno racconta una parte della storia, sempre immaginando una possibile azione successiva a quella descritta dal compagno che lo precede: Prima fa colazione e dopo si veste... Prima si veste e dopo esce di casa... Prima esce di casa e dopo fa la spesa... Prima fa la spesa e dopo cucina... Il gioco va avanti fino a completare il giro.

Possiamo continuare la storia a piacimento, raccontando le azioni del protagonista sempre attraverso la clausola prima... dopo... Poi guidiamo gli alunni a mettere per iscritto sul quaderno tutta la storia.

Prima, adesso e dopo

Per presentare l'indicatore temporale *adesso*, guidiamo gli alunni a riflettere su azioni e situazioni attuali rivolgendo loro alcune domande: «Dove vi trovate *adesso*? Quali attività state svolgendo? Con chi siete?». Rendiamo evidente il riferimento dell'indicatore *adesso* al tempo presente, avviando un confronto fra la situazione attuale e una situazione precedente: «*Prima* di venire a scuola dove eravate? Chi c'era insieme a voi? Invece *adesso*? *Dopo* dove andrete?».



Storie in tre tempi

Successivamente dividiamo la classe in squadre. Organizziamo una raccolta di immagini (ad esempio, un cielo nuvoloso, un uomo in bicicletta, un pezzo di torta, una famiglia a tavola, ecc.). Consegniamo un'immagine a ogni gruppo, indicando per ognuna se la situazione raffigurata si riferisce a *prima*, *adesso* o *dopo*.

Prendendo spunto dall'illustrazione e dall'indicatore temporale assegnato, ogni squadra dovrà costruire una breve storia completa dei tre momenti (*prima*, *adesso* e *dopo*).

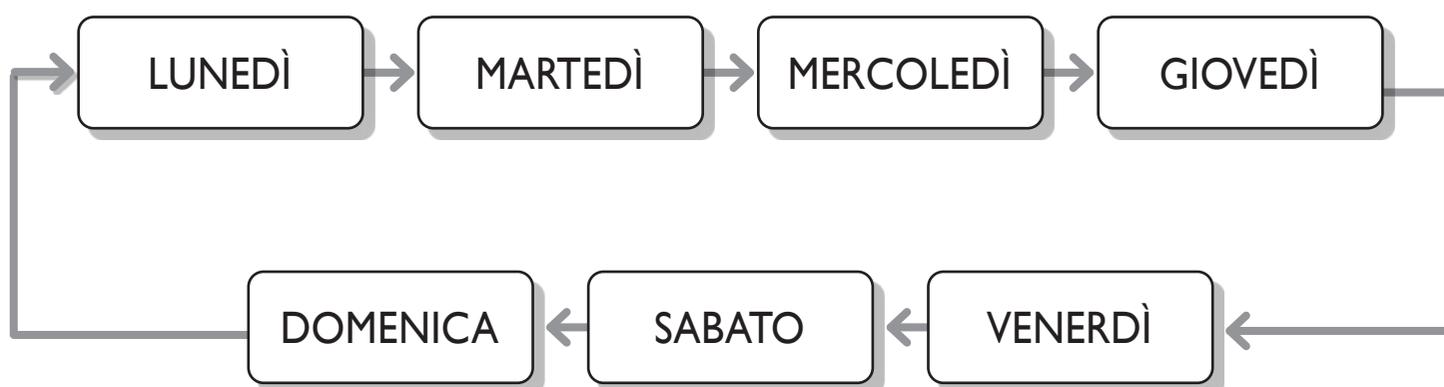
Ad esempio potremmo assegnare all'immagine dell'uomo in bicicletta l'indicatore *adesso*, guidando gli alunni a descrivere una storia di questo tipo:

“Adesso Marco fa una passeggiata in bicicletta. Prima era in ufficio a lavorare. Dopo comincerà a piovere e correrà a casa”.

Ogni squadra realizza i disegni dei momenti mancanti e li incolla nella giusta successione su uno striscione di carta.

La settimana

Svolgiamo una piccola indagine per capire se i bambini conoscono a memoria i giorni della settimana. Ricordiamo che sono sette e che si ripetono ciclicamente: dopo la domenica, ricomincia un nuovo lunedì. Insistiamo su questo concetto, tutt'altro che scontato e facciamo realizzare sul quaderno uno schema come questo:



Evidenziamo la freccia che mostra la ciclicità della scansione settimanale. Può essere utile evidenziare sul calendario anche l'avvicinarsi delle settimane durante l'anno.

I mesi

Chiediamo a ogni alunno il suo mese di nascita. Registriamo tutte le risposte con una crocetta in una tabella come questa.

GENNAIO	
FEBBRAIO	
MARZO	
APRILE	
MAGGIO	
GIUGNO	
LUGLIO	
AGOSTO	
SETTEMBRE	
OTTOBRE	
NOVEMBRE	
DICEMBRE	

Al termine traiamo delle conclusioni: «In che mese sono nati più bambini? In quali meno? Quanti sono i mesi di un anno intero?». Dettiamo poi la seguente filastrocca e facciamola imparare a memoria per facilitare la memorizzazione dei giorni di ciascun mese:

<i>Gennaio freddoloso,</i>	<i>luglio nuotatore,</i>
<i>febbraio spiritoso,</i>	<i>agosto gran signore,</i>
<i>marzo pazzoletto,</i>	<i>settembre grappolaio,</i>
<i>aprile mite e bello,</i>	<i>ottobre castagnai,</i>
<i>maggio sognatore,</i>	<i>novembre triste e stanco,</i>
<i>giugno cantatore,</i>	<i>dicembre tutto bianco.</i>

Le stagioni

Dopo aver analizzato e imparato i mesi dell'anno, proseguiamo la riflessione collettiva sulle stagioni, che gli alunni dovrebbero già aver imparato a conoscere in classe prima. Partiamo con delle domande per stimolare la conversazione: "Quali sono i mesi di vacanza? E quelli di scuola? Come è il tempo, di solito, quando siamo in vacanza? Come ci vestiamo? Cosa facciamo? La temperatura è più fredda in altri periodi dell'anno? Quando?".

Emergeranno dal confronto le quattro stagioni. Scriviamole alla lavagna in ordine temporale e facciamo notare che, come per la settimana e i mesi, anche le stagioni rappresentano un ciclo ricorsivo.

La percezione del tempo

Per guidare gli alunni a constatare in prima persona come la percezione del tempo e la stima della *durata* siano inevitabilmente soggettive, proponiamo un semplice esperimento: misuriamo e mettiamo a confronto la *durata* della ricreazione e di un'attività scolastica.

Con uno strumento di facile lettura, come la clessidra o un cronometro digitale, misuriamo quanto dura il periodo della ricreazione, mostriamo il risultato agli alunni e registriamolo alla lavagna. Alla ripresa della lezione, proponiamo un dettato o la lettura di un brano. Facciamo in modo di svolgere l'attività per un periodo di tempo uguale a quello della ricreazione. Dunque, mostriamo di nuovo agli alunni il risultato e lo registriamo alla lavagna, sottolineando che il tempo dedicato alla ricreazione e quello speso nell'attività didattica sono uguali.

Spieghiamo che il tempo può essere diversamente vissuto da ognuno di noi: spesso, quando svolgiamo un'attività divertente e che ci piace tanto, non ci accorgiamo del tempo che passa; contrariamente, se svolgiamo un'attività noiosa e poco divertente, ci sembra che il tempo non passi mai. Per questo, anche se la *durata* misurata è la stessa, a noi sembra diversa.

Leggere l'orologio

Richiamando l'esperienza appena compiuta sulla percezione soggettiva delle durate, facciamo riflettere gli alunni sul fatto che, per conoscere la reale durata di un evento o un'azione, vengono utilizzati l'orologio e altri strumenti di misurazione del tempo. Spieghiamo agli alunni che a ogni ora è associata una parte della giornata e che una giornata è composta di 24 ore, anche se sull'orologio vengono rappresentate solo 12 ore. Dunque, per contare tutte le ore di una giornata, la lancetta più corta deve compiere due giri. Mostriamo come far girare la lancetta delle ore e, a turno, guidiamo gli alunni a muoverla per segnare le varie ore.

Per consolidare l'abilità di lettura dell'orologio, proponiamo di giocare alla *Gara delle ore*. Dividiamo la classe in tre o quattro gruppi. A turno, ogni gruppo dovrà indovinare l'ora che di volta in volta segneremo sull'orologio. Un'altra possibilità di gioco consiste nel procedere all'inverso: pronunciamo ad alta voce un orario e invitiamo gli alunni, a turno, a spostare le lancette sull'orologio, per segnare l'ora indicata.

Cambiamenti nel tempo

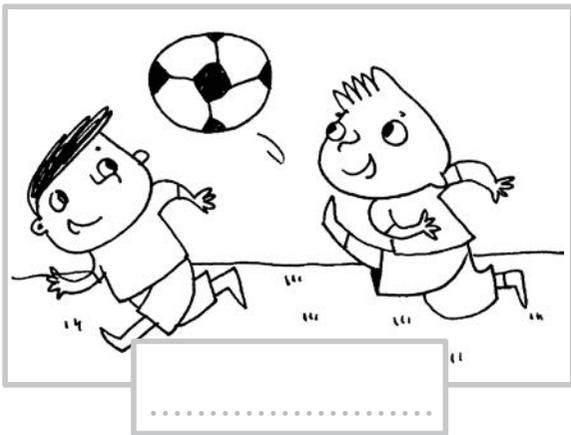
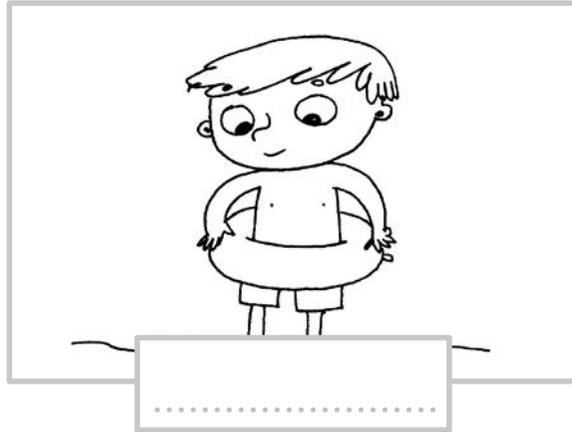
Spieghiamo agli alunni che gli esseri viventi crescono nel tempo e che gli oggetti subiscono dei mutamenti (si rompono, si consumano, si rovinano...). Per mostrare questo tipo di trasformazioni, ci procuriamo alcuni oggetti nuovi e vecchi e li osserviamo mettendoli a confronto: un chiodo nuovo e un chiodo arrugginito, una maglia nuova e una maglia consumata, un libro nuovo e un libro con le pagine rovinare e così via. Passiamo poi a considerare i cambiamenti nello stile di vita dell'uomo, dovuti al progresso tecnologico. Organizziamo una raccolta di immagini di oggetti appartenenti al passato. Scegliamo oggetti di uso quotidiano: ad esempio, la lampada ad olio, la stufa antica, la penna d'oca. Mostriamo poi le varie foto, nominando gli oggetti e stimolando gli alunni a intuirne la funzione: "Questa è una piuma d'oca che si usava tanti anni fa. A cosa serviva? Cosa usiamo oggi invece?". Dunque, riflettiamo su come questi oggetti siano cambiati e/o siano stati sostituiti nel tempo con altri oggetti.

Nelle pagine seguenti forniamo numerose schede di lavoro utili per il raggiungimento e il consolidamento degli obiettivi di apprendimento del percorso di storia.

- Definire relazioni temporali (schede 1-7).
- Definire il tempo ciclico: (giorno, settimana, mesi, stagioni (schede 8-13).
- Riflettere sulla nozione di durata e utilizzare l'orologio e il calendario (schede 14-20).
- Riconoscere i mutamenti prodotti dal tempo su esseri viventi e oggetti (schede 21-27).

PRIMA E DOPO

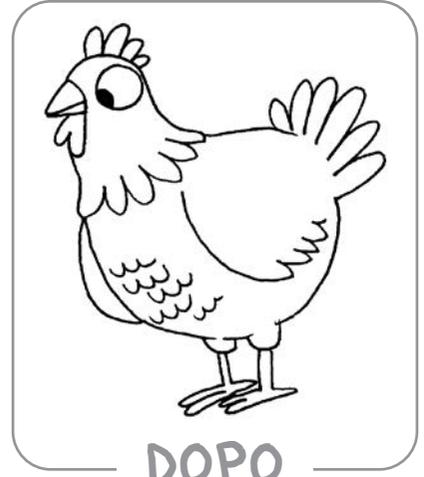
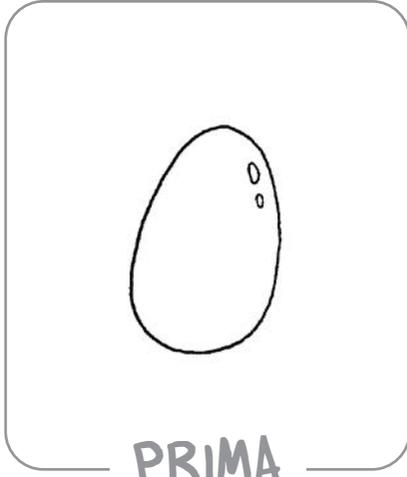
■ Aggiungi PRIMA e DOPO e descrivi le vignette.



Nome Data

PRIMA, ADESSO, DOPO

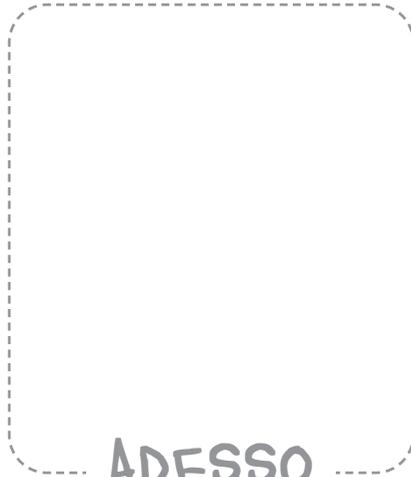
■ Completa le storie. Disegna ciò che accade **ADESSO**. Poi racconta.



Prima

Adesso

Dopo



Prima

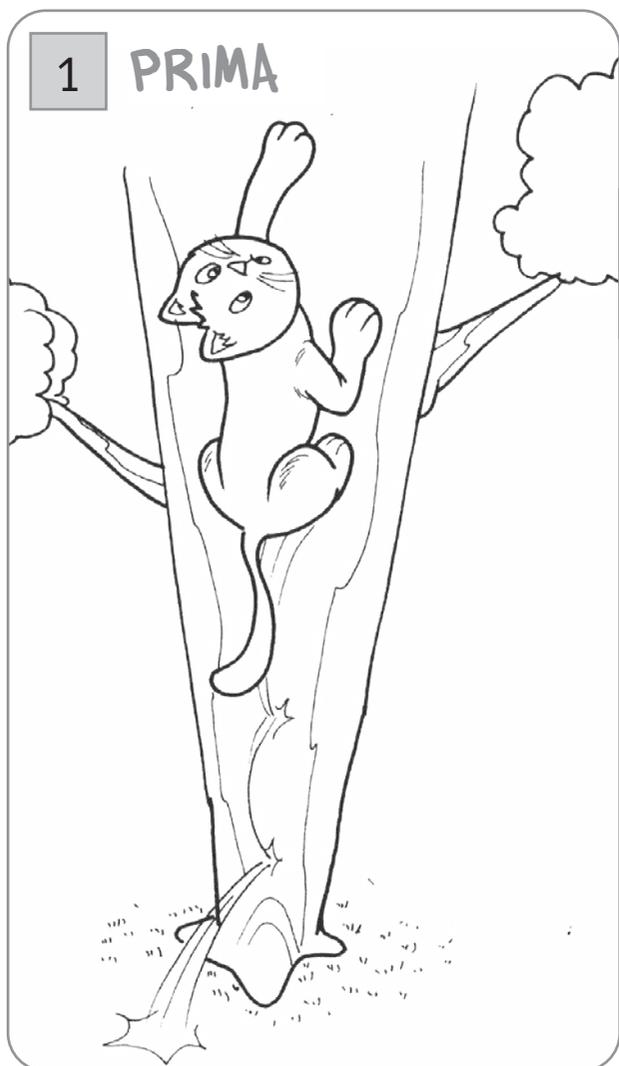
Adesso

Dopo

Nome Data

IL GATTO LILLO

■ Osserva la sequenza e colora i disegni.



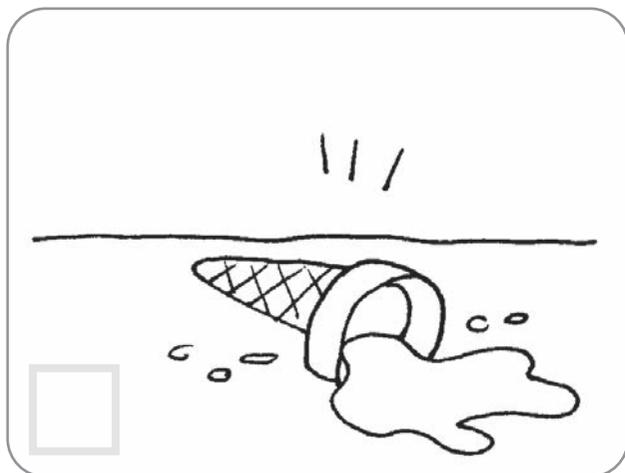
■ Completa il testo, utilizzando le parole **prima**, **adesso** e **dopo**.

Il gatto Lillo, si è arrampicato su un albero alto alto, e non sa scendere. Per fortuna arriva un pompiere che lo aiuta. Così,, Lillo potrà di nuovo scorrazzare in giardino!

Nome Data

IL GELATO DI LORENZO

■ Metti in ordine le vignette con un numero.



■ Racconta brevemente la disavventura di Lorenzo.

.....

.....

.....

.....

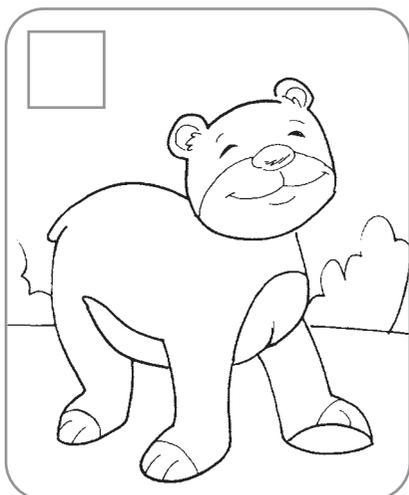
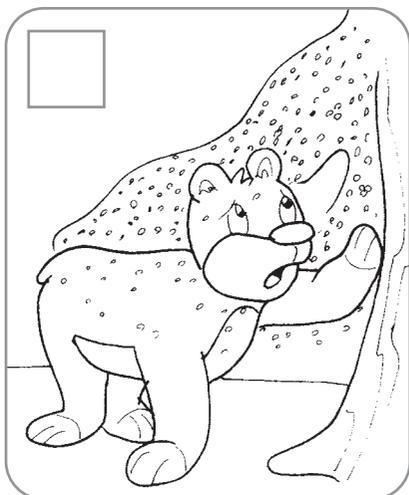
.....

.....

Nome Data

L'ORSO BALORSO

■ Leggi il racconto e poi ordina le vignette inserendo in ognuna il numero della parte di storia corrispondente.

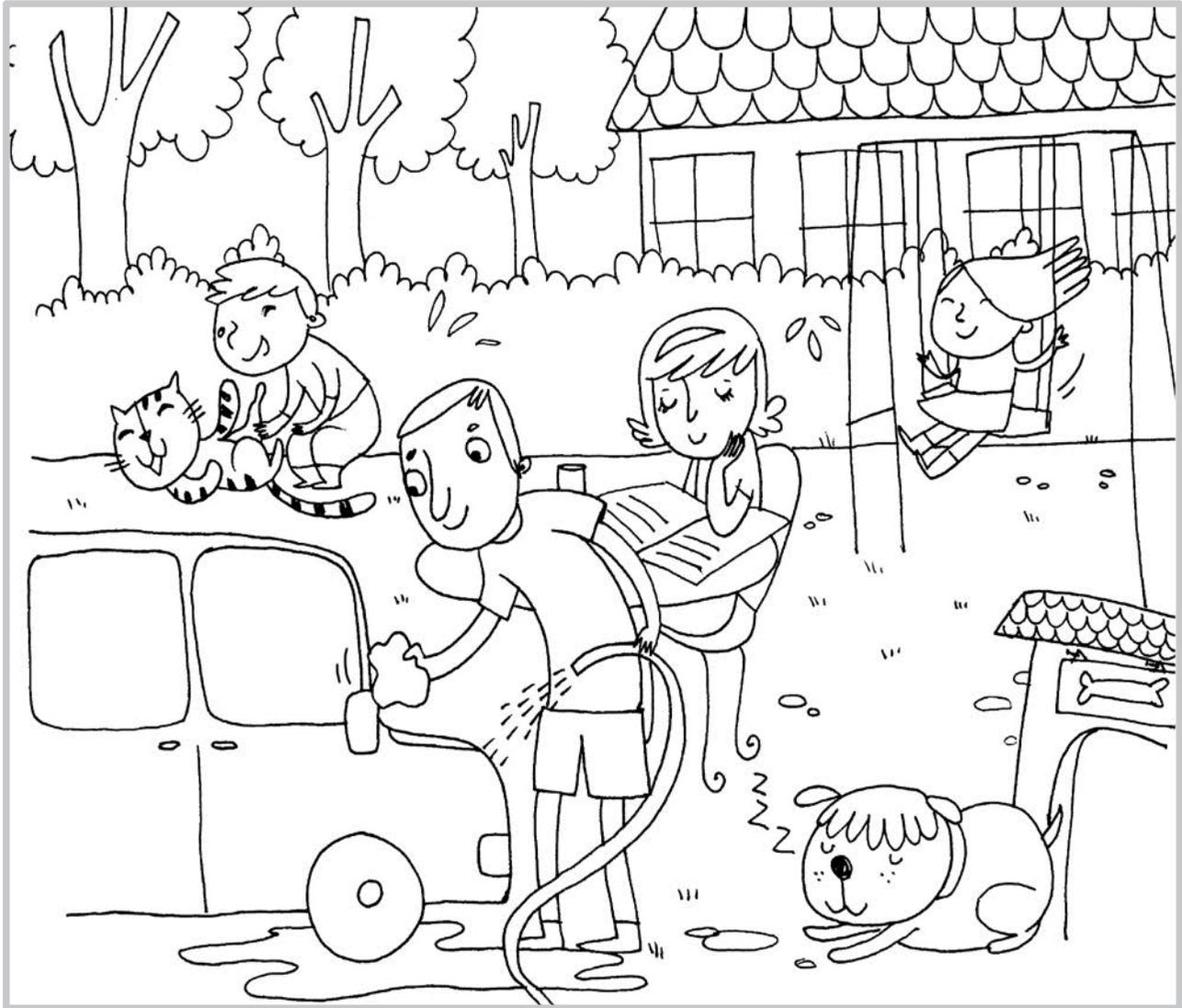


1. L'orso Balorso cammina nel bosco.
2. Ad un tratto sente un ronzio...
3. Allora si avvicina per annusare...
4. ... alza lo sguardo e vede un alveare
5. ... ma ecco: uno sciame di api lo assale...
6. e l'orso Balorso subito deve scappare!

Nome Data

AZIONI CONTEMPORANEE

■ Osserva l'immagine e descrivi ogni azione rappresentata.



Mentre il papà

la mamma

Nello stesso momento la bambina

e il bambino

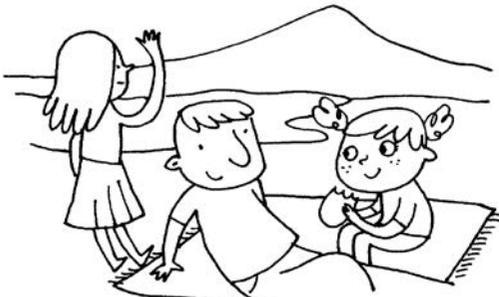
Intanto il cane

Nome

Data

LE VACANZE DI CHIARA E PIERO

■ Osserva i disegni. Individua e descrivi le azioni contemporanee di Chiara e Piero.

	CHIARA	PIERO
GIUGNO		
LUGLIO		
AGOSTO		

• A giugno mentre Chiara
Piero trascorre le vacanze in città.

•

• A mentre Chiara è al lago con la famiglia, è al mare.

Nome Data

LA GIORNATA

■ Disegna negli spazi le attività che svolgi durante i diversi momenti della giornata.

Mattina	Pomeriggio
Sera	Notte

■ Ora osserva i disegni che hai realizzato e descrivi la tua giornata.

La mattina

.....

.....

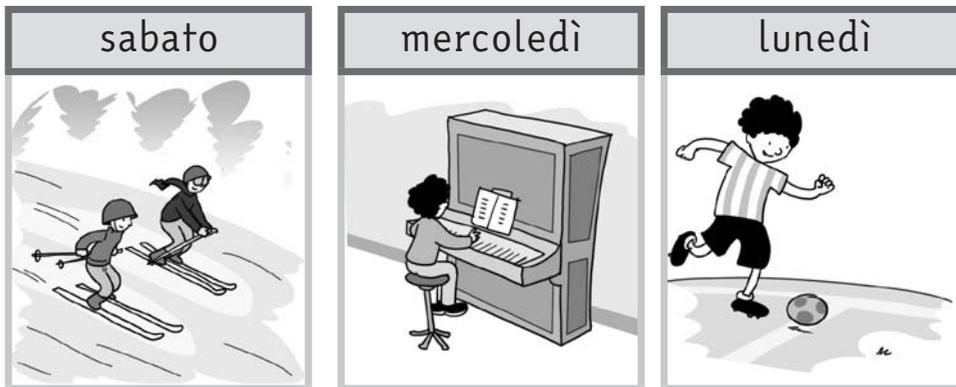
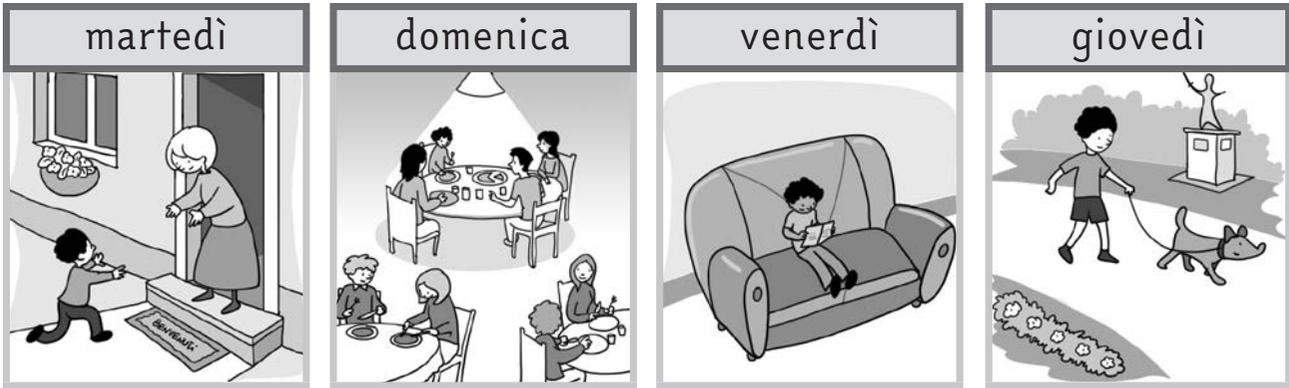
.....

.....

Nome Data

LA SETTIMANA

■ Osserva le immagini e scrivi in ordine la settimana di Luca.



Lunedì Luca gioca a pallone

Martedì

.....

.....

.....

.....

.....

Nome Data

GIORNI E MESI

■ Leggi i cartellini e scrivi i nomi dei giorni della settimana nel giusto ordine.

DOMENICA	SABATO	1.
GIOVEDÌ	MARTEDÌ	2.
MERCLEDÌ	VENERDÌ	3.
LUNEDÌ		4.
		5.
		6.
		7.

■ Metti in ordine i mesi numerandoli da 1 a 12.

- | | | |
|------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> maggio | <input type="checkbox"/> novembre | <input type="checkbox"/> gennaio |
| <input type="checkbox"/> settembre | <input type="checkbox"/> marzo | <input type="checkbox"/> dicembre |
| <input type="checkbox"/> aprile | <input type="checkbox"/> luglio | <input type="checkbox"/> agosto |
| <input type="checkbox"/> febbraio | <input type="checkbox"/> ottobre | <input type="checkbox"/> giugno |

■ Osserva un calendario e rispondi:

Quali mesi hanno 31 giorni?

.....

Quali invece ne hanno 30?

.....

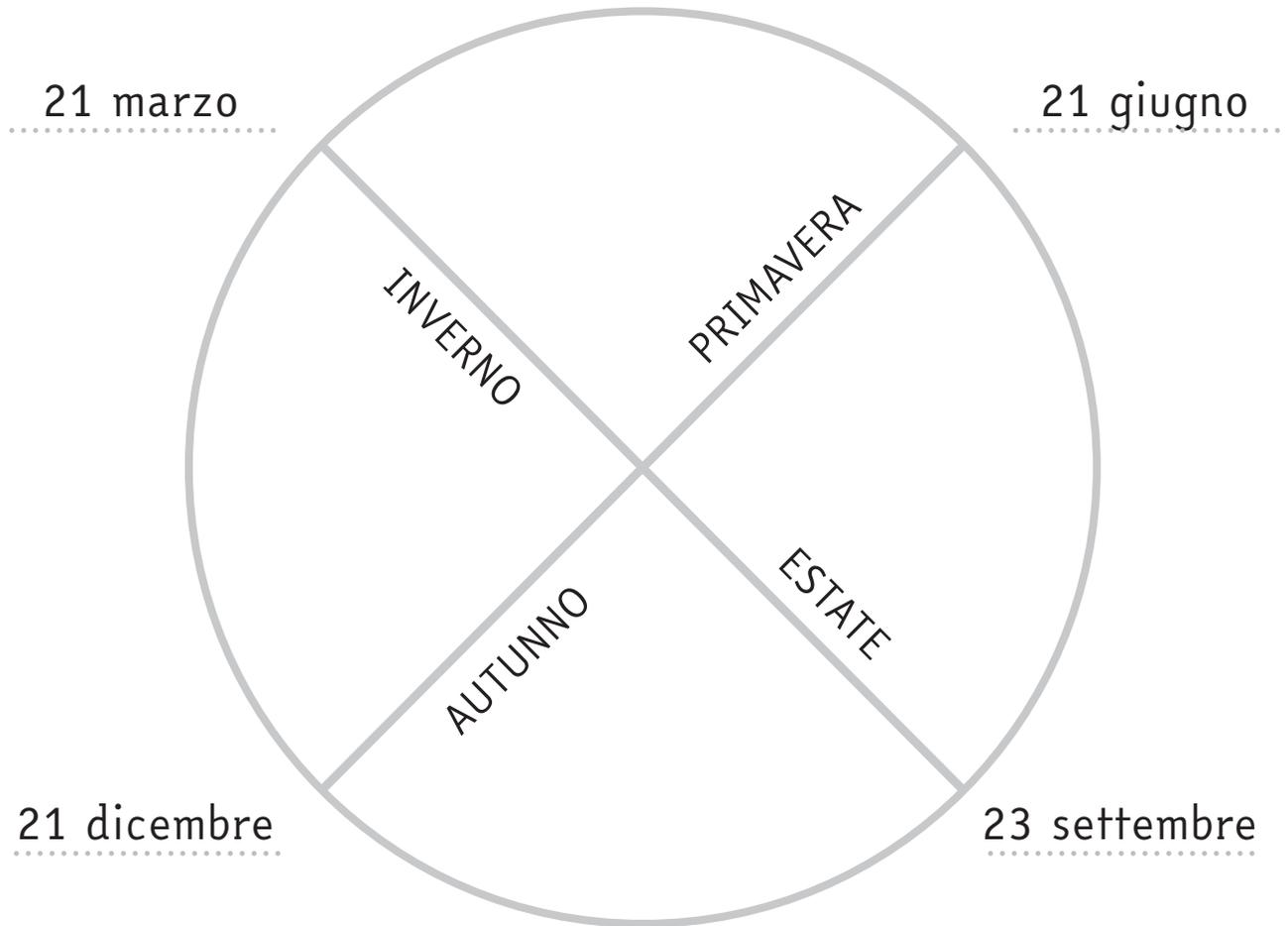
Quale mese ha 28 o 29 giorni?

.....

Nome Data

IL GIROTONDO DELLE STAGIONI

■ Completa la ruota illustrando le quattro stagioni.



■ Rispondi alle domande:

In quale stagione gli alberi si riempiono di foglie nuove e l'aria è tiepida?

In quale stagione nevica e fa freddo?

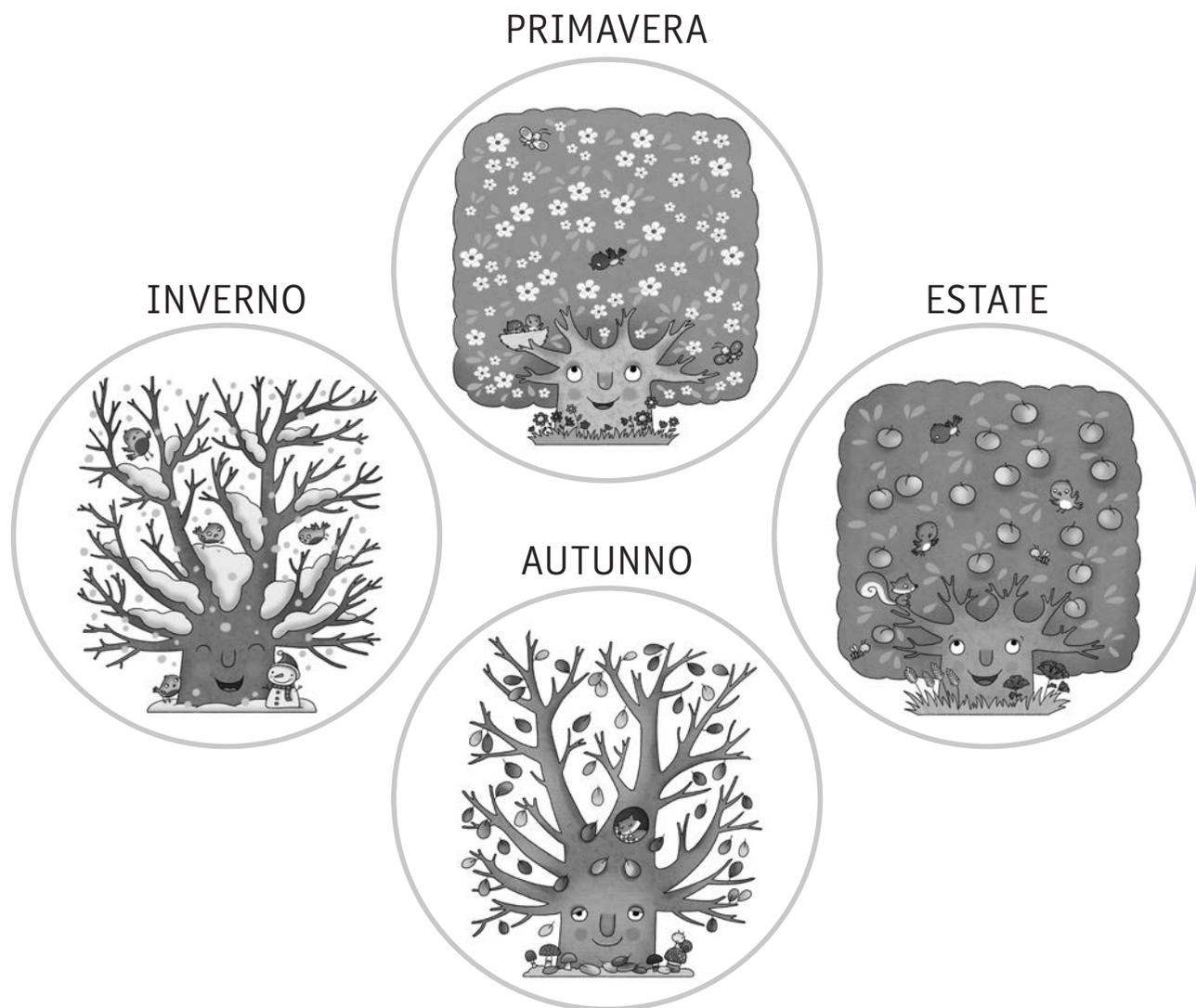
In quale stagione si miete il grano e si va al mare?

In quale stagione cadono le foglie dagli alberi e gli animali vanno in letargo?

Nome Data

IL TEMPO DELLE STAGIONI

■ Inserisci le frecce direzionali seguendo l'ordine cronologico delle stagioni.



■ Rispondi:

La primavera inizia il e termina il

L'estate inizia il e termina il

L'autunno inizia il e termina il

L'inverno inizia il e termina il

Nome Data

SECONDI, MINUTI, ORE

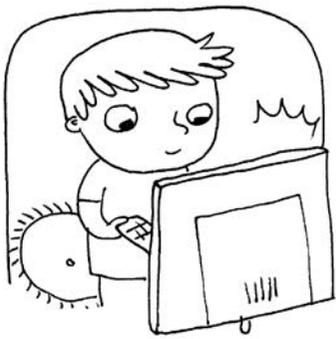
■ Indica con una crocetta quanto durano le azioni rappresentate nelle vignette.



- SECONDI
- MINUTI
- ORE



- SECONDI
- MINUTI
- ORE



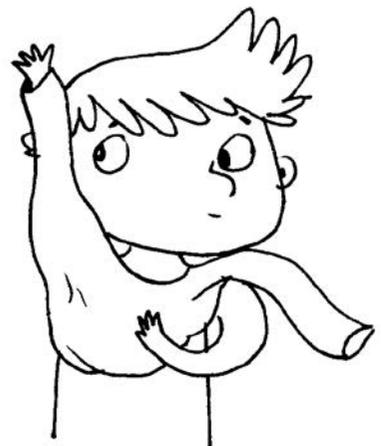
- SECONDI
- MINUTI
- ORE



- SECONDI
- MINUTI
- ORE



- SECONDI
- MINUTI
- ORE



- SECONDI
- MINUTI
- ORE

Nome Data

SECONDI, MINUTI O ORE?

■ Indica la durata delle azioni rappresentate, collegando ogni vignetta al cartellino giusto.



SECONDI



MINUTI



ORE



■ Indica con una crocetta quanto tempo occorre per svolgere le azioni descritte.

	SECONDI	MINUTI	ORE	GIORNI	MESI
Accendere la luce	<input type="checkbox"/>				
Imparare a nuotare	<input type="checkbox"/>				
Fare una vacanza	<input type="checkbox"/>				
Vedere un film	<input type="checkbox"/>				
Lavarsi i denti	<input type="checkbox"/>				

Nome Data

ORE DELLA GIORNATA

■ Osserva i disegni, scrivi a che ora compi ogni azione posizionando le lancette dell'orologio in modo corretto.



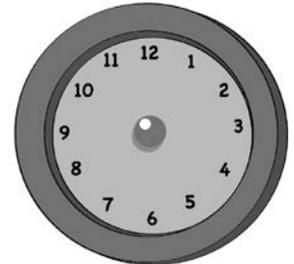
MI ALZO
ALLE ORE



VADO A SCUOLA
ALLE ORE



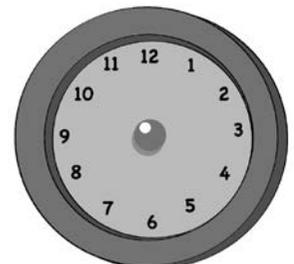
PRANZO
ALLE ORE



GIOCO
ALLE ORE



VADO A DORMIRE
ALLE ORE



Nome Data

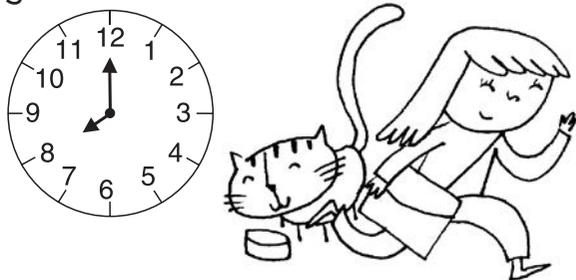
GLI ORARI DI VALERIA

■ Completa scrivendo che ore segnano gli orologi oppure disegnando le lancette nella giusta posizione.

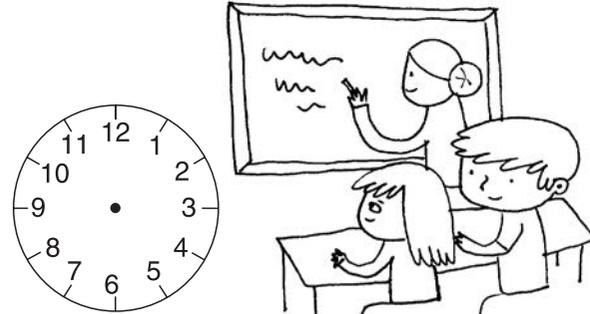
Valeria si sveglia: sono le sette e dieci minuti.



Alle in punto Valeria dà da mangiare al suo gatto e corre a scuola.



Sono le otto e venti: Valeria comincia la lezione.



Valeria è tornata a casa e pranza con i genitori. Sono le



Alle Valeria va in piscina.



Alle venti e trentacinque Valeria cena con la mamma e il papà.

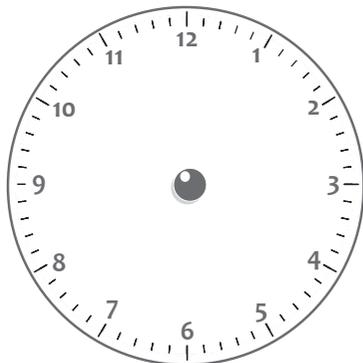


Nome Data

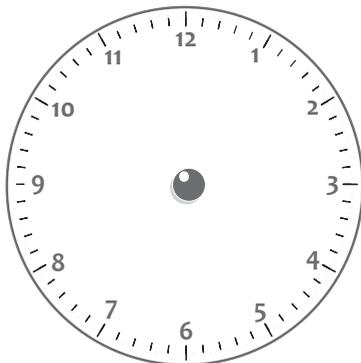
CHE ORE SONO?

■ Disegna le lancette in base all'ora indicata.

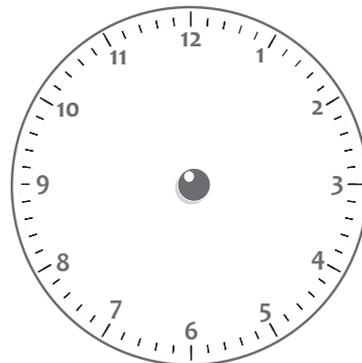
9:45



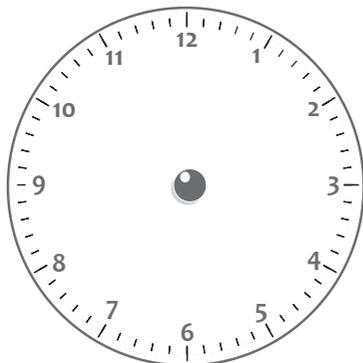
11:45



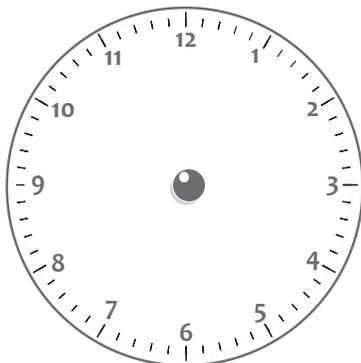
4:15



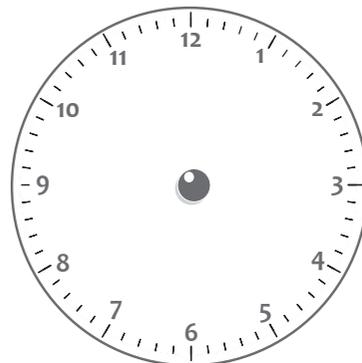
2:30



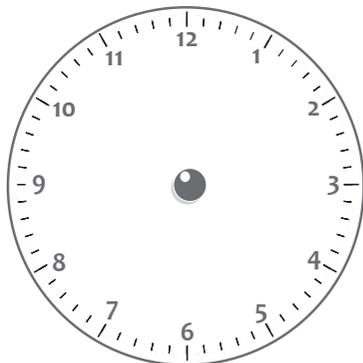
3:10



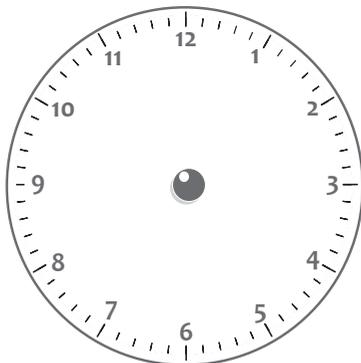
6:20



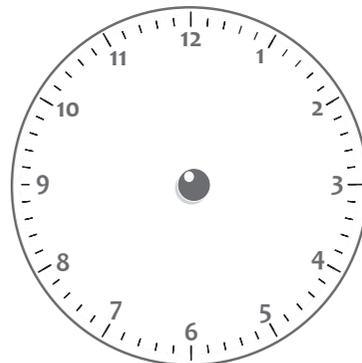
7:10



8:50



10:35



Nome Data

IL CALENDARIO

■ Osserva il calendario, rispondi e colora.

Gennaio						
LU	MA	ME	GI	VE	SA	DO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Febbraio						
LU	MA	ME	GI	VE	SA	DO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29						

Marzo						
LU	MA	ME	GI	VE	SA	DO
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	21
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Aprile						
LU	MA	ME	GI	VE	SA	DO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Maggio						
LU	MA	ME	GI	VE	SA	DO
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Giugno						
LU	MA	ME	GI	VE	SA	DO
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Luglio						
LU	MA	ME	GI	VE	SA	DO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Agosto						
LU	MA	ME	GI	VE	SA	DO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Settembre						
LU	MA	ME	GI	VE	SA	DO
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Ottobre						
LU	MA	ME	GI	VE	SA	DO
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Novembre						
LU	MA	ME	GI	VE	SA	DO
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	21
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Dicembre						
LU	MA	ME	GI	VE	SA	DO
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Cerchia di rosso le domeniche.

Quante domeniche ci sono in un mese?

Qual è la data del Natale? Cerchiala di verde.

Nome Data

MESI E GIORNI

■ Completa il calendario aggiungendo i mesi e i giorni della settimana dove mancano.

Gennaio						
	ma	me	gi	ve	sa	do

Febbraio						
lu	ma	me	gi	ve	sa	do

.....						
lu	ma	me	gi	ve	sa	do

Aprile						
lu	ma	me		ve	sa	

Maggio						
lu	ma		gi	ve	sa	do

.....						
lu	ma	me	gi	ve	sa	do

Luglio						
lu	ma	me	gi	ve	sa	do

Agosto						
lu	ma	me	gi	ve	sa	do

Settembre						
lu	ma	me	gi	ve		do

.....						
lu	ma	me	gi	ve	sa	do

.....						
lu	ma	me	gi	ve	sa	do

Dicembre						
		me	gi	ve	sa	do

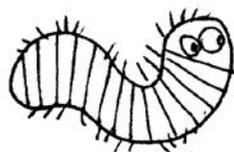
Nome Data

CRESCERE

■ Ecco alcuni esseri viventi. Scrivi e disegna come diventeranno con il passare del tempo.



Un neonato diventa un



Un bruco diventa una

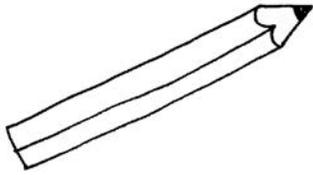


Un girino diventa una

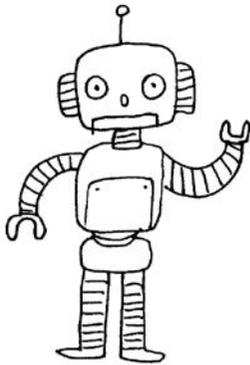
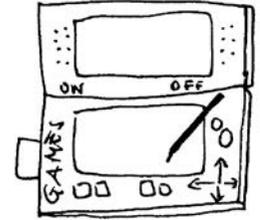
Nome Data

CAMBIAMENTI NEL TEMPO

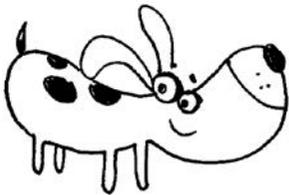
■ Collega ogni cosa al cambiamento che subisce nel tempo.



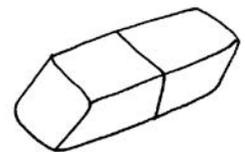
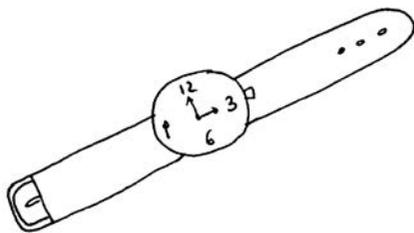
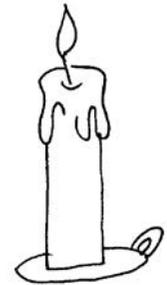
INVECCHIA



SI CONSUMA



SI ROMPE



■ Ora scrivi tu i nomi di alcune cose che possono subire cambiamenti nel tempo.

Invecchia

Si consuma

Si rompe

Nome Data

DALL'UVA AL VINO

■ Osserva le trasformazioni che subisce l'uva per diventare vino.



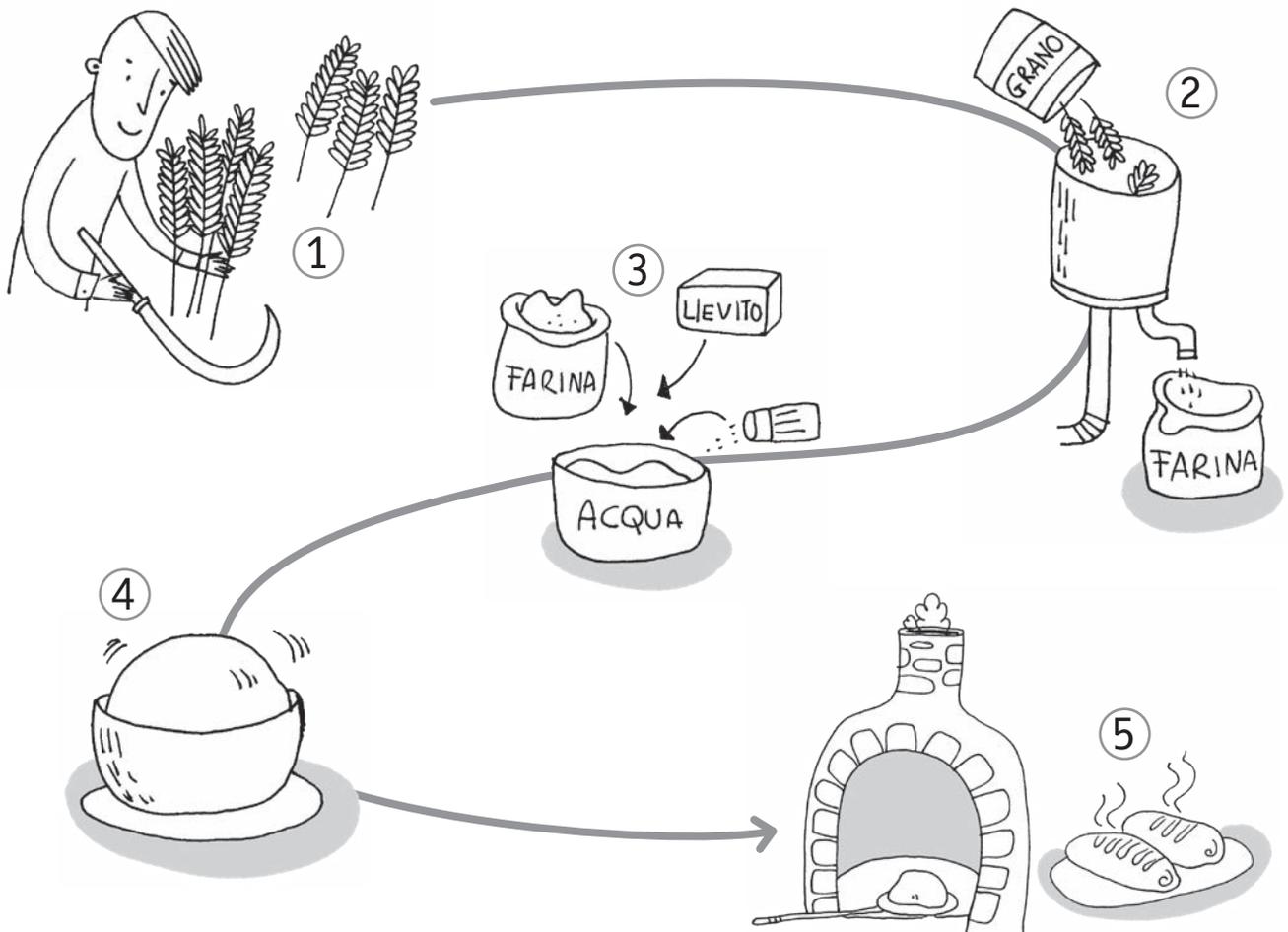
■ Osserva e descrivi le fasi della trasformazione dell'uva in vino.

- ①
- ②
- ③ Il mosto, raccolto nei tini, fermenta e si trasforma in vino.
- ④
- ⑤

Nome Data

DAL GRANO AL PANE

■ Osserva le trasformazioni che subisce il grano per diventare pane.



■ Osserva e descrivi le fasi della trasformazione dal grano in pane.

- ①
- ②
- ③
- ④ L'impasto viene lasciato lievitare.
- ⑤

Nome Data

IN CITTÀ

■ Osserva le due immagini che rappresentano la veduta della stessa strada in momenti diversi.



■ Rispondi.

● Che cosa vedi nella prima foto?

.....

● Osserva la seconda foto: cosa è cambiato?

.....

● Chi ha causato queste trasformazioni?

.....

Nome Data

PASSATO E PRESENTE

■ Osserva gli oggetti. Quali appartengono al passato? Quali al presente? Scrivi i nomi al posto giusto.



LAMPADINA



GRAMMOFONO



CELLULARE



MACCHINA
DA SCRIVERE



OROLOGIO
DA TASCA



FERRO
DA STIRO



PC PORTATILE



CD-ROM

PASSATO

.....

.....

.....

.....

PRESENTE

.....

.....

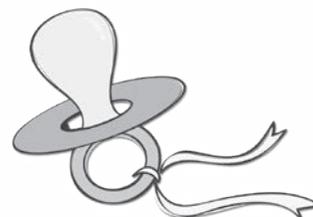
.....

.....

Nome Data

GLI OGGETTI DEL TUO PASSATO

■ Con l'aiuto di un componente della tua famiglia cerca in casa alcuni oggetti che usavi quando eri piccolo. Quali oggetti hai trovato?



.....

.....

.....

.....

.....



■ Rispondi alle domande.

- Qual è l'oggetto più vecchio?
- Quali oggetti hai usato fino a poco tempo fa?
-
- A quale età usavi gli oggetti che hai trovato?
-
- Quale oggetto ti piace di più? Perché? Cosa ti ricorda?
-
-

Nome Data

Insegnare geografia

Orientarsi nello spazio

Gli indicatori spaziali

Ripassiamo gli indicatori spaziali con un gioco collettivo. Uniamo con il nastro adesivo delle scatole di cartone in modo da formare uno scaffale in miniatura in cui ci siano vari ripiani in alto, al centro e in basso.

Dividiamo gli alunni in squadre e consegniamo a ciascuna squadra alcuni oggetti, ad esempio dei giocattoli, che gli alunni dovranno disporre sullo "scaffale". Prepariamo delle istruzioni scritte per ogni squadra. Ad esempio possiamo scrivere: sopra mettete le figurine; in basso a destra mettete il pupazzo; in alto a sinistra mettere la macchinina; e così via.

Gli alunni dovranno eseguire le consegne nel minor tempo possibile, vince la squadra che riordina per prima gli oggetti in modo corretto.

I paesaggi delle vacanze

Traiamo spunto dal vissuto dei bambini per stimolarli a osservare e analizzare le differenti tipologie di paesaggio.



Invitiamo gli alunni a procurarsi fotografie delle ultime vacanze trascorse. Commentiamo insieme le immagini raccolte, guidando gli alunni a descrivere i luoghi visitati (mare, montagna, lago, città d'arte e così via). In particolare, ci soffermiamo sulla dimensione fisica: "Dove ti trovi in questa foto? In montagna o al mare? Che tipo di ambiente è? Sai dire quali elementi ne fanno parte?".

Raccogliamo poi altre immagini per presentare i paesaggi geografici non emersi dall'analisi dei luoghi di vacanza. Possiamo scaricare le foto da Internet e stamparle a colori. Mostriamo le immagini agli alunni e guidiamo l'osservazione illustrando in modo più specifico alcuni elementi propri di ciascun paesaggio: vetta, valle, ghiacciaio, fiume e lago per il paesaggio montano; scogliera e spiaggia per quello costiero; campi coltivati in pianura e così via. A questo punto, raccogliamo tutte le immagini analizzate e proponiamo la realizzazione di un cartellone murale.

Dividiamo la classe in cinque gruppi e assegniamo ad ognuno un paesaggio (montagna, mare, collina, pianura, città): a turno, invitiamo i gruppi a cercare, nel mucchio delle foto raccolte, quelle riferite al paesaggio assegnato. Facciamo poi incollare le foto sul cartellone, suddividendole in base al tipo di paesaggio.

Nelle pagine seguenti forniamo numerose schede di lavoro utili per il raggiungimento e il consolidamento degli obiettivi di apprendimento del percorso di geografia.

Localizzare gli oggetti utilizzando gli indicatori spaziali (scheda 1).

- Individuare punti di riferimento nello spazio (schede 2-3).
- Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula ecc.) e interpretare le mappe (schede 4-8).
- Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi (schede 9-16).

LA CASETTA DELLA NONNA

■ Osserva l'immagine e completa con gli indicatori adatti.



La frutta è il vassoio.

I gomitoli sono il tavolo.

Il cuscino è sopra la panca, a

I vasetti di marmellata sono i piatti.

Il vaso con il fiore è il davanzale della finestra.

La sedia a dondolo è a

Il tavolo è al della stanza.

Nome Data

PUNTI DI RIFERIMENTO

■ Osserva il disegno della città e trova almeno cinque elementi fissi e cinque elementi mobili. Scrivili nello schema in fondo.



ELEMENTI FISSI

.....

.....

.....

ELEMENTI MOBILI

.....

.....

.....

Quali elementi puoi usare come punti di riferimento?

Elementi fissi

Elementi mobili

Nome Data

A SCUOLA E A LAVORO

■ Leggi i percorsi della mamma e del papà di Marta e tracciali con linee di colore diverso.

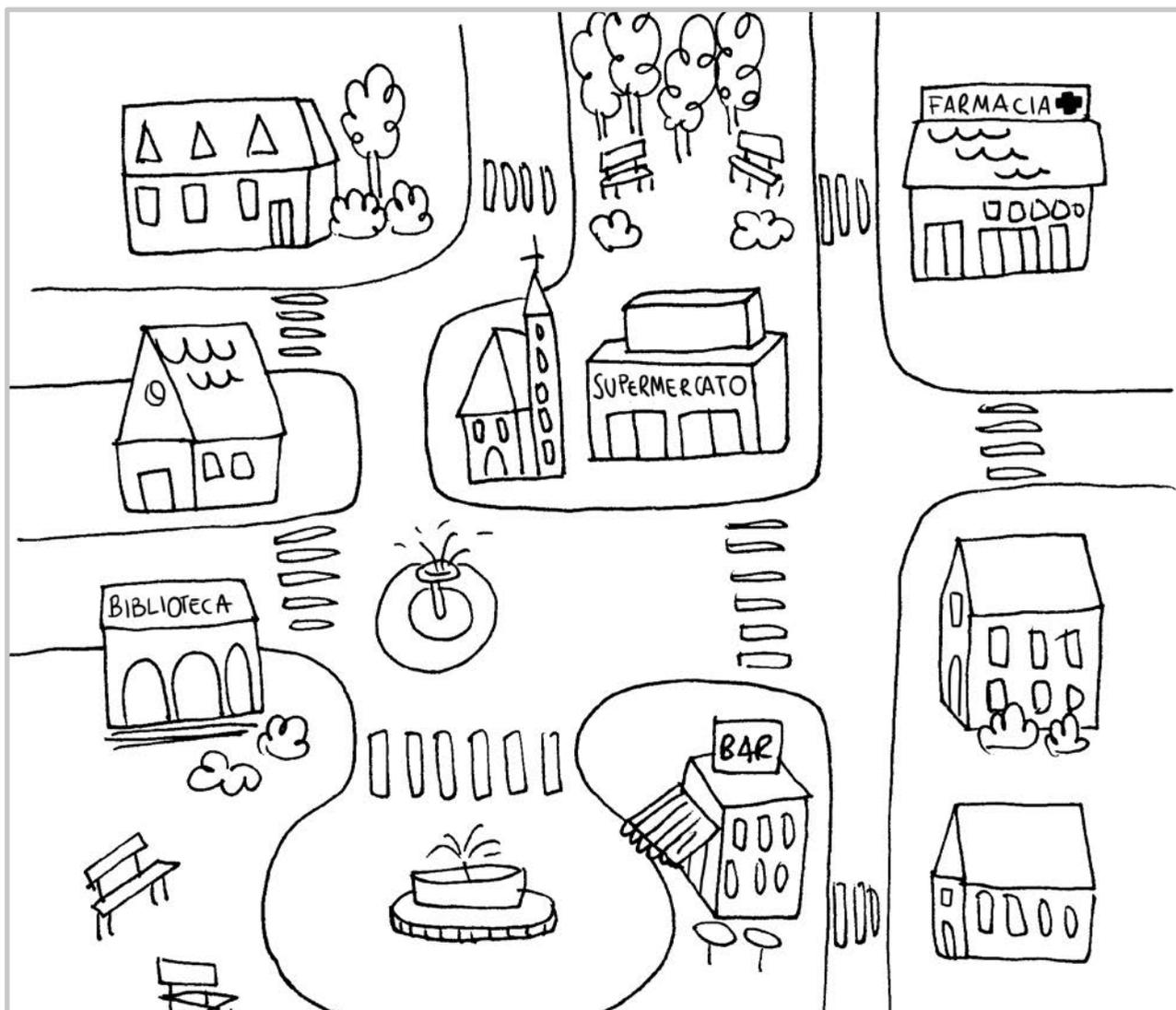


È mattino. Marta e la mamma escono di casa. Arrivate al bar attraversano la strada e passano davanti alla piscina. La mamma accompagna Marta a scuola e poi va a lavorare in banca. Il papà di Marta esce di casa e, arrivato al cinema, attraversa la strada e va in edicola a comprare il giornale. Poi va a lavoro in comune.

Nome Data

LA CITTÀ

■ Traccia con matite di colori diversi almeno due percorsi che si possono compiere per andare dalla farmacia alla biblioteca.



■ Descrivi uno dei percorsi che hai tracciato indicando con precisione i punti di riferimento.

.....

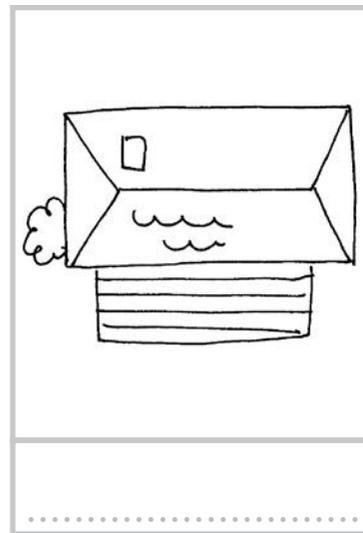
.....

Nome

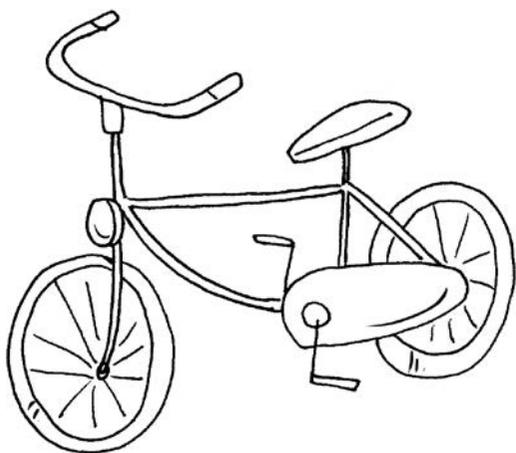
Data

PUNTI DI VISTA DIVERSI

■ Scrivi quando la casa è rappresentata dall'alto, di fianco, di fronte.



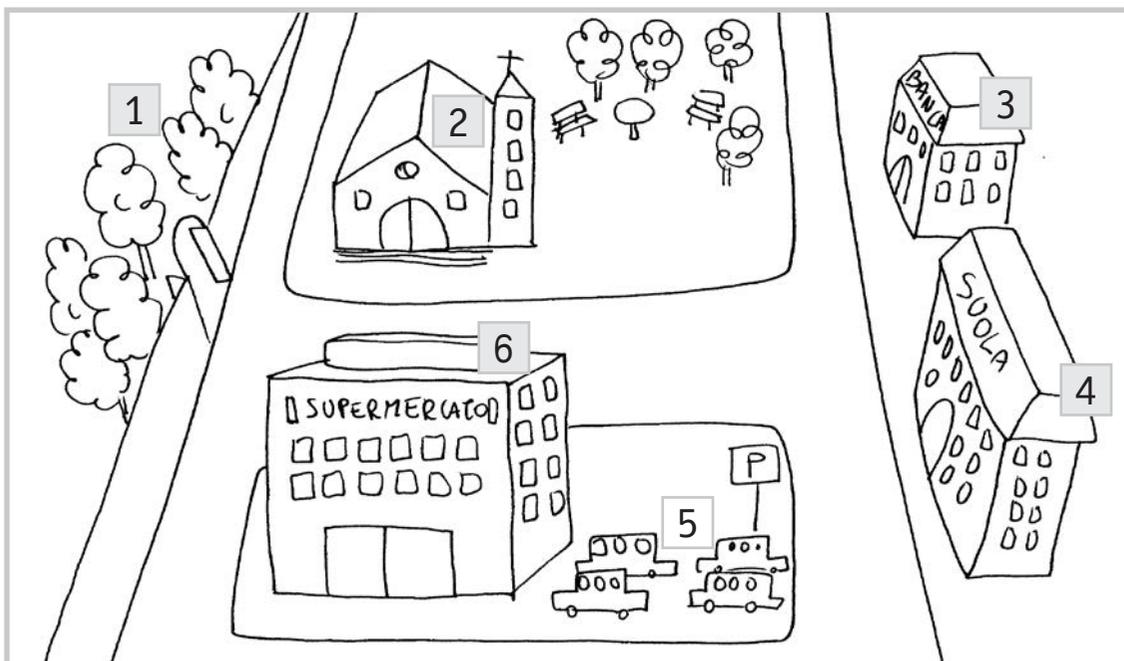
■ Disegna a destra come appare la bicicletta vista dall'alto.



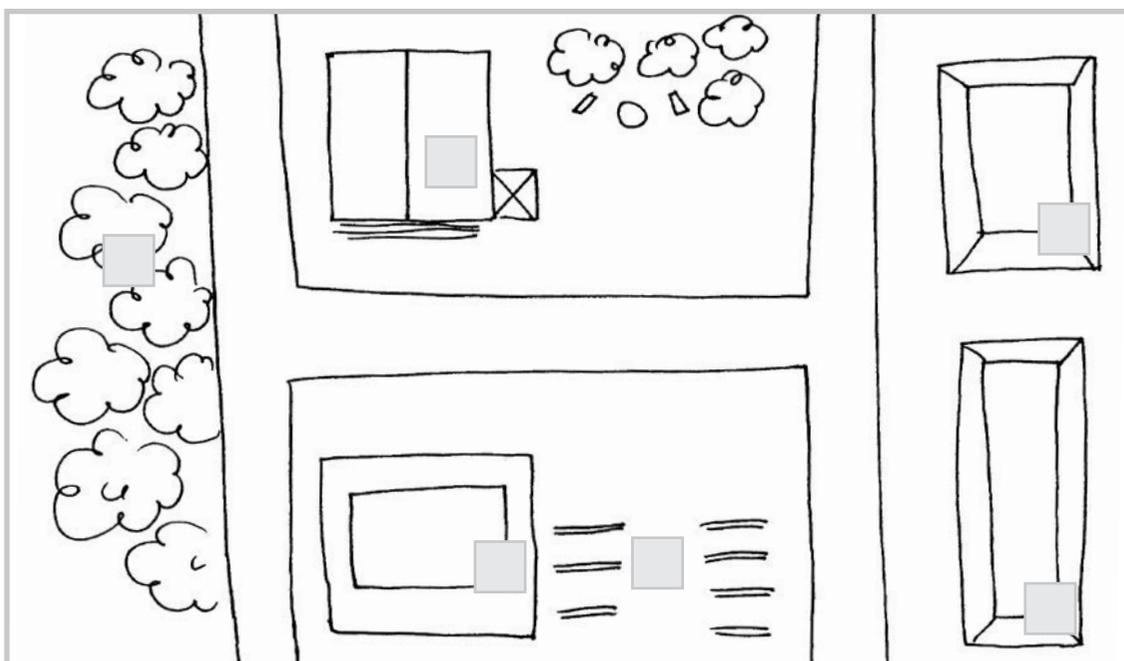
Nome Data

DAL QUARTIERE ALLA MAPPA

■ Osserva il disegno del quartiere.



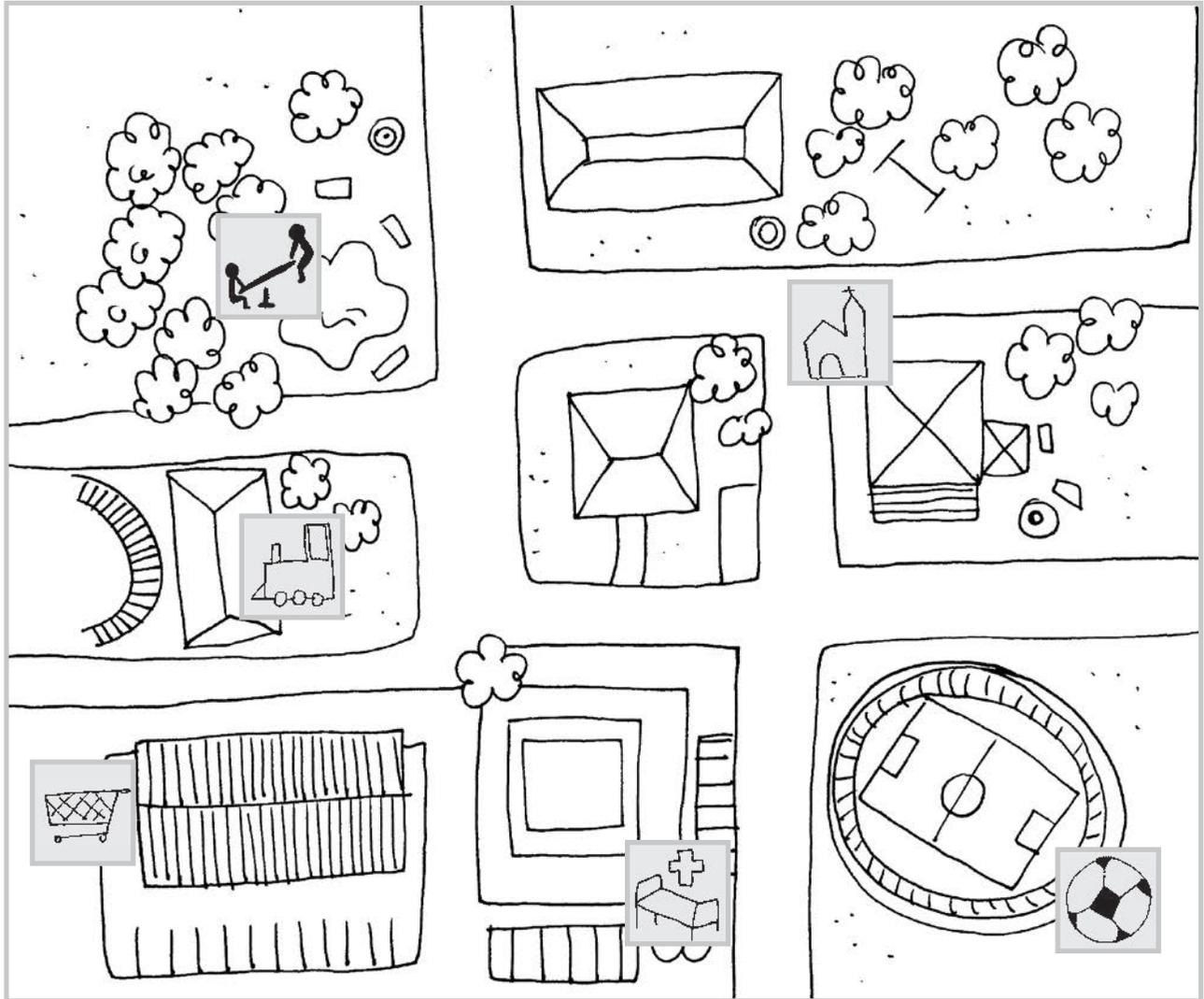
■ Ecco la mappa del quartiere. Indica a quale elemento del disegno corrisponde ogni elemento della mappa scrivendo i numeri nei quadratini.



Nome Data

COMPLETA LA LEGENDA

■ Osserva la mappa e i simboli e completa la legenda.



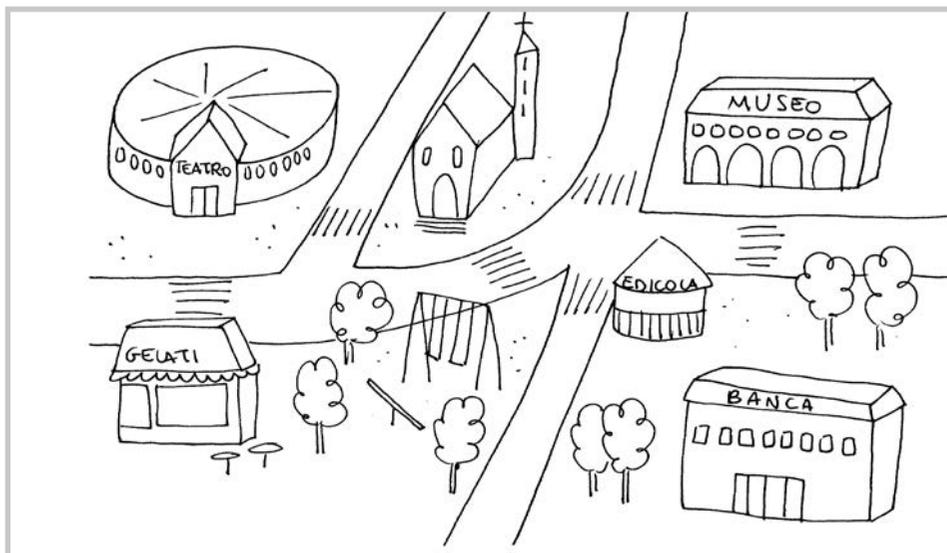
stazione



Nome Data

I SIMBOLI DELLA MAPPA

■ Osserva il disegno del quartiere.



■ Completa la mappa inserendo i simboli al posto giusto, come nell'esempio della chiesa.



= banca



= gelateria



= chiesa



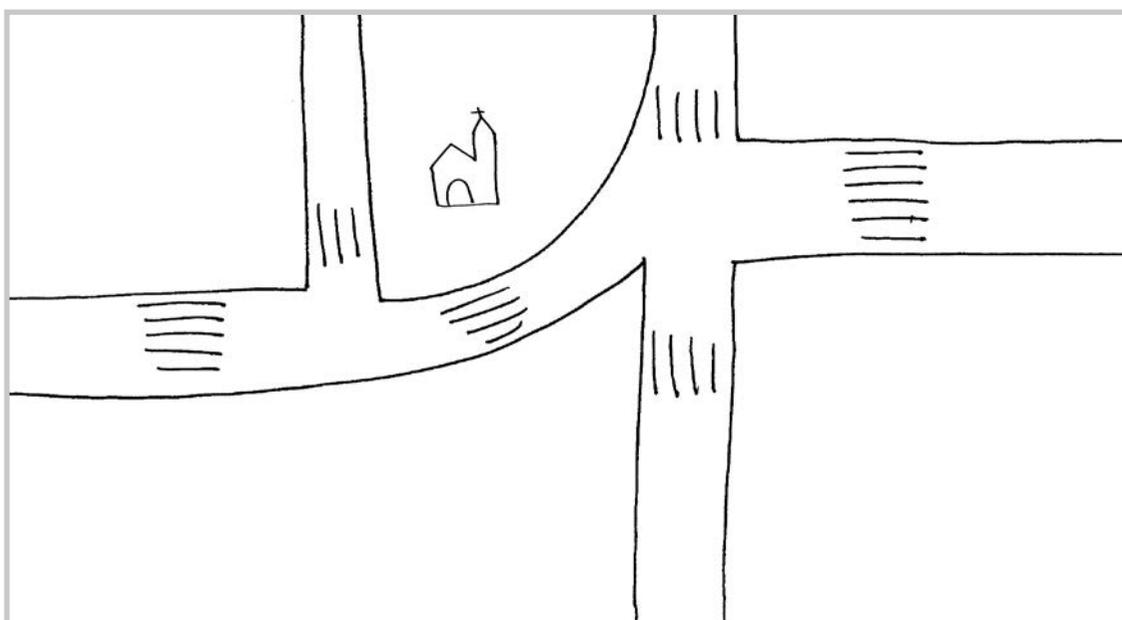
= teatro



= parco giochi



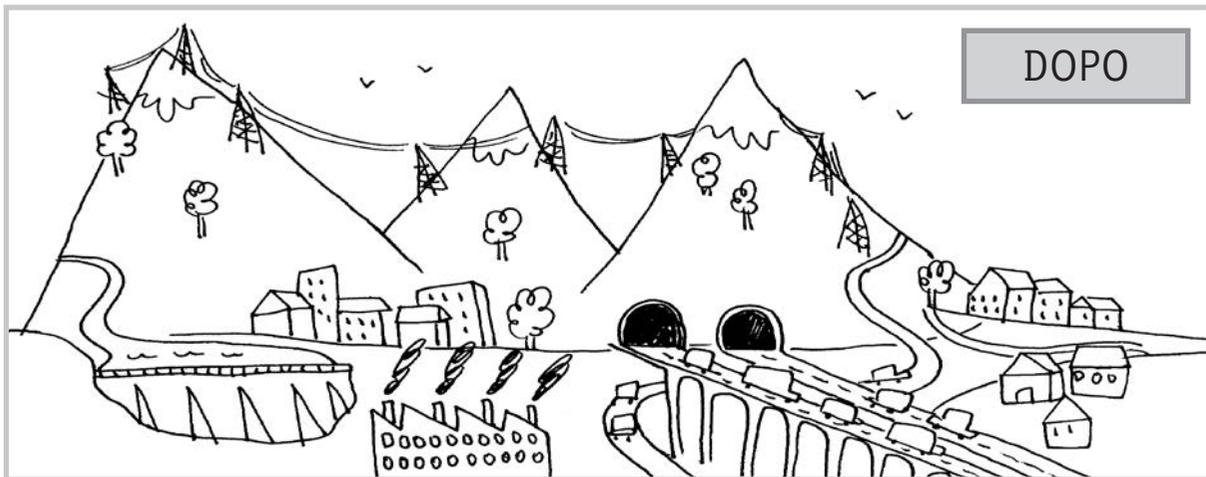
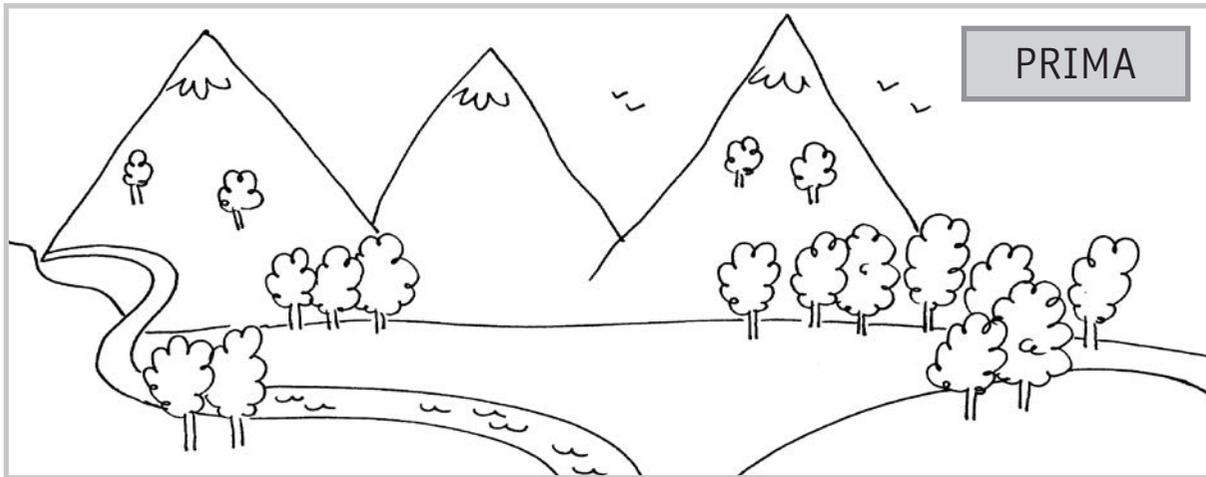
= museo



Nome Data

L'UOMO TRASFORMA/1

■ Osserva le immagini: rappresentano lo stesso ambiente prima e dopo l'intervento degli esseri umani.



Cosa hanno costruito gli uomini?

.....

Quali elementi naturali non ci sono più?

.....

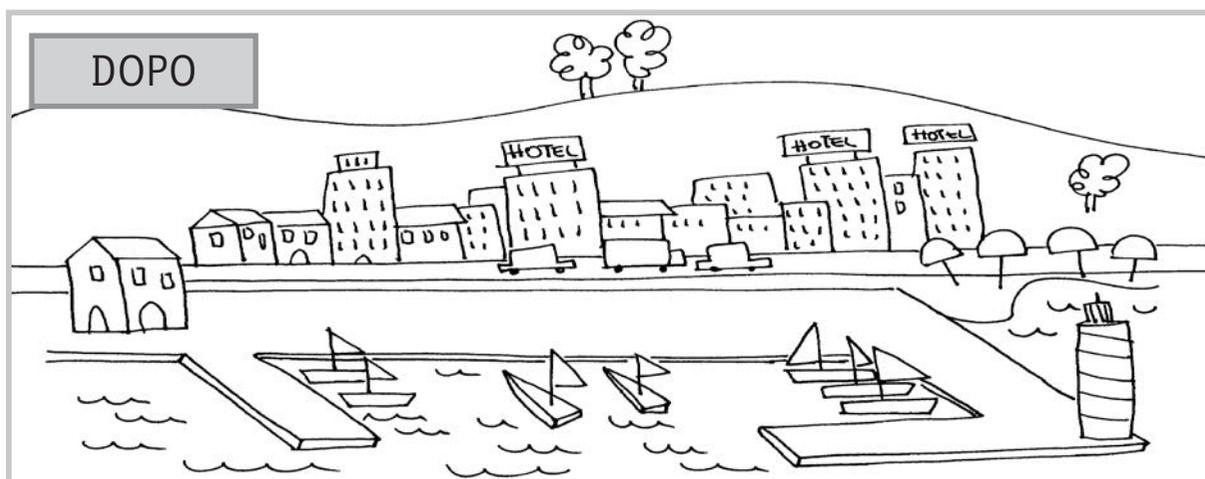
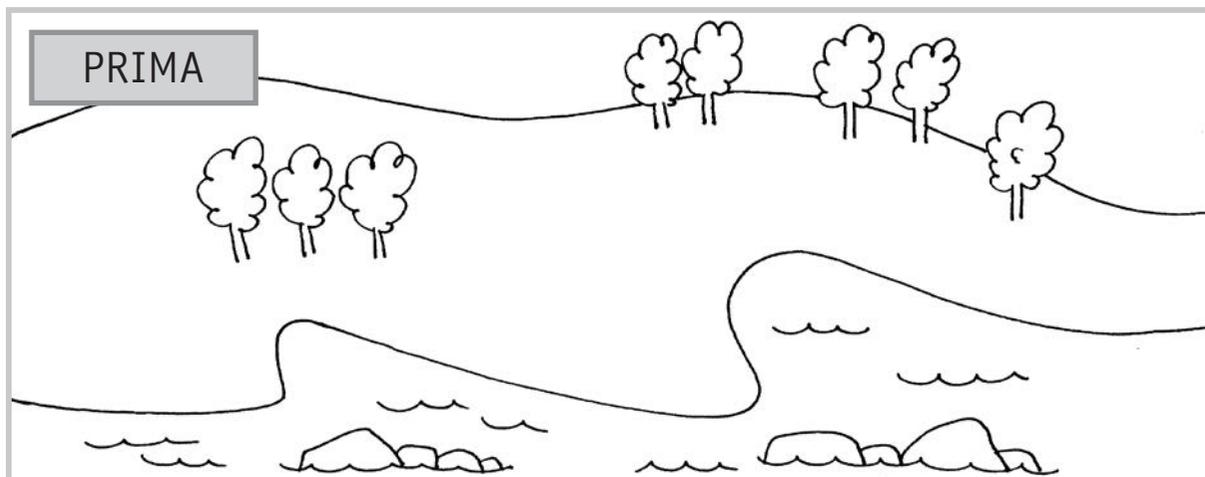
Come sono state trasformate le montagne?

.....

Nome Data

L'UOMO TRASFORMA/2

■ Osserva le immagini: rappresentano lo stesso ambiente prima e dopo l'intervento degli esseri umani.



Come è stata trasformata la spiaggia?

.....

Quali elementi naturali non ci sono più?

.....

Quali elementi ha costruito l'uomo?

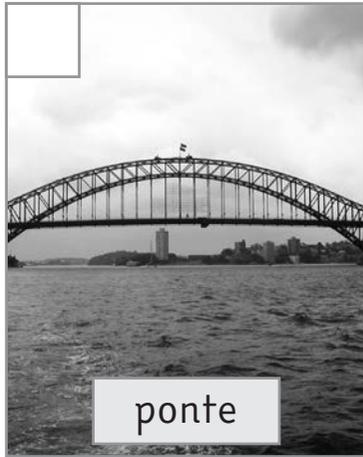
.....

Nome

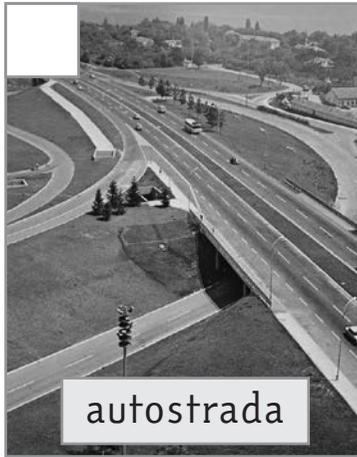
Data

DAL PONTE ALLA FUNIVIA

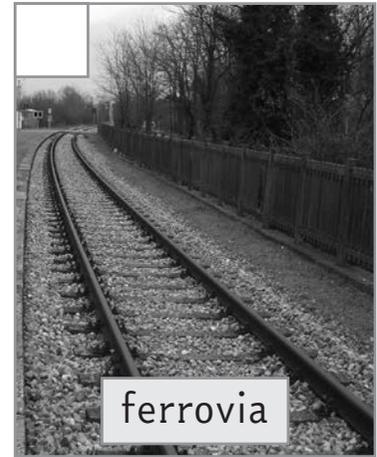
■ Collega ogni elemento alla sua funzione scrivendo i numeri nelle caselle.



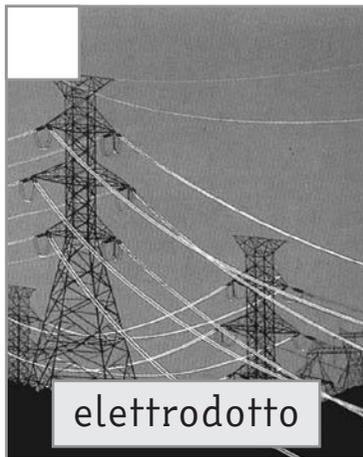
ponte



autostrada



ferrovia



elettrodotto



aeroporto



funivia

1

Consente di risalire grandi pendii.

4

Serve per il transito dei treni.

2

Serve per il decollo e l'atterraggio degli aerei.

5

Può unire le due sponde di un fiume.

3

Serve a trasportare l'energia elettrica.

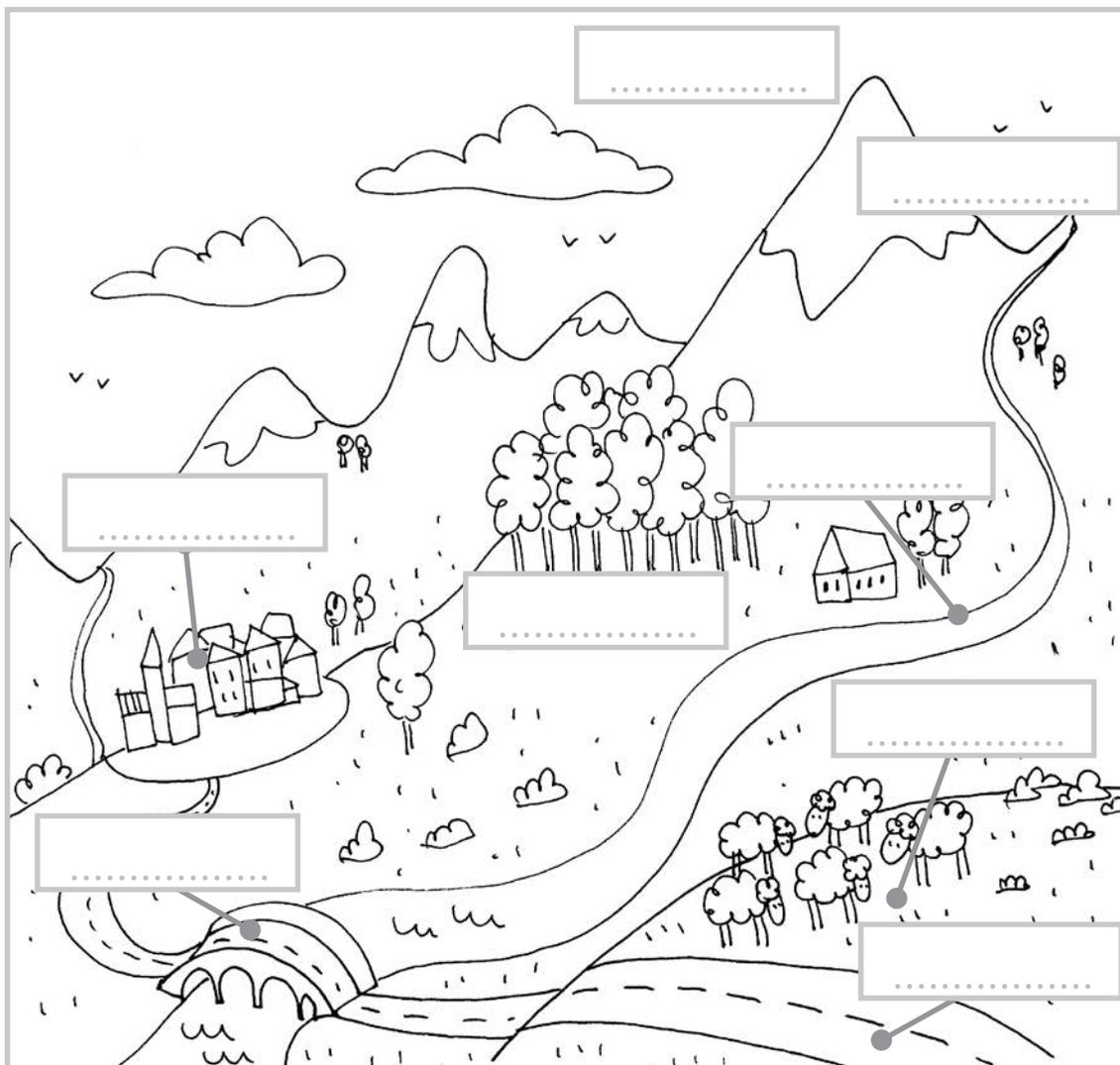
6

Permette alle automobili di viaggiare ad alta velocità.

Nome Data

IL PAESAGGIO DI MONTAGNA

■ Inserisci i nomi degli elementi del paesaggio nei cartellini giusti.

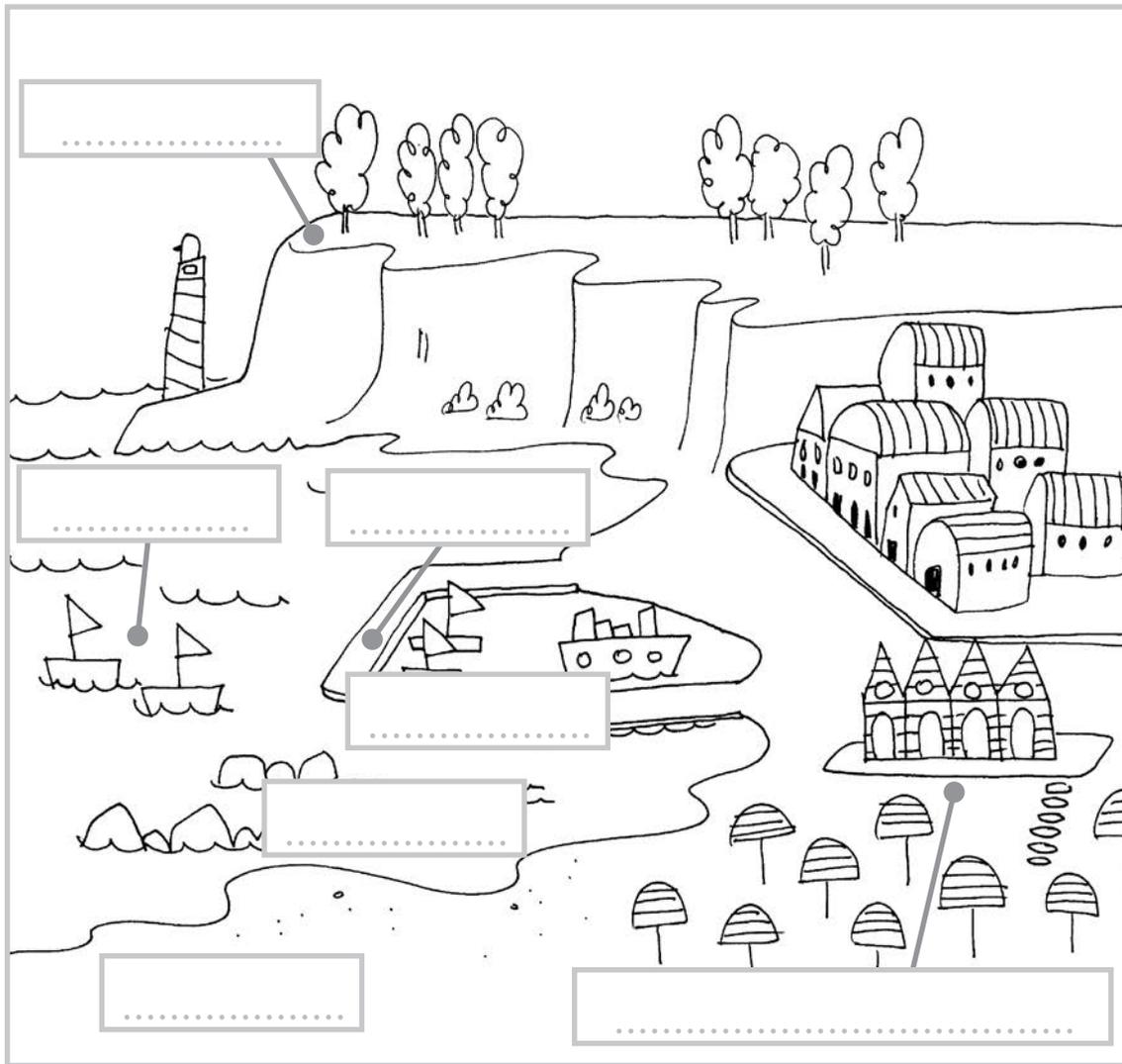


■ Colora di rosso i cartellini degli elementi antropici e di blu quelli degli elementi naturali.

Nome Data

IL PAESAGGIO DI MARE

■ Inserisci i nomi degli elementi del paesaggio nei cartellini giusti.



porto

spiaggia

scogli

barche

banchina

promontorio

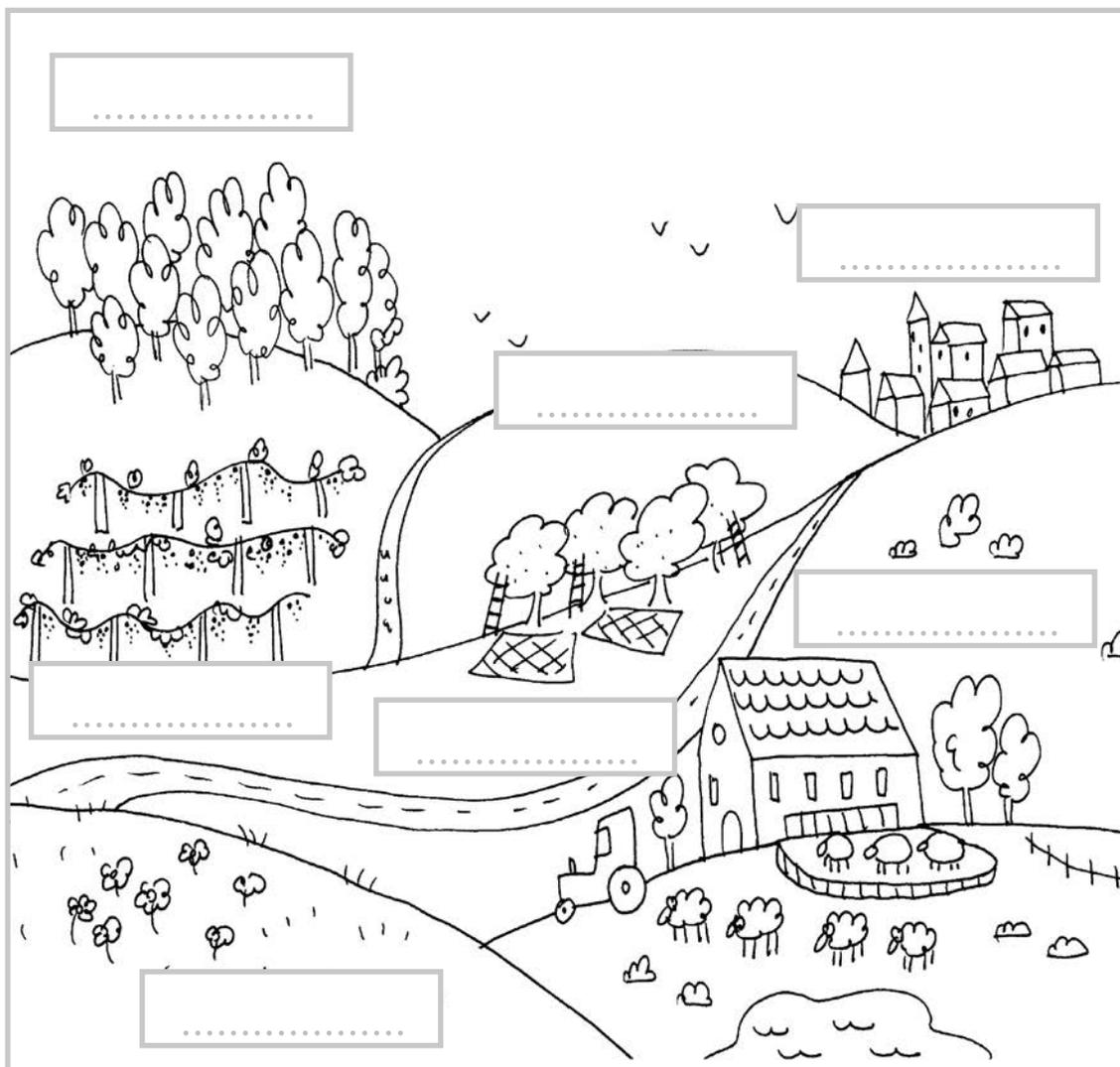
stabilimento balneare

■ Colora di rosso i cartellini degli elementi antropici e di blu quelli degli elementi naturali.

Nome Data

IL PAESAGGIO DI COLLINA

■ Inserisci i nomi degli elementi del paesaggio nei cartellini giusti.



bosco

fattoria

uliveto

vigneto

prato

paese

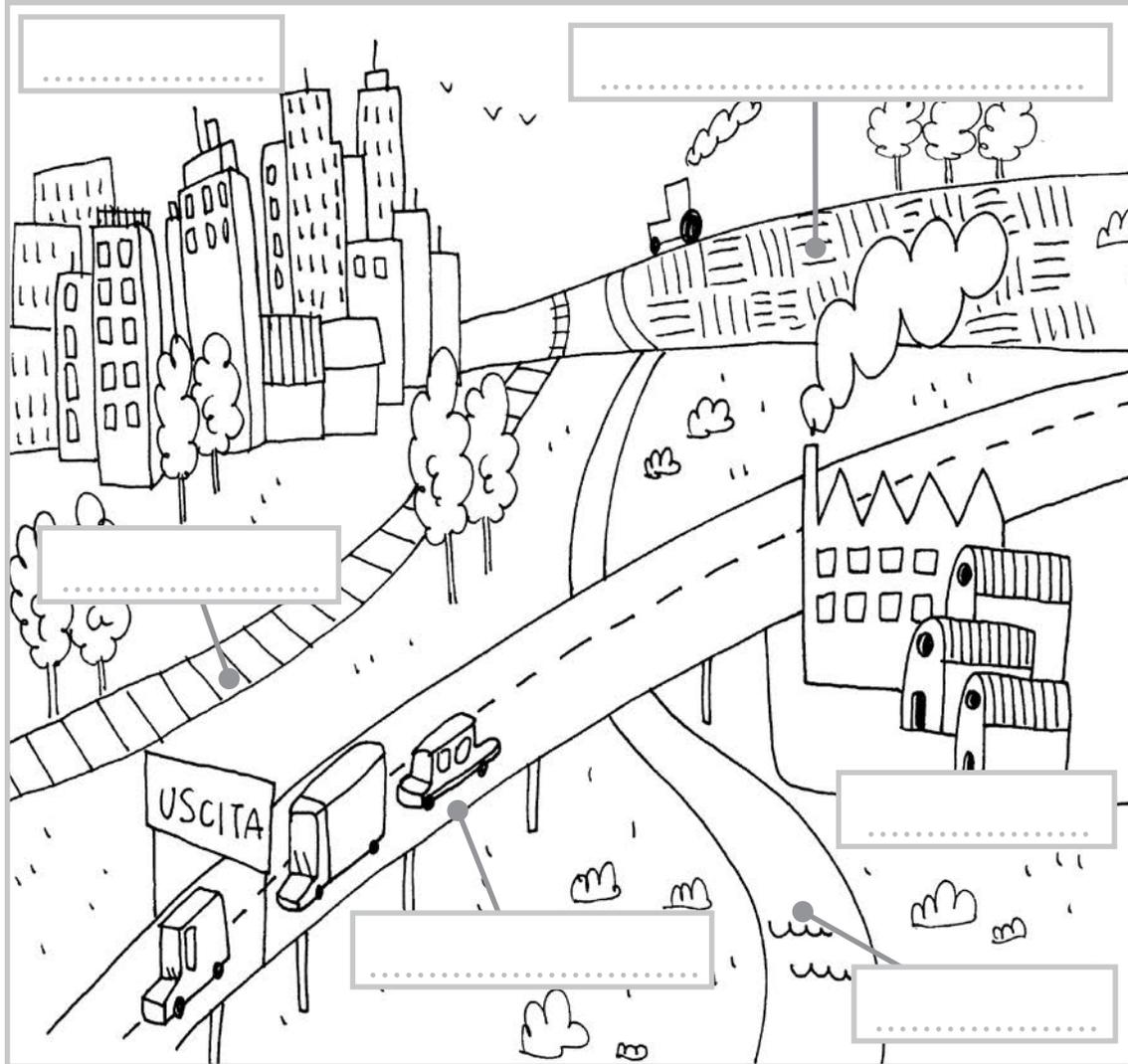
colle

■ Colora di rosso i cartellini degli elementi antropici e di blu quelli degli elementi naturali.

Nome Data

IL PAESAGGIO DI PIANURA

■ Inserisci i nomi degli elementi del paesaggio nei cartellini giusti.



- fiume
- città
- ferrovia
- autostrada
- campi coltivati
- industrie

■ Colora di rosso i cartellini degli elementi antropici e di blu quelli degli elementi naturali.

Nome Data

PAESAGGI ED ELEMENTI

■ Indica un elemento antropico e un elemento naturale per ognuno dei paesaggi rappresentati.



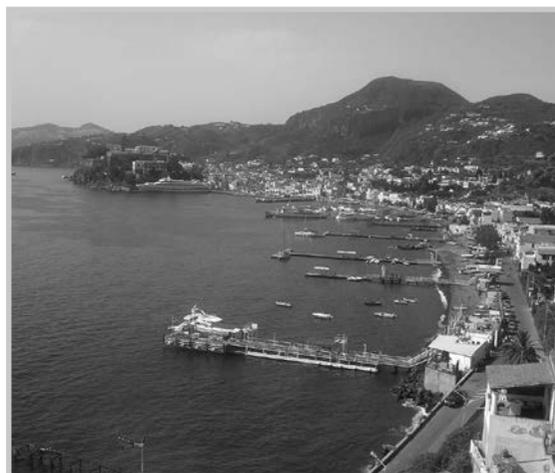
.....
.....



.....
.....



.....
.....



.....
.....

Nome Data

PAROLA DI PEPITO

APPENDICE A
CURRICOLO COMPLETO DI
EDUCAZIONE CIVICA

CON UN'INTERVISTA
INTRODUTTIVA
DEL PROFESSORE
CARLO PETRACCA

L'insegnamento trasversale dell'*Educazione civica*

Intervista a Carlo Petracca*

L'*Educazione civica* nel sistema scolastico italiano, a differenza di quanto avvenuto negli altri Paesi europei ed extraeuropei, è stata quasi ignorata e i tentativi di una sua introduzione nei curricoli nazionali hanno avuto un cammino molto tortuoso. Lei è d'accordo?

Non si può non essere d'accordo. È una evidenza testimoniata dai fatti e dalla normativa. L'*Educazione civica* è stata completamente assente dalle nostre scuole, fatta eccezione per le due ore aggiunte a Storia nella sola scuola media dall'allora ministro dell'istruzione Aldo Moro con DPR n. 585 del 13.06.1958. Ha fatto ritorno, prendendo maggiore corpo, con i decreti legislativi applicativi della legge 53/2003 (n. 59 del 2004 per il primo ciclo e n. 226 del 2005 per il secondo ciclo - Riforma Moratti) con il nome di *Convivenza civile*, articolata in sei educazioni: Educazione alla cittadinanza, Educazione stradale, Educazione ambientale, Educazione alla salute, Educazione alimentare, Educazione all'affettività. L'impianto risultava affascinante a livello teorico, ma intriso di criticità, derivanti da interrogativi senza risposte: quante ore devono essere svolte? Quali docenti sono responsabili dell'insegnamento? Si assegna il voto? Chi lo assegna? Sappiamo che tutto questo impianto fu interrotto con l'arrivo del ministro Fioroni: la *Convivenza civile* con le sei educazioni fu letteralmente soppressa a causa delle difficoltà e delle ambiguità soprariportate, ma anche per il distanziamento politico dalle innovazioni pregresse.

Ma poi con la Gelmini ritorna?

A fronte di questo vuoto legislativo, ma anche pedagogico e didattico, la legge n. 169 del 2008 (Gelmini) ha fatto risuscitare questo insegnamento, nelle scuole di ogni ordine e grado, con il nome di *Cittadinanza e Costituzione*, da svolgere in una dimensione integrata in una disciplina (storico-giuridica, storico-sociale) e in una dimensione trasversale che coinvolge tutte le discipline. In applicazione della suddetta legge l'insegnamento di *Cittadinanza e Costituzione* è stato portato avanti dalle scuole attraverso una serie di progetti, anche encomiabili, ma non riconducibili a una proposta omogenea su tutto il territorio nazionale. Oltretutto questa legge non richiedeva ore di insegnamento aggiuntive e nemmeno una valutazione.

* A cura della Redazione Lisciani Scuola.

Lei ha fatto parte della Commissione, presieduta da Luciano Corradini, incaricata di proporre modalità di realizzazione dell'insegnamento di *Cittadinanza e Costituzione*, come denominato dalla legge n. 169/2008. Nel tempo si sono susseguite diverse denominazioni: *Educazione alla cittadinanza*, *Cittadinanza e Costituzione*, *Cittadinanza attiva* e ora, con la legge n. 92/2019, *Educazione civica*... Può chiarirci le sostanziali differenze tra le tre espressioni? Veicolano insegnamenti diversi, simili, paralleli, interdipendenti?

Alcuni vedono sostanziali differenze tra le diverse espressioni, altri solo sfumature. Personalmente non mi accanisco a difendere l'una o l'altra denominazione in quanto se è pur vero che *nomina sunt substantia rerum* è altrettanto vero che l'insegnamento che poi sarà realizzato nelle scuole non dipenderà dal sintagma giuridico adottato, ma dal curriculum che le scuole e i docenti costruiranno e metteranno in atto.

Ma Lei quale espressione preferisce?

Ripeto. Per me non è importante la denominazione quanto piuttosto i fini e i contenuti di tale insegnamento. Aggiungo che il termine "educazione" non mi dispiace perché ritengo che la scuola e i docenti oggi siano spinti verso la dimensione pragmatica e funzionale dell'insegnare, sotto la pressione dei risultati degli alunni negli apprendimenti (prove Invalsi, OCSE-PISA e di altro genere), e di conseguenza resti nell'ombra l'educare. Oggi abbiamo dimenticato che non si insegnano le discipline (italiano, matematica, storia, ecc.), ma si insegna con le discipline per realizzare, come afferma Edgar Morin, un "insegnamento educativo". La riproposta della prima denominazione (*Educazione civica*) non significa un ritorno anacronistico al passato, ma un voler rimarcare che tale insegnamento deve avere una forte valenza educativa.

È giusto che l'*Educazione civica* non sia una semplice appendice della Storia, com'era un tempo, ma ora c'è il rischio che un insegnamento *trasversale*, voluto dalla legge n. 92/2019, non sarà insegnato da nessuno. Come possiamo evitare questo rischio?

Ho insegnato a suo tempo, come professore di lettere di scuola media, *Storia ed Educazione civica*. Per la mia formazione ho dato un adeguato spazio a tale insegnamento, ma sappiamo che nella maggior parte dei casi l'*Educazione civica* è stata ridotta ad appendice mortificata e quasi ancella della storia per il poco peso attribuito ad essa sia dai docenti che dai libri di testo. Ritengo giusta la dimensione trasversale, prevista dalla legge n. 92/2019, ma credo che esista realmente il rischio che l'insegnamento nella trasversalità si disperda e diventi poco consistente se non evanescente. Quale soluzione? Personalmente avrei preferito che l'*Educazione civica* fosse stata considerata una specifica disciplina, affidata a un docente con uno specifico monte ore, che però avrebbe dovuto ricercare tutti collegamenti necessari con le altre discipline. Avrei risposto (in modo provocatorio!) a coloro che non condividono o contrastano tale ipotesi che anche l'*Italiano* è per sua natura trasversale, in quanto è lo strumento di comunicazione e di apprendimento utilizzato da tutte le discipline, eppure è una discipli-

na a sé stante! La innegabile natura trasversale dell'*Italiano* è ribadita in modo esplicito dalle *Indicazioni nazionali* del primo ciclo (2012) che precisano: “*Parte integrante dei diritti costituzionali e di cittadinanza è il diritto alla parola (articolo 21)... È responsabilità di tutti i docenti garantire la padronanza della lingua italiana, valorizzando al contempo gli idiomi nativi e le lingue comunitarie*”. Avrei utilizzato questo stesso principio per l'*Educazione civica*, ma la legge ha effettuato una scelta diversa. Per evitare il rischio della dispersione dell'insegnamento nella trasversalità (pochi fanno qualcosa!) l'unico rimedio, a mio parere, consiste in primo luogo nel costruire da parte delle scuole un curriculum d'istituto, che evidenzi l'apporto di ogni disciplina, da monitorare costantemente nel corso dell'anno e, in secondo luogo, nel riconoscere da parte dei docenti l'importanza di tale insegnamento, nell'assumerlo all'interno della propria disciplina quale nucleo fondante e nel portarlo avanti con responsabilità.

E quali sono i principi di riferimento per costruire il curriculum di *Educazione civica*?

La legge n. 92/2019 richiede di prendere in considerazione tre aspetti: *Cittadinanza e Costituzione*, *Cittadinanza e Sostenibilità*, *Cittadinanza digitale*. Per ciascuno di questi aspetti sono indicati anche gli obiettivi, che nella maggior parte dei casi si riducono a veri e propri contenuti, persino sovrabbondanti! A mio parere la legge ha straripato in quanto queste specificazioni didattiche sarebbero dovuto stare nelle *Linee guida*, annunciate dall'art. 3 della stessa legge.



Ora il MIUR con D.M. n. 35 del 22.06.2020 ha fornito alle scuole le *Linee guida*. Il quadro complessivo a livello giuridico e didattico è completo.

Bisogna riconoscere che le *Linee guida* hanno alcuni meriti che sintetizzo: l'esplicitazione di valori e principi di riferimento da tenere presenti nell'azione delle scuole; la precisazione di elementi organizzativi quali il coinvolgimento delle discipline e dei docenti; la possibilità di ampliare il monte ore annuale previsto dalla legge (33 ore); le modalità della valutazione da esprimere in modo diverso a seconda dell'ordine e grado di scuola; il raggruppamento delle tematiche in tre grandi aree (Costituzione, Sostenibilità, Digitale), ecc. Nonostante questi aspetti meritevoli il documento lascia irrisolti alcuni nodi che creano difficoltà alle scuole.

Quali sono i nodi irrisolti?

Rimanendo aderenti a quanto richiesto dalla legge, le *Linee guida* dovevano indicare i traguardi di competenza e gli obiettivi di apprendimento come le *Indicazioni nazionali* hanno previsto per tutte le altre discipline. Si trattava di una operazione piuttosto semplice avendo presente l'impianto delle *Indicazioni nazionali*. In questo modo l'*Educazione civica* avrebbe avuto la stessa conformazione grafica e la stessa struttura sostanziale delle altre discipline e ne avrebbe assunto la stessa dignità. Sarebbe stato opportuno avere, già al momento dell'introduzione formale di tale insegnamento, questo quadro complessivo di attese (tali sono i traguardi di competenze e gli obiettivi di apprendimento), indispensabili alle scuole per costruire il curricolo di *Educazione civica* e per orientare bene e in modo omogeneo sul territorio nazionale l'azione didattica dei docenti. Le *Linee guida*, invece, hanno richiesto alle scuole di enucleare i traguardi di competenze e gli obiettivi di apprendimento per i prossimi tre anni e il Ministero si è riservato di definire tali aspetti alla conclusione del triennio ossia per l'anno scolastico 2023/2024!

Eppure le *Linee guida* negli allegati A e B forniscono le competenze da integrare nel Profilo di uscita dello studente.

Proprio gli allegati A e B creano confusione. Due considerazioni in merito: tale operazione, a livello giuridico, si pone in contrasto con la legge n. 92/2019 in quanto non richiesta e, a livello tecnico, genera confusione sui concetti di competenze, traguardi di competenze e obiettivi di apprendimento. Tutte le discipline di studio sono presenti nel Profilo dello studente con una sola competenza. A conclusione del primo ciclo, ad esempio, la competenza per l'Italiano, inserita nel Profilo, è una sola ed è così descritta: *Dimostra una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico adeguato alle diverse situazioni.*

La stessa modalità è utilizzata per le altre discipline, alcune delle quali sono persino accorpate in una unica competenza (es. Matematica, Scienze e Tecnologia; Storia e geografia; Arte, Musica, Educazione fisica).

L'assurdo è questo: il Profilo dello studente al termine del primo ciclo comprende sei competenze in cui sono racchiuse tutte le discipline e altre sei competenze trasversali o comportamentali. Ora avremo nel Profilo altre 12 competenze per il primo ciclo e 14 per il secondo ciclo solo per l'*Educazione civica*! L'Italiano si presenta agli occhi dei genitori e degli studenti con una sola competenza e l'*Educazione civica* con dodici? È da dire anche che tra le sei competenze trasversali del Profilo già figurano quelle che sono attinenti all'*Educazione civica*:

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere e apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

Una domanda appare legittima: quale necessità c'era di modificare il Profilo, se le competenze riferibili all'*Educazione civica* sono già presenti in tale documento?

Si aggiunge un'altra considerazione che rende ancor più incomprensibile la modifica del Profilo: le dodici competenze del Profilo al termine del primo ciclo sono riportate nel modello di certificazione delle competenze, allegato al D.M. 742 del 3.10.2017, che a questo punto dovrà essere modificato in quanto integrato con le dodici competenze di *Educazione civica*. Questa operazione genererà ulteriore confusione e il modello di certificazione diverrà tanto ampio da essere dispersivo! Ultima considerazione: le competenze del Profilo, perviste negli Allegati B e C delle recenti Linee guida, potevano essere benissimo considerate, con piccoli aggiustamenti, Traguardi di competenze e obiettivi di apprendimento da indicare alle scuole come riferimento per costruire il curriculum e per orientare la loro azione didattica dei docenti. Alla conclusione del triennio potevano essere modificati e resi definitivi anche sulla base dei suggerimenti delle scuole. La coerenza e la semplicità purtroppo non sempre sono obiettivi dell'Amministrazione.

Allora si rischia di far confluire in questo insegnamento un coacervo di conoscenze, abilità, competenze... Quale può essere il filo conduttore?

Per ora non possiamo fare nulla se non rispettare il D.M. 35 del 22.06.2020. Il filo conduttore, a fronte di tale normativa, è quello di inserire nel curriculum di istituto le competenze previste negli allegati A

e B spalmandole nei diversi ordini e gradi di scuola secondo la loro rispondenza all'età degli alunni. In questo modo si fornisce una risposta a quanto viene richiesto dalla legge e dallo stesso D.M. 35/2020. Le scuole, intanto, in questi tre anni definiscono i Traguardi di competenza e gli obiettivi di apprendimento cui uniformare l'azione didattica dei docenti. Speriamo che il Miur in questi tre anni di sperimentazione faccia un monitoraggio serio su ciò che sta avvenendo nelle scuole e provveda a definire, mantenendo l'equilibrio con le altre discipline, Traguardi di competenze e obiettivi di apprendimento in modo che siano omogenei su tutto il territorio nazionale. In questo modo si può evitare di vedere curricula che si riducono a un coacervo di competenze, abilità, conoscenze e altro. Bisogna anche ritornare all'essenzialità dei documenti delle scuole altrimenti, si dedica molto tempo allo scrivere anziché all'agire.

Circolano, infatti, molti curricula di istituto che hanno una ampiezza, a nostro avviso smisurata, e riportano una lista infinita di traguardi di competenze e obiettivi di apprendimento. Cosa ne pensa?

A questo mi riferivo quando affermavo che bisogna ritornare all'essenzialità. Un buon curriculum di istituto di *Educazione civica*, dopo aver spalmato nei diversi ordini e gradi di scuola le competenze elencate negli allegati A e B del D.M.35/2020, indica in corrispondenza a tali competenze i Traguardi di competenza da raggiungere e, in corrispondenza a questi ultimi, gli obiettivi di apprendimento che gli alunni devono conseguire. Questo elenco, però non dovrebbe essere molto ampio altrimenti rischia di essere dispersivo e di disorientare l'azione didattica anziché di orientarla. L'equilibrio potrebbe essere raggiunto uniformando questa operazione a quanto previsto dalle *Indicazioni nazionali* per le altre discipline: i Traguardi di competenza sono piuttosto contenuti nel numero (dieci per l'italiano!); gli obiettivi di apprendimento possono essere più estesi nel numero e si possono raggruppare intorno ai tre nuclei tematici: *Cittadinanza e Costituzione*, *Cittadinanza e Sostenibilità*, *Cittadinanza digitale*.



La legge, in effetti, indica tre aspetti da prendere in considerazione: *Cittadinanza e Costituzione, Cittadinanza e Sostenibilità, Cittadinanza digitale*. Per *Cittadinanza e Costituzione* le scuole hanno attivato già da diversi anni progetti ed esperienze e non ci dovrebbero essere problemi, ma per la *sostenibilità*, come inserirla concretamente nel curriculum dei diversi ordini e gradi di scuola in modo che non sia solo uno slogan di moda?

Sappiamo che per *Sostenibilità* si intende l'impegno dell'umanità a creare le condizioni affinché l'uomo possa stare bene nell'ambiente in cui vive (*sostenibilità ambientale*), stare bene con gli altri (*sostenibilità sociale*) e stare bene a livello economico (*sostenibilità economica*). Gli aspetti da proporre alla conoscenza e alla riflessione degli alunni in ciascuno di queste dimensioni sono molteplici e di non difficile individuazione. Recentemente è nato, in collaborazione tra Miur, Indire e ASviS, il Portale *Scuola 2030* che offre a tutti i docenti della scuola italiana contenuti, risorse e materiali in auto-formazione per un'educazione ispirata ai valori e alla visione dell'Agenda 2030.

E per la *Cittadinanza digitale*?

A mio parere, è giusto guidare i giovani a un corretto rapporto con il mondo digitale perché tutti gli strumenti che l'uomo ha creato nel tempo sono ambivalenti nel senso che possono recare all'uomo sia del bene sia del male. Così è stato con la fionda, con il coltello, con il fucile, ecc. La stessa ambivalenza ritroviamo negli strumenti della comunicazione che sono fondamentali nell'insegnamento: l'oralità, la scrittura, i media e ora le TIC. Lo strumento nella maggior parte dei casi reca benefici all'uomo, la transizione dal regno del bene a quello del male dipende dall'uso che l'uomo ne fa. Il digitale oggi reca benefici nella vita e nella scuola, ma genera anche inadeguati comportamenti sociali, cognitivi e valoriali. Questo aspetto può essere portato avanti facendo conoscere agli alunni i benefici e i rischi del digitale in modo da ingenerare in loro, quanto più possibile, un uso corretto di tali strumenti. Nei dettagli possono essere presi in considerazione gli obiettivi elencati nell'art. 3 della legge e prevedere contenuti e attività didattiche per ciascuno di essi ricercando gli opportuni collegamenti con l'uso pratico che i ragazzi fanno di questi strumenti e mettendo in risalto benefici e rischi.

Lei, in altri suoi scritti e nei corsi di formazione, ha indicato i pilastri intorno a cui costruire le attività delle scuole: rispetto dell'altro, equilibrio tra identità e alterità, rispetto della diversità, rispetto delle regole del vivere comune, ecc. In che modo possono essere perseguiti?

Tutte le discipline hanno contenuti che gli alunni devono acquisire e di conseguenza anche l'*Educazione civica* non può prescindere dall'acquisizione di conoscenze. I contenuti hanno valenza "apprenditiva" e valenza educativa. Le versioni dal greco e dal latino, le letture antologiche, i contenuti di ciascuna disciplina hanno "pregnanza educativa", per quanto di diverso livello, nel senso che ingenerano comportamenti e valori corretti eticamente, socialmente, culturalmente, politicamente.

te, ecc. Tutti i traguardi comportamentali, riferiti a qualsiasi disciplina, possono essere acquisiti perché implicitamente presenti nei contenuti che gli alunni apprendono. Quando, ad esempio, da una versione di greco si apprende che Aristide, su richiesta di un cittadino che non lo conosceva, ha scritto il suo nome in un coccio per indicare l'uomo che doveva essere mandato in esilio, certamente i giovani implicitamente prendono consapevolezza di principi e comportamenti di onestà e di rispetto degli altri. Molti comportamenti e valori li facciamo nostri per l'esemplarità trasmessaci dagli antichi e da altri. Può essere anche questo il significato del *De viris illustribus* e del *De mulieribus claris*! Però c'è un'altra via attraverso cui si possono assumere comportamenti e valori: i contesti in cui i comportamenti vengono messi in atto. L'aula, a mio parere, è lo spazio ideale per promuovere comportamenti "civici" corretti. Mi sembra quanto mai appropriata l'idea di Dewey: vuoi educare alla democrazia fai vivere il bambino in un contesto democratico. Vuoi portare avanti l'*Educazione civica* fai in modo che nell'aula si respiri e si viva l'*Educazione civica*.

Ma le 33 ore previste dalla legge sono sufficienti per fare tutto questo?

Le 33 ore previste dalla legge sono sicuramente insufficienti. Intanto occorre precisare che la legge richiede "almeno" 33 ore da dedicare a questo insegnamento. Ciò sta a significare che non possiamo scendere al di sotto di 33 ore, ma che possiamo anche elevare questo numero così esiguo. Per ampliare questo numero di ore le scuole hanno tre modalità:

a) possono ricorrere alla "quota di curricolo riservato alle istituzioni scolastiche" dal Regolamento dell'autonomia (art.8, DPR 275/99), ossia ridurre fino a un massimo del 20% il monte ore annuale previsto per ogni disciplina e dedicare all'*Educazione civica* questo spezzone di ore ottenuto. Ogni disciplina, quindi, può destinare fino al 20% del suo monte ore annuale a questo insegnamento. È evidente che questa operazione è possibile solo dietro delibera del collegio dei docenti;

b) si può fare ricorso all'ampliamento dell'offerta formativa (art. 9 DPR.275/99) oppure all'organico potenziato che mette a disposizione risorse professionali aggiuntive;

c) è da dire inoltre che, come già indicavo nel punto precedente, la quasi totalità delle discipline ha all'interno del ventaglio delle conoscenze da far acquisire agli alunni alcuni contenuti che veicolano di per sé aspetti assegnati all'*Educazione civica*. Ad esempio, molte letture che hanno lo scopo di far acquisire agli alunni la padronanza del leggere contengono riflessioni su aspetti che appartengono all'*Educazione civica*. Così l'insegnamento della Storia contiene molti contenuti che appartengono di per sé anche a questo nuovo insegnamento. La stessa considerazione si può fare anche per Scienze, Geografia, Tecnologia e altre discipline.

Se si tengono presenti queste possibilità si comprende come le 33 ore possono essere naturalmente ampliate.

Per svolgere tale insegnamento esistono buone pratiche o libri di testo cui fare riferimento?

Indubbiamente sì. Nella tradizione didattica delle nostre scuole sono stati elaborati nel tempo molti progetti riferibili agli aspetti ora inclusi nell'*Educazione civica* dalla legge n. 92/2019. Oltretutto, nell'anno scolastico 2018/2019 il Comitato Scientifico Nazionale, di cui ho fatto parte, ha organizzato, per portare avanti le proposte avanzate nel documento *Indicazioni nazionali e nuovi scenari*, tre seminari nazionali: il primo a Firenze, in settembre del 2018, su *Cittadinanza e Costituzione*, il secondo a Milano, in febbraio 2019, su *Cittadinanza digitale* e il terzo a Vibo Valentia, in maggio 2019, su *Cittadinanza e Sostenibilità*. In tali occasioni sono state presentate, in più workshop, le buone pratiche realizzate in ogni regione, selezionate prima a cura di ogni USR e poi dall'USR della regione in cui si è svolto il seminario. Personalmente ho avuto modo di conoscere pratiche eccellenti. Tutta la documentazione è raccolta e consultabile nei siti dei tre USR che hanno organizzato i seminari (USR Toscana, Lombardia e Calabria). Si può anche attingere al Portale *Scuola 2030* di cui ho già parlato. Oltre a questo materiale la Casa editrice Lisciani Scuola ha pubblicato due volumi, che vengono consegnati agli alunni e agli insegnanti che adottano i testi Lisciani Scuola, in cui sono trattati gli argomenti previsti per l'*Educazione civica*. Sono testi che raccolgono una serie di attività ed esercitazioni da proporre agli alunni.

Le scuole hanno incontrato numerose difficoltà in questo primo quadrimestre ad attribuire la valutazione all'*Educazione civica*. Quali sono le modalità per attuare queste prime difficoltà? Come andrà espressa in sede collegiale la valutazione? Sarà la media di singole valutazioni o meriterà un approccio ben diverso e significativo? Quale?

È da premettere che l'*Educazione civica* va inserita, come ogni altra disciplina, nella scheda di valutazione degli apprendimenti e richiede l'attribuzione di una valutazione (livelli nella scuola primaria e voto nella scuola secondaria) nelle operazioni di scrutinio intermedio e finale. La legge richiede che per ciascuna classe venga individuato, tra i docenti a cui è affidato tale insegnamento, un docente con compiti di coordinamento. Precisa poi che il docente coordinatore formula la proposta di valutazione acquisendo "elementi conoscitivi" dagli altri docenti, ossia informazioni circa gli apprendimenti conseguiti dall'alunno. Certamente l'espressione utilizzata dalla legge ("elementi conoscitivi") fa pensare a informazioni di natura narrativo-descrittiva e non piuttosto a livelli o voti forniti dai singoli docenti di cui si fa la media aritmetica. L'insieme delle informazioni raccolte viene trasformato, come per le altre discipline, in una valutazione complessiva (livelli o voti) che il docente coordinatore propone all'equipe o Consiglio di classe per la relativa delibera.

Ma la valutazione riportata in *Educazione civica* si riflette sulla valutazione del *Comportamento*?

Anche quando le scuole hanno portato avanti l'insegnamento di *Cittadinanza e Costituzione* la normativa richiedeva, nel valutare il *Comportamento*, di tenere conto anche delle competenze di cittadinanza acquisite dall'alunno. Il D.M. 35/2020 ha ribadito questo legame in questi termini: "*Si ritiene pertanto che, in sede di valutazione del comportamento dell'alunno da parte del Consiglio di classe, si possa tener conto anche delle competenze conseguite nell'ambito del nuovo insegnamento di Educazione civica, così come introdotto dalla Legge 92/2019*". Anche questa operazione è risultata, e risulta in effetti, piuttosto complessa. Forse una precisazione ci può aiutare. L'*Educazione civica*, più di ogni altra disciplina, comprende due aspetti:

- a) l'acquisizione di conoscenze;
- b) l'acquisizione di comportamenti.

Per quanto sia difficoltoso distinguere i due aspetti, dovremmo fare uno sforzo e fare in modo che quando si valutano gli apprendimenti si tenga conto, come per le altre discipline, delle conoscenze acquisite dagli alunni, mentre quando valutiamo il comportamento, oltre alle voci che ogni scuola ha deliberato di prendere in considerazione, si tenga anche conto dei comportamenti acquisiti attraverso l'insegnamento dell'*Educazione civica*.

Pubblichiamo ora il Curricolo di Educazione civica, elaborato dall'Istituto Comprensivo "R. Moro" di Taranto che segue il nostro consulente scientifico, Carlo Petracca, da diversi anni in attività di formazione e ricerca. Il documento rappresenta una prima elaborazione e sarà aggiornato e integrato nel corso dei tre anni di sperimentazione, previsti dal D.M. 35 del 22.06.2020. Sarà nostra cura provvedere agli aggiornamenti in modo che gli insegnanti possano, attraverso la comparazione con quanto elaborato nelle proprie scuole, trarre spunti per ottimizzare la propria progettualità e la propria azione didattica.

Curricolo di Educazione civica

Istituto comprensivo "R. Moro" Taranto* "Noi cittadini per un mondo sostenibile"

«... nella scuola post moderna occorre educare alla flessibilità e puntare sulla creatività, sulla riflessione e sull'impegno personale resiliente...» [Z. Bauman]

Premessa

Peculiarità del PTOF

L'I.C "R. Moro" è da tempo impegnato nella propria azione formativa a promuovere l'identità personale e sociale, scolastica e relazionale di tutti gli alunni. Per questo persegue obiettivi di rinnovamento della didattica e degli orientamenti pedagogici, puntando in modo particolare **allo sviluppo delle competenze in armonia con l'apprendimento, con l'essere persona, con la costruzione di sé in quanto cittadino e sposando appieno lo spirito propositivo e maturante dell'Agenda 2030 che si pone lo scopo di:**

«(...) offrire ai giovani gli strumenti per conoscere, interpretare e agire consapevolmente in un mondo sempre più interdipendente, dove le scelte di ciascuno hanno ripercussioni a livello planetario e dove è importante rafforzare la responsabilità sociale ed economica di ciascuno per orientare al bene comune modelli di sviluppo economico sostenibile» (Agenda ONU 2030).

Le nostre **scelte educative e didattiche**, infatti, sono orientate a sviluppare motivazioni e competenze per la realizzazione di una cittadinanza attiva, consapevole, partecipata, che garantisca il futuro delle nuove generazioni, rendendole capaci di prendere decisioni e di intraprendere azioni (spirito imprenditoriale) che contribuiscano alla costruzione di una società ecosostenibile (Progetto ERASMUS PLUS).

* Ringraziamo la dirigente scolastica Loredana Bucci e gli insegnanti Concetta Andriola, Mariangela Caffio, Caterina Gentile, Valeria Glionna, Adele Pinca, Francesca Pizzolla che hanno lavorato alla costruzione di questo curricolo e ci hanno consentito la pubblicazione.

Per questi motivi, la scelta di sviluppare un Curricolo di Educazione civica muove da una rilettura delle esperienze pregresse, con rinnovata attenzione alle **COMPETENZE** e alla loro dimensione trasversale, promuovendo in particolare lo **SPIRITO DI INIZIATIVA**, tratto caratteristico dell'approccio didattico e pedagogico della Scuola.

Investendo poi su criteri e metodologie dell'**IMPARARE A IMPARARE**, si punta a rendere l'alunno protagonista del proprio itinerario di apprendimento, autonomo a livello di pensiero ed artefice della gestione delle sue conoscenze ed esperienze.

Finalità

Il presente **Curricolo Verticale di Educazione Civica**, ampio e articolato, è stato pensato come "contenitore progettuale", all'interno del quale ogni docente, ogni team possa compiere scelte di contenuto e di esperienza, pur nella varietà dei nuclei tematici, da declinare per la propria classe.

Esso si configura come tracciato entro cui sviluppare un **CAPABILITY APPROACH (approccio integrato alle capacità-abilità personali e di gruppo)**, correlato ad un processo di graduale acquisizione di **COMPETENZE** per una cittadinanza attiva.

Tale approccio si orienta alla valorizzazione di quelle capacità-abilità che rappresentano il presupposto delle **COMPETENZE** assunte come traguardi ineludibili dell'esperienza didattica-educativa. Per questo, il percorso di Educazione civica, nella nuova vision legata alla L. 92/2019, non è parallelo, ma calato nelle discipline, impegno non aggiuntivo, ma integrativo, in cui il curricolare diventa "speciale" e recupera **PRATICHE INNOVATIVE**, stimoli, logiche, significati e messaggi.

In questo senso, l'itinerario di apprendimenti e di esperienze relativo all'Educazione civica realizza un contesto di apprendimento che tende all'**INCLUSIONE**, garantendo a tutti la possibilità di esprimersi secondo attitudini personali e possibilità comunicative di livello crescente, in un cammino evolutivo globale, ma nello stesso tempo promuove una Scuola per i **TALENTI**, da individuare, sviluppare, canalizzare e coltivare.

La ricerca e valorizzazione di talenti nella logica trasversale dell'insegnamento di Educazione civica intendono creare un tessuto culturale e un canale di apprendimento che promuovano quella "*democrazia cognitiva*" (Edgar Morin, *Educare gli educatori. Una riforma del pensiero per la democrazia cognitiva*, EdUP), per la costruzione di pari opportunità espressive e produttive. L'attenzione al proprio sé, all'interazione con l'altro, all'apertura al territorio, alla partecipazione nelle sue varie forme, che consolidano la responsabilità e definiscono un'identità, confermano, in linea con l'assetto disciplinare, un approccio al curriculum globale, per la formazione armonica dello studente, per il quale e con il quale si vuole delineare il profilo del **CITTADINO-PERSONA**.

Le tre **MACRO AREE**, previste dalla legge 92/2019 come ambiti di ricerca tematica e contesti operativi, costituiscono il **GRANDE SFONDO**



INTEGRATORE dell'interazione insegnamento-apprendimento-applicazione-sperimentazione, per una formazione dell'alunno/a all'interno di una *prima palestra di vita*:

- CITTADINANZA e COSTITUZIONE
- CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ
- CITTADINANZA DIGITALE

Per un “nuovo” insegnamento di Educazione civica

Ricaduta disciplinare

Il carattere principalmente trasversale dell'insegnamento di Educazione civica viene messo anzitutto in relazione con un'operazione di ricaduta su tutte le discipline nella loro tipicità e nel loro spazio comunicativo. È necessario, pertanto, **partire da una RIVISITAZIONE dello STATUTO EPISTEMOLOGICO di OGNI DISCIPLINA** per ricostruirne la funzione, i significati, i contenuti, le finalità. Il nostro esperto formatore, Carlo Petracca, che da anni orienta il percorso didattico-innovativo di questo Istituto, individua nella struttura delle discipline sei importanti dimensioni: conoscenze, linguaggio, metodologie (conoscenze procedurali), processi cognitivi (necessari per acquisire conoscenze), processi creativi e dimensione estetico-operativa. Una **DIDATTICA PER COMPETENZE**, in linea con le Indicazioni Nazionali, è supportata ed integrata da una didattica per **PROCESSI COGNITIVI COMPLESSI** (Percettivi, Mnestici, Induttivi, Deduttivi, Dialettici, Creativi), che recupera orientamenti e metodologie di una tradizione didattica da rivitalizzare, cogliendone gli aspetti fondamentali e ineludibili, da completare attraverso strategie innovative. (Cfr. Carlo Petracca, *Sviluppare competenze... ma come?*, Lisciani, Teramo, 2015). Sono tre le vie suggerite dal nostro esperto:

1. Principi metodologici vecchi e nuovi: i principi ispiratori della nuova didattica riprendono cardini di una tradizione che va **RIFORMULATA**, nel senso di una più adeguata risposta ai **BISOGNI COGNITIVI, DIDATTICI E FORMATIVI** dell'alunno, ed **ESSENZIALIZZATA, SPECIE A LIVELLO di CONTENUTI**, nel richiamo a riferimenti ineludibili e nel superamento dell'attenzione rigida ai “Programmi”, ma anche nella ricerca di connessioni con la realtà;

2. Strategie didattiche innovative: attività sfidanti, che puntano alla **PROBLEMATIZZAZIONE E CONTESTUALIZZAZIONE DEI SAPERI** e al problem solving; valutazione principalmente proattiva e formativa, valutazione autentica con il ricorso a Compiti di Realtà, Osservazioni sistematiche, Autobiografie cognitive;

3. Sviluppo intenzionale di processi cognitivi complessi, specie attraverso una didattica in situazione e un radicamento di interventi ed attività nel **CONTESTO REALE**.

Queste tre vie vengono perseguite anche nell'insegnamento dell'Educazione civica.



Opzioni educative... approccio al curricolo globale

Metodologia Senza Zaino

Il coinvolgimento di tutti nella gestione delle attività scolastiche, nella progettazione, nella valutazione, nella realizzazione di prodotti, presupposti fondanti del **Modello di Scuola Senza Zaino**, si realizza, nel nostro Istituto, con la predisposizione di condizioni favorevoli la “**cittadinanza attiva**”. Così i percorsi di Educazione civica, svolti a livello interdisciplinare nelle progettazioni delle classi **Senza Zaino**, mirano a perseguire i **valori dell’ospitalità**, della **comunità** e della **responsabilità**, tesi alla costruzione del senso di comunità, all’interazione con il territorio, alla partecipazione consapevole alla vita della scuola e alla vita sociale e si concretizzano anche in “**forme di rappresentanza democratica**” strutturate in laboratori permanenti di **cittadinanza responsabilmente agita**.

In particolare, il **Consiglio dei Rappresentanti degli Alunni (C.R.A.)** rappresenta un’opportunità formativa che consente di fare diretta esperienza di “**partecipazione attiva alla vita democratica**” all’interno della scuola, a partire dalle prime classi della scuola Primaria fino alle terze di scuola secondaria di primo grado (SSIG). Nel laboratorio C.R.A., nelle assemblee di classe, durante la Giornata della Responsabilità, si struttura l’effettivo coinvolgimento dei bambini e dei ragazzi nella vita scolastica e un ruolo attivo nella gestione di alcuni avvenimenti, un esercizio vero e concreto di diritti e doveri per formare cittadini capaci di perseguire valori di pace, solidarietà, giustizia, accoglienza del diverso, rispetto per l’uomo e la natura. Il senso della responsabilità vissuta accresce la voglia di esplorare la realtà, di farsi artefici del proprio destino, di intervenire sulle situazioni esterne alla scuola e sulle questioni reali da protagonisti.

La trasversalità dell’insegnamento di Educazione civica non può essere intesa come l’insieme di interventi disciplinari distinti, per quanto interconnessi, ma anche come raccordo tra le tematiche previste dalla legge 92/2019, gli aspetti organizzativi e metodologici già presenti nell’Istituto e le esperienze didattiche e formative che appartengono alla storia e alla tradizione della scuola. Abbiamo inteso il curricolo di Educazione civica non come una semplice aggiunta, ma una integrazione pervasiva nella vita della scuola. Le tre colonne mettono in evidenza questo raccordo con il passato e il presente.



Curricolo globale

Curricolo organizzativo e metodologico	Curricolo tematico	Curricolo esperienziale
<p>Le 33 ore annue, previste dalla legge, possono essere aumentate sia facendo ricorso al monte ore ordinario delle singole discipline sia alla quota oraria del curricolo locale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività didattiche espositive e compartecipate di classe a conduzione del singolo docente curricolare. • Progetti di istituto di carattere interdisciplinare in co-conduzione tra docenti. • Compiti di realtà e lavori di gruppo interni alla singola classe o di scambio tra classi (peer education, tutoring, ...) ispirati alle metodologie previste dal PTOF (scuola senza zaino, flipped classroom, EAS, principi di scuola attiva, ...). • Partecipazione a progetti locali, nazionali, europei con partnership di scuole e enti diversi e con la collaborazione di soggetti esterni. • Cooperazione tra tutti i docenti e con gli insegnanti di sostegno per favorire la maggiore inclusività possibile secondo il CAPABILITY APPROACH. • Verifiche e valutazioni basate su osservazioni sistematiche, prove autentiche trasversali/disciplinari condotte individualmente dal docente o dal team. • Autovalutazione/Autobiografie degli alunni. 	<p>Tematiche individuate dalla L. 92/2019 e dal D.M. n.35 del 20.06.2020</p> <p>1. CITTADINANZA E COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contenuti affrontati tramite letture di libri e storie, visione di film, ascolto di testimonianze, interviste (accoglienza dell'altro e inclusione; dignità umana; ascolto, rispetto e responsabilità verso l'altro e la comunità; contrasto al bullismo; cooperazione e distribuzione di ruoli, compiti e incarichi; partecipazione attiva; iniziativa civica; ...). • Dalla conoscenza e dalla comprensione delle regole di convivenza e di tutela reciproca (anche nella forma della ripresa scolastica) alla loro costruzione condivisa, fino alla consapevolezza dell'esistenza del sistema di regole istituzionali. • I ruoli e i compiti istituzionali, locali e nazionali. • I ruoli e i compiti istituzionali delle organizzazioni sovranazionali (UE). • Il sistema delle leggi e la loro articolazione e storia a livello nazionale (Costituzione Italiana) e internazionale (Convenzioni e Carte). • I simboli nazionali (inno, bandiera) e internazionali (UE, Agenzie governative internazionali). • Il significato e la pratica della legalità in ambito giuridico, lavorativo e sociale. • La funzione e l'importanza della protezione civile. <p>2. CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio</p> <ul style="list-style-type: none"> • La biofilia come chiave di approccio alla scoperta dell'ambiente e del suo valore vitale. • I goals di Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, adottata dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015. • Educazione ambientale e sviluppo eco-sostenibile, con particolare riferimento alla tutela del patrimonio 	<p>Esperienze consolidate nell'I.C.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animazione alla lettura e Incontri con l'Autore (Festa dei lettori, Libriamoci). • Attività cooperative di accoglienza, continuità e orientamento svolte da docenti di più gradi scolastici e tra alunni, a distanza o in presenza. • Visite guidate: musei, biblioteche... (anche in forma virtuale). • Partecipazione a giornate speciali e ricorrenze locali, nazionali e internazionali (Giornata della Memoria, Giornata dell'autismo, Giornata Internazionale dei Diritti dell'infanzia, Giornata della legalità, Giornata dei giochi montessoriani, Festa del Tricolore, Giornata della legalità, Settimana delle scienze, Giornata mondiale dell'Acqua, Giornata della Terra, Giornata degli alberi, Giornata dell'alimentazione, ...). • Attività all'interno di progetti inerenti al Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD). • ERASMUS (gemellaggi, viaggi d'istruzione, Erasmus days, Erasmus Digital Theatre). • Concorsi/gare italiano e matematica e lingue comunitarie (Repubblica@ scuola; Giornalino della scuola, Scrittori di classe, "Storie spaziali", Christmas Jumper Day, The big challenge, ...). • Percorsi in collaborazione e apertura con enti e soggetti del territorio (Commemorazione del giudice Tommaso Livatino, LIBERA, ASL, Educazione all'Ascolto attivo, Attenti al lupo!, ...). • Percorsi in rete (Senza Zaino, Ecodidattica, ...). <p>Apertura a nuovi percorsi esperienziali</p>

Curricolo organizzativo e metodologico	Curricolo tematico	Curricolo esperienziale
	<p>ambientale, delle identità locali, delle eccellenze territoriali del paesaggio storico e naturalistico e delle produzioni agroalimentari tipiche.</p> <ul style="list-style-type: none">• Giustizia sociale; diritto al lavoro; parità di genere; tutela delle minoranze. <hr/> <p>3. CITTADINANZA DIGITALE</p> <ul style="list-style-type: none">• Differenza tra identità digitale e identità reale.• Navigazione sicura in rete e selezione delle fonti; tutela dei propri dati e cura dell'identità digitale; netiquette.• Condivisione e cooperazione in rete.• Vita e attività sui social; comunità online e offline.• I pericoli della rete (cyber bullismo, fake, phishing, sexting, grooming, gambling, ...).	

La continuità verticale del curricolo

	Scuola dell'infanzia	Scuola primaria	Scuola secondaria di primo grado
CITTADINANZA E COSTITUZIONE Competenze <i>Tratte dalle Linee guida (DM n. 35 del 20.06.2020)</i>	<p>⇒ Il bambino comprende in modo empirico i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</p> <p>⇒ Sperimenta i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto e ne parla con compagni e insegnanti.</p>	<p>⇒ Il bambino comprende, prima in modo empirico poi concettuale, che cosa significhi prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</p> <p>⇒ Sperimenta e diventa gradatamente consapevole dei principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto e ne parla con compagni e insegnanti.</p> <p>⇒ Comprende il concetto di Stato e il suo ordinamento generale; l'Ente territoriale locale, come interlocutore più diretto dei cittadini.</p> <p>⇒ Conosce i principi fondamentali sanciti dalla Costituzione della Repubblica Italiana e da alcune fondamentali Carte Internazionali.</p>	<p>⇒ L'alunno comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</p> <p>⇒ È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.</p> <p>⇒ Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.</p>
Campi di esperienza/ discipline coinvolti	Il sé e l'altro – Il corpo e il movimento – Immagini, suoni, parole.	Tutte le discipline con accenti e sviluppi diversi.	Tutte le discipline nella loro specifica dimensione epistemologica.
Obiettivi trasversali	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere coscienza della propria identità personale, in primo luogo attraverso la propria corporeità. • Riconoscere nel tempo l'identità altrui, cogliendone le affinità e rispettando ogni differenza. • Manifestare e conoscere emozioni, bisogni, interessi, vissuti propri, assumendo sempre più un atteggiamento di ascolto reciproco. • Comprendere di appartenere a comunità, a raggio sempre più ampio, all'interno delle quali assume ruoli diversi. • Conoscere e comprendere tratti culturali e tradizionali e regole comuni delle comunità di cui è partecipe. • Acquisire atteggiamenti di cura personale e salvaguardia reciproca della salute e del 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la consapevolezza di sé e l'autostima, prendendo coscienza della propria identità personale, in primo luogo attraverso la propria corporeità. • Acquisire gli strumenti (scritti e orali) per esprimere se stessi e le proprie emozioni e per mettere in "azione" atteggiamenti e comportamenti corretti. • Riconoscere nel tempo l'identità altrui, cogliendone le affinità e rispettando ogni differenza. • Conoscere le caratteristiche sociali, civili e culturali del proprio spazio-ambiente di vita, a partire da quello familiare e scolastico. • Essere consapevoli che nel mondo esistono regole del vivere e del convivere da rispettare per evitare di ledere la dignità altrui. • Conoscere i principi 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la consapevolezza di sé e l'autostima, prendendo coscienza della propria identità personale, in primo luogo attraverso la propria corporeità. • Interagire in modo collaborativo con pari e adulti in diversi contesti (a partire da quelli scolastici e familiari) e situazioni comunicative. • Imparare gradatamente ad argomentare le proprie opinioni su esperienze prima individuali e dirette, poi collettive, infine su temi ed eventi di carattere sociale, culturale, ambientale, assumendo col tempo un atteggiamento di partecipazione democratica. • Conoscere e rispettare le norme che regolano le comunità e che favoriscono una convivenza civile, inclusiva

	Scuola dell'infanzia	Scuola primaria	Scuola secondaria di primo grado
	<p>benessere.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare e cooperare con compagni e adulti costruendo relazioni interpersonali positive e cercando insieme la risoluzione di situazioni problematiche. • Riconoscersi portatore di diritti e di doveri. 	<p>fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana, l'ordinamento generale dello stato, e i simboli nazionali (inno e bandiera).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'esistenza e lo scopo delle agenzie governative internazionali e le loro principali Carte a tutela dei diritti. 	<p>e pacifica, a partire dal Patto di corresponsabilità e dai regolamenti di istituto, fino a quelle di carattere giuridico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare a riconoscere e rapportarsi con le differenze, riconoscendo in modo sempre più consapevole il valore della pari dignità sociale o di genere, della libertà e dell'uguaglianza, nell'ambito del pluralismo linguistico, culturale, sociale e religioso a partire dal contesto scolastico, fino alla comunità d'appartenenza. • Comprendere gli stereotipi, propri o diffusi e cercare di superarli o di farli superare. • Assumere atteggiamenti di solidarietà fattiva. • Individuare nella Costituzione, nella Carta dei Diritti dell'Unione, nelle Carte e Convenzioni internazionali gli strumenti e gli aspetti che tutelano i diritti e regolano doveri delle persone o degli stati. • Confrontare nel mondo il riconoscimento dei diritti umani, identificando situazioni in cui viene offesa la dignità delle persone o dei popoli.
Contenuti specifici	<ul style="list-style-type: none"> • La scoperta e il riconoscimento di emozioni e stati fisici e la loro verbalizzazione o rappresentazione. • Le modalità di gioco, narrazione e conversazione, ascolto, condivisione di spazi, tempi e materiali in sezione. • Le routine quotidiane e le parole gentili. • Elementi di igiene e salute. • Gli elementi e le tradizioni del territorio. • I simboli nazionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza, identità (caratteristiche, potenzialità e limiti) e ruoli propri e delle persone negli ambienti e contesti sempre più allargati. • Gli altri come portatori di differenze preziose. • Le comunità di base (famiglia, scuola, extrascuola) e la vita in condivisione partecipata nel rispetto di regole e leggi, diritti e doveri. • La comunità allargata a livello locale e nazionale. • Le situazioni internazionali di mancanza di tutela dei diritti. • La Costituzione, il significato e le funzioni dell'Unione Europea, le agenzie Governative e la loro documentazione a tutela dei diritti umani (Carte e Convenzioni). 	<ul style="list-style-type: none"> • La conoscenza di sé e il valore e la dignità di ogni persona. • Il Regolamento d'Istituto e il Patto di corresponsabilità. • Il fenomeno del bullismo e del cyberbullismo. • La Costituzione, le Carte internazionali dei diritti, a partire da quelli dell'Unione fino a quelli dell'ONU. • Le guerre in corso, lo sfruttamento dei popoli, gli stati in cui i diritti sono a rischio.

	Scuola dell'infanzia	Scuola primaria	Scuola secondaria di primo grado
Attività	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni in sezione, visione di video, narrazioni e ascolto di testimonianze. • Gioco libero o guidato dall'insegnante. • Laboratori di manipolazione ed attività grafiche varie. • Creazione di Istruzioni per l'uso. • Scritture diaristiche collettive. • Esperienze ed esplorazioni sul territorio. • Canti ed altre esperienze musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esposizioni compartecipate. • Simulazioni, drammatizzazioni, giochi interviste, dibattiti sugli argomenti inerenti il nucleo tematico. • Conversazione guidata, ascolto di storie a carattere didascalico e relativa problematizzazione. • Conversazioni sulle procedure da condividere, stesura di nuove procedure rispetto alle nuove indicazioni, produzioni di semplici testi, rappresentazioni grafiche e produzioni multimediali. • Ricerche guidate in Internet. • Partecipazione/adesione a concorsi, commemorazioni, eventi, incontri, promossi dal territorio o da altri enti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esposizioni compartecipate. • Assemblee sulla gestione della classe e/o per risolvere conflitti interni, casi di bullismo e cyberbullismo. • Simulazioni di esperienze decisionali istituzionali. • Debate; drammatizzazioni. • Realizzazione di vademecum o raccolta delle procedure da seguire per la gestione della classe, anche al tempo del Covid 19, come testi di uso comune. • Realizzazione di documentazioni, anche multimediali, di video, di manifesti, slogan, campagne pubblicitarie, lap-book, ... basati su analisi di dati sulla questione affrontata. • Partecipazione a progetti in cooperazione con Enti diversi e momenti di commemorazione su temi e personaggi inerenti al nucleo tematico.
Sfondo integratore per una continuità tra i 3 ordini di scuola	<p>“PER UNA PEDAGOGIA DELL’IMPARARE AD IMPARARE”: COMPITO DI REALTÀ SI/SP: “DALLA SCOPERTA ALLA CONOSCENZA” - SP/SSIG: “DALLA CONOSCENZA ALLA CONSAPEVOLEZZA”. PERCORSI TRASVERSALI CHE ACCOMPAGNINO E FACILITINO I VISSUTI DI PASSAGGIO DEGLI ALUNNI.</p>		
Esperienze di continuità	<p>Che cosa metto nella borsa per il nuovo viaggio? Che cosa servirà di ciò che ho già? Che cosa aggiungo nel mio bagaglio individuale?</p> <p>Attraverso una serie di contatti (in presenza o virtuali in relazione a disponibilità e norme igieniche) gli alunni della scuola primaria (tutor), collaborano con i più piccoli (scuola dell'infanzia) nella costruzione di una valigia “grafico-immaginaria” individuale e personale, in cui inserire ciò che favorisce l’ingresso nell’ordine scolastico successivo.</p>	<p>Che cosa metto nella borsa per il nuovo viaggio? Che cosa servirà di ciò che ho già? Che cosa aggiungo nel mio bagaglio individuale?</p> <p>Attraverso una serie di contatti (in presenza o virtuali in relazione a disponibilità e norme igieniche) gli alunni della scuola secondaria di primo grado (tutor), collaborano con i più piccoli (scuola primaria) nella costruzione di una valigia “grafico-immaginaria” individuale e personale in cui inserire ciò che favorisce l’ingresso nell’ordine scolastico successivo.</p>	

LEGENDA:

SI = Scuola dell'Infanzia

SP = Scuola Primaria

SSIG = Scuola Secondaria di Primo Grado

L'insegnamento dell'Educazione civica non deve promuovere solo apprendimenti, ma anche comportamenti e competenze. Per questi ultimi due aspetti abbiamo inserito nel curriculum anche Compiti di realtà che rappresentano, ai sensi delle Linee Guida per la certificazione delle competenze (nota Miur n. 312 del 09.01.2018), gli strumenti per la valutazione delle competenze. Oltretutto tali Compiti di realtà hanno anche lo scopo di promuovere forme attive e concrete di cooperazione tra pari e mettono in evidenza il passaggio dalle conoscenze civiche ai comportamenti.

	Scuola dell'infanzia	Scuola primaria	Scuola secondaria di primo grado
CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ Competenze <i>Tratte dalle Linee guida (DM n. 35 del 20.06.2020)</i>	<p>⇒ Il bambino comprende attraverso semplici esperienze dirette e quotidiane la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.</p> <p>⇒ Partecipa alla promozione del rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p>	<p>⇒ Il bambino comprende attraverso esperienze dirette e significative la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.</p> <p>⇒ Partecipa alla promozione del rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria, diventandone col tempo attore in prima persona.</p> <p>⇒ Conosce le fonti energetiche e partecipa ad un loro utilizzo critico e razionale; sa classificare i rifiuti, prendendo parte all'attività di riciclaggio.</p>	<p>⇒ L'alunno comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.</p> <p>⇒ Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p> <p>⇒ Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.</p>
Campi di esperienza/ discipline coinvolti	La conoscenza del mondo – Il sé e l'altro – Immagini, suoni, colori.	Tutte le discipline con accenti e sviluppi diversi.	Tutte le discipline nella loro specifica dimensione epistemologica.
Obiettivi trasversali	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche del proprio spazio-ambiente di vita, a partire da quello familiare e scolastico, fino al territorio locale. • Sviluppare comportamenti di rispetto verso lo spazio comune, i soggetti e i materiali condivisi (anche attraverso l'acquisizione di pratiche igieniche) comprendendo che le singole scelte hanno conseguenze sull'ambiente e sulla comunità. • Conoscere, comprendere e rispettare le istruzioni per l'uso (IPU) scolastiche vecchie e nuove. • Vivere semplici esperienze di cittadinanza attiva mediate dagli insegnanti, per conoscere e rispettare il territorio allargato. • Assumere primi atteggiamenti di contatto, curiosità, interesse, esplorazione benessere e rispetto verso gli elementi e i fenomeni naturali visibili a scuola o sperimentati e conosciuti all'esterno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche del proprio spazio-ambiente di vita, a partire da quello familiare e scolastico, fino al territorio locale e alle opportunità che offre, prendendo coscienza dei propri diritti e doveri in essi e vivendoli in prima persona. • Sviluppare comportamenti di rispetto verso lo spazio comune, i soggetti e i materiali condivisi (anche attraverso l'acquisizione di pratiche igieniche), le risorse comuni (aria, acqua, suolo, energia) e la gestione dei rifiuti, comprendendo che le singole scelte hanno conseguenze sull'ambiente e sulla comunità. • Conoscere, comprendere e rispettare le istruzioni per l'uso (IPU) scolastiche vecchie e nuove. • Vivere in prima persona semplici esperienze di cittadinanza attiva, per conoscere e rispettare il territorio allargato. • Partecipare a progetti educativi improntati alla responsabilità, alla cooperazione, alla solidarietà e all'inclusione, alla difesa dell'ambiente, del benessere 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il patrimonio ambientale, artistico e culturale, locale, nazionale e internazionale e identificare possibili azioni di tutela e valorizzazione. • Esaminare le condizioni di vita sociale, economica ed ambientale della propria città/ paese: il verde, i trasporti, il ciclo dei rifiuti, i luoghi del lavoro, ed ideare le possibili azioni di miglioramento. • Riconoscere situazioni di pericolo ambientale, legate anche ai cambiamenti climatici, assumendo comportamenti corretti nei diversi contesti di vita. • Individuare i principi e i valori relativi al benessere psico-fisico individuale e collettivo, a uno stile di vita sano. • Comprendere fattori e situazioni di rischio e attuare semplici misure di prevenzione per garantire la salute e la sicurezza negli ambienti di vita e di lavoro. • Conoscere e confrontare temi e problemi di tutela dei paesaggi italiani, nella consapevolezza della finitezza delle risorse e dell'importanza di un loro uso

	Scuola dell'infanzia	Scuola primaria	Scuola secondaria di primo grado
		<p>psicofisico e dei propri e altrui diritti umani in ambiti alla portata del bambino.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere atteggiamenti di contatto, curiosità, interesse, esplorazione, cura, benessere e rispetto verso gli elementi e i fenomeni naturali visibili a scuola o sperimentati e conosciuti all'esterno. • Conoscere e comprendere le caratteristiche e i valori fondamentali di uno sviluppo sostenibile e il suo manifesto in Agenda 2030. 	<p>sostenibile.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e successivamente esaminare alcuni esempi di progresso scientifico e tecnologico e il loro impatto sulla società e sull'ambiente. • Conoscere la distribuzione della ricchezza: in Italia, nei paesi dell'UE, nei paesi poveri e/o cosiddetti in via di sviluppo, analizzandone le cause a partire dai dati nel web, e ipotizzando soluzioni realistiche che gli stati e le istituzioni possono attivare per diminuire il divario. • Conoscere e analizzare i costi economici e sociali della criminalità organizzata e del suo impatto distorsivo sulla vita economica. • Conoscere e confrontare temi e problemi di tutela dei paesaggi mondiali, nella consapevolezza della finitezza delle risorse e dell'importanza di un loro uso sostenibile. • Comprendere l'importanza del lavoro sotto il profilo economico e sociale, cogliendone gli aspetti etici fondamentali nell'ottica della responsabilità. • Comprendere fattori e situazioni di rischio e attuare semplici misure di prevenzione per garantire la salute e la sicurezza negli ambienti di vita e di lavoro.
Contenuti specifici	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo responsabile dei materiali scolastici. • Nuove e vecchie regole di igiene. • La raccolta differenziata; i suoi simboli e segnali. • La vita delle piante e degli animali. • Gli ambienti naturali locali. • Gli ambienti naturali a rischio. • L'ambiente cittadino, le sue ricchezze, i rischi che corre. • L'equilibrio naturale e la biofilia. 	<p>I contenuti sono interamente riconducibili al documento dell'ONU "Agenda 2030", opportunamente selezionati e semplificati per gli studenti delle varie classi e contestualizzati soprattutto rispetto alla realtà di vita e al territorio locale.</p>	<p>I contenuti sono interamente riconducibili al documento dell'ONU "Agenda 2030", opportunamente trasposti per gli studenti delle varie classi e contestualizzati soprattutto rispetto alla realtà locale e nazionale.</p>
Attività	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco simbolico, giochi di simulazione, drammatizzazioni. • Percorsi sensoriali ed esperienziali in sezione, a scuola 	<ul style="list-style-type: none"> • Esposizioni partecipate. • Simulazioni, drammatizzazioni, giochi interviste, dibattiti sugli argomenti inerenti il nucleo 	<ul style="list-style-type: none"> • Esposizioni partecipate. • Assemblee, simulazioni di esperienze decisionali istituzionali; debate;

	Scuola dell'infanzia	Scuola primaria	Scuola secondaria di primo grado
	<p>o in ambienti esterni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percorsi laboratoriali con sperimentazioni scientifiche su oggetti e elementi naturali (semine, germinazioni, cura del giardino, osservazione di piccoli animali, ...) o con dei materiali (caratteristiche, riutilizzabilità, riciclo, ...). • Visione di video, ascolto di storie, testimonianze, racconto dei vissuti su aspetti di sostenibilità ambientale e sociale. • Conversazioni guidate per comprendere che alcune regole possono essere modificate in base alle necessità dell'intera comunità di appartenenza • Laboratori di manipolazione e attività grafiche varie. • Canti ed altre esperienze musicali. 	<p>tematico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversazione guidata, ascolto di storie a carattere didascalico e relativa problematizzazione. • Conversazioni sulle procedure da condividere, stesura di procedure di interesse generale, produzioni di semplici testi, rappresentazioni grafiche e produzioni multimediali. • Ricerche guidate in Internet. • Partecipazione/adesione a concorsi, commemorazioni, eventi, incontri, promossi dal territorio o da altri enti. 	<p>drammatizzazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di vademecum o raccolta delle procedure da seguire nell'ottica dello sviluppo sostenibile. • Realizzazione di documentazioni, anche multimediali, di video, di manifesti, slogan, campagne pubblicitarie, lap-book, ... basati su analisi di dati sulla questione affrontata. • Partecipazione a progetti in cooperazione con Enti diversi su temi e problemi emergenti inerenti al nucleo tematico.
Sfondo integratore per una continuità tra i 3 ordini di scuola	<p>“PER UNA PEDAGOGIA GREEN oppure DELLA SOSTENIBILITA’”: COMPITO DI REALTÀ SI/SP: “DALL’ESPLORAZIONE ALL’ORIENTAMENTO” - SP/SSIG: “DALL’ORIENTAMENTO ALL’INTERVENTO”.</p> <p>PERCORSI TRASVERSALI CHE ACCOMPAGNINO E FACILITINO I VISSUTI DI PASSAGGIO DEGLI ALUNNI</p>		
Esperienze di continuità	<p>Come è fatto l'ambiente della nuova scuola? Quali sono i punti di riferimento? Quali le regole del rispetto reciproco e dei materiali nei vari spazi?</p> <p>I bambini della scuola primaria, fanno da guida ai bambini della scuola dell'infanzia in visita, simulando brevemente alcune attività. Oppure forniscono una mappa per giocare a scoprire la scuola, i suoi personaggi, spazi e materiali.</p> <p>I bambini della scuola dell'infanzia prendono familiarità e si prefigurano scenari di collettività.</p>	<p>Qual è il contesto in cui è inserita la nuova scuola? Come mi inserisco responsabilmente nel nuovo ambiente? Come mi alleno a diventare agente di cambiamento positivo nella scuola e nel territorio?</p> <p>Gli alunni della secondaria di primo grado preparano un elaborato (adattato alle scelte delle singole classi, per esempio una mappa ragionata) per spiegare quali sono le opportunità e le occasioni di apprendimento e socialità responsabile che la nuova scuola offre e come queste stanno in rapporto dialettico e positivo col territorio.</p> <p>Gli alunni della scuola primaria dovranno cercare di farsi spiegare bene e di capire come si diventa agenti di cambiamento e fattori di miglioramento nella realtà extrascolastica, a partire da ciò che si impara in classe.</p>	

LEGENDA: SI = Scuola dell'Infanzia SP = Scuola Primaria SSIG = Scuola Secondaria di Primo Grado

L'insegnamento dell'Educazione civica non deve promuovere solo apprendimenti, ma anche comportamenti e competenze. Per questi ultimi due aspetti abbiamo inserito nel curriculum anche Compiti di realtà che rappresentano, ai sensi delle Linee Guida per la certificazione delle competenze (nota Miur n. 312 del 09.01.2018), gli strumenti per la valutazione delle competenze. Oltretutto tali Compiti di realtà hanno anche lo scopo di promuovere forme attive e concrete di cooperazione tra pari e mettono in evidenza il passaggio dalle conoscenze civiche ai comportamenti.

	Scuola dell'infanzia	Scuola primaria	Scuola secondaria di primo grado
CITTADINANZA DIGITALE Competenze <i>Tratte dalle Linee guida (DM n. 35 del 20.06.2020)</i>	<p>⇒ Il bambino è in grado di distinguere i diversi device, di vederne e comprendere la comunicazione, di fruirne a scuola in forma guidata e di utilizzarli a casa in caso di necessità, sapendosi avvicinare a essi o sapendosi distaccare per la durata e le attività previsti dalla sessione.</p>	<p>⇒ L'alunno è in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro, ricercando in modo selettivo semplici informazioni su piattaforme dedicate, che elabora in prodotti di sintesi disciplinare.</p> <p>⇒ Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale, rispettandone il valore individuale e la privacy.</p> <p>⇒ È consapevole dei rischi della rete e chiede aiuto all'adulto per riuscire a individuarli.</p>	<p>⇒ L'alunno è in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.</p> <p>⇒ È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.</p> <p>⇒ Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.</p> <p>⇒ Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.</p> <p>⇒ È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p> <p>⇒ È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.</p>
Campi di esperienza/ discipline coinvolti	I discorsi e le parole – Il sé e l'altro.	Tutte le discipline con accenti e sviluppi diversi.	Tutte le discipline nella loro specifica dimensione epistemologica.
Obiettivi trasversali	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare ad attività comunicative, ludiche, narrative, di intrattenimento a carattere educativo sia a scuola sia a casa (se necessario). • Comunicare adeguatamente in ambienti digitali e imparare a interagire, anche attraverso simboli. • Sapersi collegare e collaborare attraverso strumenti digitali facendo riferimento a icone. • Utilizzare prime abilità di tipo logico in forma ludica su contenuti esperienziali specifici (campo linguistico, matematico, topologico, ...), anche come avvio al coding. • Conoscere alcune potenzialità, limiti e rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare ad attività comunicative, ludiche, narrative, di intrattenimento a carattere educativo sia a scuola sia a casa (se necessario). • Comunicare adeguatamente in ambienti digitali e imparare a interagire, anche attraverso simboli. • Iniziare ad utilizzare in autonomia e sicurezza dispositivi digitali. • Imparare a distinguere notizie e informazioni attendibili da fake in ambiente digitale. • Utilizzare abilità di tipo logico in forma ludica su contenuti disciplinari specifici, come avvio alla produzione multimediale e al coding. • Conoscere alcune potenzialità, limiti e rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti, dispositivi digitali, applicazioni, canali social come strumenti di informazione e di comunicazione in modo funzionale e rispettoso della netiquette. • Comprendere, analizzare e valutare le informazioni, riconoscendo la veridicità, le fonti di provenienza, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media digitali. • Utilizzare tecnologie digitali, in modo critico, consapevole e autoregolamentato, evitando rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico. • Essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo, delle

		<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare in forma protetta l'uso corretto dei social network, anche per imparare a contrastare fenomeni di cyberbullismo. 	<p>dipendenze e dei mille rischi e pericoli della rete.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'impatto delle tecnologie sulle persone, sull'ambiente e sul territorio per ipotizzare soluzioni responsabili per la tutela della biodiversità e degli ecosistemi: smaltimento e riuso dei rifiuti, risparmio energetico, ... argomenti inerenti al nucleo tematico.
Contenuti specifici	<ul style="list-style-type: none"> • I diversi device. • Sequenze ordinate di operazioni. • Sistemi di comandi, simboli, icone. • Contenuti specifici dei video e dei giochi interattivi. • Le potenzialità dei device. • L'uso regolato dei device per i bambini. • L'accesso partecipato e sorvegliato alla rete e il suo uso funzionale. • La comunicazione attraverso i device. • La ricerca di informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identità digitale, identità reale, privacy e loro tutela. • La netiquette. • Navigazione sicura in rete e ricerca e scelta critica delle informazioni e delle fonti. • Condivisione e cooperazione in rete. • L'accesso e ai social. • I pericoli della rete (cyber bullismo, fake, ...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Identità digitale, identità reale, privacy e loro tutela. • La netiquette. • Navigazione sicura in rete e ricerca e scelta critica delle informazioni e delle fonti. • Condivisione e cooperazione in rete. • L'accesso e l'uso dei social. • I pericoli della rete (cyber bullismo, fake, phishing, sexting, grooming, gambling, ...).
Attività	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi, esercizi, narrazioni, video, canti e cori, ascolti e attività guidate in classe o in DdV. • Costruzione di istruzioni per l'uso (IPU) dedicate. • Compartecipazione guidata alla costruzione di un sito dedicato o di un prodotto multimediale (presentazione, video, testo illustrato accompagnato dal sonoro, ...). • Laboratori e attività grafiche varie, anche inerenti all'uso di mediatori simbolici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esposizioni compartecipate. • Simulazioni, drammatizzazioni, giochi interviste, dibattiti sugli argomenti inerenti il nucleo tematico. • Conversazione guidata, ascolto di storie a carattere didascalico e relativa problematizzazione. • Conversazioni sulle procedure da condividere, stesura di procedure di interesse generale, produzioni di semplici testi, rappresentazioni grafiche e produzioni multimediali. • Ricerche guidate in Internet. • Partecipazione/adesione a concorsi, commemorazioni, eventi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esposizioni compartecipate. • Assemblee sulla gestione della classe e/o per risolvere conflitti interni, casi di bullismo e cyberbullismo e fenomeni di "caduta nella rete"; pubblicazione degli esiti anche on line o in CdI, attraverso mappe riassuntive e/o elaborati grafici. • Simulazioni; debate; drammatizzazioni. • Realizzazione di vademecum o raccolta delle procedure da seguire per l'uso corretto e rispettoso dei dispositivi e del loro linguaggio. - Realizzazione di documentazioni, anche multimediali, di video, manifesti, slogan, campagne pubblicitarie, lap-book, ... basati su analisi di dati sulla questione affrontata. - Partecipazione a progetti in cooperazione con Enti diversi.

Sfondo integratore per una continuità tra i 3 ordini di scuola	“PER UNA PEDAGOGIA DEL BENESSERE”: COMPITO DI REALTA’ SI/SP – “DALL’ASCOLTO ALL’ESEMPIO”; SP/SSIG – “DALL’ESEMPIO ALL’ARGOMENTAZIONE”. PERCORSI TRASVERSALI CHE ACCOMPAGNINO E FACILITINO I VISSUTI DI PASSAGGIO DEGLI ALUNNI	
	Esperienze di continuità	<p>Qual è la ricetta per preparare insieme un ambiente di apprendimento accogliente e stimolante? Quali gli ingredienti e il procedimento? È una ricetta semplice o complessa? Richiede tempi lunghi o brevi?</p> <p>Gli studenti della scuola primaria forniscono ai bambini della scuola dell’infanzia un tutorial in forma multimediale, utilizzando linguaggi adeguati all’età dei destinatari, sugli ingredienti e le operazioni necessarie per la predisposizione insieme di un buon ambiente collettivo di apprendimento.</p> <p>I bambini della scuola dell’infanzia lo visionano e lo comprendono. Pongono domande agli autori della primaria per chiarimenti ed esemplificazioni.</p>
		<p>Qual è la ricetta per preparare insieme un ambiente di apprendimento accogliente e stimolante? Quali gli ingredienti e il procedimento? È una ricetta semplice o complessa? Richiede tempi lunghi o brevi?</p> <p>Gli studenti della secondaria di primo grado forniscono agli alunni di scuola primaria un tutorial in forma multimediale, utilizzando linguaggi adeguati all’età dei destinatari, sugli ingredienti e le operazioni necessarie per la predisposizione insieme di un buon ambiente collettivo di apprendimento.</p> <p>I bambini della scuola primaria chiedono spiegazioni argomentate agli studenti della secondaria di primo grado.</p>

LEGENDA:

SI = Scuola dell’Infanzia

SP = Scuola Primaria

SSIG = Scuola Secondaria di Primo Grado

L’insegnamento dell’Educazione civica non deve promuovere solo apprendimenti, ma anche comportamenti e competenze. Per questi ultimi due aspetti abbiamo inserito nel curricolo anche Compiti di realtà che rappresentano, ai sensi delle Linee Guida per la certificazione delle competenze (nota Miur n. 312 del 09.01.2018), gli strumenti per la valutazione delle competenze. Oltretutto tali Compiti di realtà hanno anche lo scopo di promuovere forme attive e concrete di cooperazione tra pari e mettono in evidenza il passaggio dalle conoscenze civiche ai comportamenti.

Il curricolo viene realizzato anche attraverso le seguenti Unità di apprendimento (UdA)

Ordine di scuola	Unità di Apprendimento
SCUOLA DELL'INFANZIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. "Uniti da un filo di... emozioni" 2. "Vicini con il cuore" 3. "Scoprire e conoscere la realtà"
CLASSI PRIME SCUOLA PRIMARIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. "Intrecciamo i fili per la ripartenza!" 2. "Emozioni batticuore" 3. "Diamo la parola alle emozioni"
CLASSI SECONDE SCUOLA PRIMARIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. "Insieme in sicurezza" 2. "Insieme è più bello" 3. "Insieme e diversi"
CLASSI TERZE SCUOLA PRIMARIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. "Per ripartire attenti e... contenti" 2. "... Per scoprire attiva... mente!" 3. "...Per crescere civilmente!"
CLASSI QUARTE SCUOLA PRIMARIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. "Ripartiamo... responsabilmente" 2. "Dentro le civiltà: indietro tutta" 3. "Navighiamo... responsabilmente"
CLASSI QUINTE SCUOLA PRIMARIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. "Riconnettiamo... ci" 2. "Diritti... senza barriere!" 3. "In cammino verso il futuro"
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO GRADO. CLASSE PRIMA	<ol style="list-style-type: none"> 1. "La valigia delle speranze, delle aspettative, delle identità" 2. "Acqua, una preziosa risorsa da rispettare" 3. "Rendiamo sociali... i social"
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO GRADO. CLASSE SECONDA	<ol style="list-style-type: none"> 1. "La valigia dei ricordi, delle speranze, della condivisione" 2. "Cittadini attivi sul territorio" 3. "Nella rete del gioco"
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO GRADO. CLASSE TERZA	<ol style="list-style-type: none"> 1. "La valigia dei sogni, una bussola per il nostro futuro" 2. "Ambasciatori all'ONU?" 3. "Per Aspera ad Astra: verso l'esame"

Criteri e strumenti di valutazione di team e del docente

DESCRITTORI MACRO AREE	Cittadinanza e Costituzione	Cittadinanza e Sostenibilità	Cittadinanza digitale
	<p>Conoscenza e consapevolezza dei principi e dei valori che regolano la convivenza civile.</p> <p>Conoscenza dell'ordinamento dello Stato previsto dalla Costituzione italiana e dalle leggi europee e internazionali.</p>	<p>Conoscenza delle problematiche connesse allo sviluppo sostenibile e assunzione di comportamenti adeguati per il rispetto degli altri e dell'ambiente.</p>	<p>Utilizzo adeguato delle tecnologie per l'apprendimento e consapevolezza dei benefici e dei rischi che esse comportano.</p>
TIPOLOGIA STRUMENTI	Osservazioni sistematiche sui comportamenti/ apprendimenti.	Autobiografie cognitive.	Questionari autovalutativi.
DESCRIZIONE	<p>Strumento da utilizzare in modo sistematico per rilevare comportamenti e informazioni contestuali utili per comprendere i processi e gli apprendimenti avviati – in via di sviluppo – appresi.</p> <p>I descrittori</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autonomia • Partecipazione • Responsabilità • Flessibilità- Resilienza- Creatività • Consapevolezza 	<p>Strumento di autoanalisi che si basa sulla consapevolezza di come conoscenze, abilità e competenze divengano saperi autentici, rielaborati, interpretati e vissuti nell'identità personale.</p> <p>Raccontare e descrivere sé stesso e come è diventato, grazie all'intreccio tra le conoscenze apprese a scuola e gli eventi, le relazioni e i contesti di vita che accompagnano la sua crescita personale.</p> <p>I descrittori</p> <ul style="list-style-type: none"> • AMBITO NARRATIVO • AMBITO METACOGNITIVO • AMBITO EMOZIONALE E MOTIVAZIONALE • AMBITO AUTOVALUTATIVO (AUTONOMIA) 	<p>Strumento di autoanalisi che si basa sulla consapevolezza di come conoscenze, abilità e competenze divengano saperi autentici, rielaborati, interpretati e vissuti nell'identità personale.</p> <p>Lo studente seleziona la risposta che più è congeniale al suo comportamento apprendimento.</p> <p>I descrittori come autobiografia cognitiva</p>
LIVELLI	<p>A = AVANZATO</p> <p>B = INTERMEDIO</p> <p>C = BASE</p> <p>D = IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE</p>	<p>A = AVANZATO</p> <p>B = INTERMEDIO</p> <p>C = BASE</p> <p>D = IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE</p>	VOTI IN DECIMI
CHI	DAL TEAM E DAL DOCENTE	DAL TEAM E DAL DOCENTE	DAL TEAM E DAL DOCENTE

PAROLA DI PEPITO



APPENDICE B
DOCUMENTO DI VALUTAZIONE DEGLI ALUNNI
DAI VOTI
AI GIUDIZI DESCRITTIVI



CON UN'INTERVISTA
INTRODUTTIVA
DEL PROFESSORE
CARLO PETRACCA

La valutazione nella scuola primaria

Intervista a Carlo Petracca*

Lei ha insegnato *Docimologia* all'università e ha scritto un libro e numerosi saggi sulla valutazione. Nei corsi di formazione manifesta il suo grande interesse e soprattutto la sua passione per questo argomento. Ci può indicare le ragioni?

Sì, è vero. La valutazione mi appassiona perché ritengo che sia una operazione che incida notevolmente sulla crescita delle persone, siano esse bambini, adolescenti o giovani. Nei miei anni di insegnamento di *Docimologia* all'università per far capire agli studenti l'importanza di questa disciplina, a loro poco nota, proiettavo una slide in cui dopo aver spiegato l'etimologia e il campo di indagine illustravo perché questa operazione fosse tanto importante. Asserivo (e lo penso ancora) che il modo di concepire e di fare valutazione da parte dell'insegnante, oltre ad essere fattore di qualità dell'insegnamento, può: *agevolare o danneggiare la crescita della persona umana; far riuscire o far fallire un alunno; fare del male ad un soggetto.*

In che senso può far del male a un soggetto?

I nostri alunni (dalla scuola dell'infanzia all'università e anche dopo) sono interessati alla costruzione della propria identità. Questo è un processo molto difficoltoso che richiede una esplorazione continua del sé e la ricerca delle proprie caratteristiche sia positive che negative. Questa scoperta, però non può essere frutto di una riflessione individuale, bensì scaturisce da una interazione sociale. Sono i giudizi che gli altri esprimono su di noi che vengono a costituire l'identità di ciascuno. I successi e gli insuccessi scolastici determinano, come quelli della vita reale, la concezione che ciascuno di noi ha di sé. La valutazione degli insegnanti finisce con l'attribuire valore o disvalore al sé e incide enormemente sulla crescita delle persone. La valutazione negativa può determinare sfiducia in sé, situazioni di inerzia e di inadeguatezza nelle relazioni sociali e professionali e nello stesso vivere.

* A cura della Redazione Lisciani Scuola.

Allora dovremmo arrivare a non rilasciare giudizi negativi agli alunni, anche se li meritano?

Certamente no. In educazione non si deve ingannare nessuno. I giudizi negativi, a fronte di un mancato raggiungimento di una padronanza o di un obiettivo, non si possono nascondere, ma si devono far vivere come un elemento fisiologico ossia che avviene naturalmente in un processo di apprendimento anche in persone adulte. Noi usiamo di norma benevolenza nei confronti dei nostri “errori apprenditivi”: ci capita di apprendere qualcosa in modo errato, ma non ci condanniamo. Al limite ne facciamo tesoro per non ripetere l’errore. Nella scuola, invece, l’errore si fa vivere come un’assenza di “bravura”, una inadeguatezza e persino una deficienza. L’errore nella scuola spesso porta l’alunno che lo ha commesso ad assumere persino un senso di colpa! Questi comportamenti inadeguati di fronte all’errore degli alunni generano di norma, come dicevo, scarsa fiducia in sé, ipopercezione di sé e la costruzione di identità imperfette. Philippe Meirieu sostiene che è credenza comune far discendere l’insuccesso scolastico dalla demotivazione degli alunni, mentre il rapporto è inverso: è l’insuccesso a creare demotivazione. Oltre a far vivere le prestazioni inadeguate come episodi naturali in un processo di apprendimento all’alunno bisogna sempre trasmettere fiducia nelle sue capacità, anche quando commette errori. Gli insegnanti per esprimere le valutazioni si basano su due poli di riferimento: il “dover essere” (ciò che l’alunno dovrebbe dimostrare di aver conseguito) e l’“essere” (ciò che l’alunno dimostra di aver conseguito) e la discrepanza tra i due poli determina il giudizio negativo o positivo. All’alunno bisogna far assumere la consapevolezza che tra l’“essere” e il “dover essere” c’è anche un “poter essere” ossia che egli può farcela.

Queste sue considerazioni che in verità destano anche condivisione mentale e affettiva ci portano alla *valutazione proattiva* di cui Lei parla molto? Ci può spiegare questo concetto?

Per *valutazione proattiva* si intende, come la stessa etimologia suggerisce (pro = favorire; attiva = azione) una valutazione che favorisce l’azione dello studente e, quindi, una valutazione che motiva l’alunno ad apprendere. Per motivare l’alunno occorre mettere in atto tutti quei suggerimenti che ho indicato nella risposta precedente con lo scopo di spingere l’alunno a migliorare. Le Linee guida per la certificazione delle competenze hanno sostenuto molto bene questo concetto: «Affinché questa azione di miglioramento possa essere intrapresa dall’alunno diventa indispensabile la funzione proattiva della valutazione, che è tale quando mette in moto gli aspetti motivazionali che sorreggono le azioni umane. La valutazione proattiva riconosce ed evidenzia i progressi, anche piccoli, compiuti dall’alunno nel suo cammino, gratifica i passi effettuati, cerca di far crescere in lui le “emozioni di riuscita” che rappresentano il presupposto per le azioni successive» (nota Miur n. 312 del 09.01.2018). Sostengo spesso questo concetto facendo ricorso ad un pensiero di Bruno Bettelheim che consiglia ai genitori questo accorgimento: *vuoi tuo figlio intelligente, comincialo a pensare tale*. L’alunno deve percepire che i suoi insegnanti credono che lui può essere bra-

vo. La gratificazione dei progressi effettuati rappresenta la molla che ci spinge a ripetere le nostre azioni. Così avviene anche per l'alunno.

Oltre alla valutazione proattiva si parla spesso di *valutazione formativa, orientativa, regolativa* che di norma vengono contrapposte alla *valutazione sommativa*. In cosa queste modalità si differenziano?

Partiamo dall'ultima. La *valutazione sommativa* si concentra sul prodotto finale dell'attività di insegnamento e apprendimento e va a misurare la prestazione resa dall'alunno cui attribuisce un livello o un voto. Nelle valutazioni intermedie e finali (trimestre o quadrimestre) ricorre alla media aritmetica dei livelli o voti riportati dagli alunni e, per questo si chiama sommativa. Questo tipo di valutazione concentrandosi sul prodotto finale ignora il processo compiuto dall'alunno per arrivare al prodotto. La *valutazione formativa*, invece, si concentra sul processo che cerca di ottimizzare in modo che l'alunno possa conseguire prestazioni migliori. È una valutazione che durante il cammino raccoglie informazioni su come l'alunno sta costruendo il proprio apprendimento per migliorarlo. Questa tipologia di valutazione è anche definita e suggerita dall'art. 1 del Decreto Leg.vo 62 del 13.04.2017: *La valutazione ha per oggetto il processo formativo e i risultati di apprendimento delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti delle istituzioni scolastiche del sistema nazionale di istruzione e formazione, ha finalità formativa ed educativa e concorre al miglioramento degli apprendimenti e al successo formativo degli stessi, documenta lo sviluppo dell'identità personale e promuove la autovalutazione di ciascuno in relazione alle acquisizioni di conoscenze, abilità e competenze. L'azione di miglioramento avviene attraverso le informazioni che l'insegnante raccoglie e fornisce all'allievo in modo che possa modificare il cammino, qualora non sia adeguato. In questo modo la valutazione diventa orientativa nel senso che guida l'alunno ad esplorare se stesso, a riconoscere le proprie capacità ed i propri limiti, a conquistare la propria identità, a migliorarsi continuamente. La valutazione diventa anche regolativa perché sia l'alunno che l'insegnante possono, sempre attraverso le informazioni raccolte, regolare il cammino e, qualora dovesse risultare inadeguato, mettere in atto procedure alternative e compensative. Queste diverse tipologie di valutazione provocano anche una riflessione sia dell'alunno che dell'insegnante sul proprio operato e inducono all'autovalutazione.*

La recente innovazione che ha abolito i voti nella scuola primaria e ha introdotto i giudizi descrittivi vuole potenziare queste ultime tipologie che intervengono nel processo e abolire la valutazione sommativa?

Personalmente ho anche sostenuto questa innovazione cui non posso non essere favorevole. Le ragioni sono molteplici. Il voto è l'attribuzione di valore a una prestazione di un alunno che in un certo senso viene misurata, talvolta con la pretesa di oggettività se si fa ricorso alle cosiddette prove oggettive. La valutazione come misura vuole applicare alle

azioni umane l'approccio quantitativo che si usa nelle scienze naturali e fisiche, ma le azioni umane non possono essere misurate come gli oggetti o i fenomeni naturali. Sarebbe una presunzione dell'uomo. È da precisare, inoltre, che le prove oggettive sono "soggettive" in quanto è sempre il compilatore della prova a decidere il numero delle domande, la difficoltà di ciascuna domanda e il punteggio da attribuire a ogni risposta esatta, sbagliata o non data. Neil Postman, che ha condotto una intensa campagna contro le prove standardizzate negli Stati Uniti, sostiene che una prova standardizzata non misura affatto in quanto è una tesi educativa, sostenuta dal compilatore della prova. La pretesa di oggettività nelle valutazioni non ha fondamento e di conseguenza anche la misura e il voto vengono a perdere valore assoluto.

Ma Lei è contrario alla *valutazione sommativa* solo perché ricorre alle prove oggettive che non hanno valore di oggettività?

No. Non è questo il motivo principale. L'abolizione dei voti ha un significato più profondo su cui bisogna riflettere. La valutazione come misura viene utilizzata quando alla scuola si assegna la funzione selettiva o elitaria, ossia selezionare quelle persone che nel futuro dovranno reggere le sorti della società. In questo caso la valutazione è strumento di selezione che per essere il più possibile affidabile ricorre alla misura e alla *valutazione sommativa*. Gli insegnanti pongono un livello nell'apprendimento e gli alunni che non lo raggiungono vengono "respinti". Questo termine si usava nel passato per dire "non ammesso alla classe successiva". "Respinto" è un termine quanto mai offensivo che non dovrebbe mai essere usato in educazione. Un alunno può sentirsi "respinto" da chi lo dovrebbe istruire ed educare? È da dire oltretutto che fin quando si è nella scuola dell'obbligo l'alunno non può abbandonare la scuola che lo respinge. Si tratta certamente di una evidente contraddizione! Oggi per fortuna questo termine non viene più usato, ma la funzione selettiva della scuola, apertamente o celatamente, continua ancora ad esistere e ad essere difesa sia nella società sia nella scuola. Ricorrono spesso queste affermazioni: i bambini fin da piccoli devono abituarsi a capire quanto valgono, a misurarsi, a confrontarsi e a competere con gli altri perché nella vita dovranno lottare per farsi strada; la scuola, fin dai gradini più bassi, deve dimostrare serietà e rigore, altrimenti gli studenti arrivano all'università impreparati e ignoranti; bisogna anche bocciare, non possono diventare tutti dottori! Sono numerose le campagne contro le promozioni facili che diffondono l'ignoranza. Quando si difende la funzione selettiva della scuola e di conseguenza la valutazione intesa come misura, necessariamente deve essere difeso anche il voto che è l'unico strumento a poter comunicare in modo inequivocabile la misura. Questo concetto di valutazione, secondo Henri Pieron (il padre della docimologia) è finalizzato a fare le graduatorie umane. Noi nella scuola, e nella scuola primaria in particolare, non abbiamo bisogno di fare graduatorie, ma di promuovere la personalità umana. Questo concetto è attinente e utile nei concorsi e forse in parte all'università, ma non nella scuola dell'obbligo. Questa è la ragione profonda per cui sono favorevole all'abolizione dei voti e all'introduzione dei giudizi descrittivi.

I giudizi descrittivi però, secondo l'ordinanza ministeriale n. 172 del 04.12.2020, riportano anche quattro livelli: Avanzato, Intermedio, Di base, In via di prima acquisizione. Questi livelli in fondo non sono voti e non classificano?

Cominciamo con il precisare che una delle caratteristiche della valutazione è la sua “inevitabilità”. I bambini quando giocano a calcio naturalmente si valutano e fanno le differenze; a scuola, anche senza voti, sanno distinguere i bravi dai meno bravi. Anche noi adulti ci valutiamo continuamente. In fondo la valutazione che attribuisce meriti e demeriti c'è sempre nelle relazioni umane. È da riconoscere prima di tutto che i livelli sono solo quattro e riducono la misurazione, ma soprattutto i livelli sono descrittivi e mandano informazioni all'alunno sulle modalità in cui è avvenuto l'apprendimento. Non basta. I livelli non vengono attribuiti alla disciplina (es. Italiano = 9), ma vengono attribuiti agli obiettivi di apprendimento che l'alunno dovrebbe raggiungere. In questo modo l'alunno e il genitore sanno quali aspetti devono migliorare in caso di attribuzione di livelli bassi. Riferendoci all'Italiano, l'alunno sa se deve migliorare l'ascolto, il parlato, la lettura, la scrittura, il lessico o la grammatica che sono aspetti cui vengono attribuiti i livelli. Il voto invece è muto, è solo constativo (es. Italiano = 9), indica il livello attribuito all'alunno nella disciplina, ma non indica gli aspetti disciplinari presi in considerazione e non indica i fattori che hanno determinato l'attribuzione dei livelli. Il voto misura, ma non fornisce la spiegazione dei «perché» e dei «come». Charles Hadji, docimologo francese, ha parlato della «povertà informativa del voto». Il voto è povero dal punto di vista educativo. I giudizi descrittivi che indicano gli obiettivi di apprendimento e i livelli attribuiti a ciascuno di essi hanno maggiore forza formativa perché informano e veicolano la valutazione formativa anche in questo momento finale.

I genitori, ma anche alcuni insegnanti, sostengono che il voto comunica in modo chiaro, i giudizi descrittivi sono aleatori (dicono e non dicono) e sono stereotipati.

È vero! Le famiglie vogliono il voto perché nella società è radicata ancora, come dicevo, la concezione della misura come fattore di qualità. I giudizi descrittivi non sono aleatori in primo luogo perché si riferiscono agli obiettivi di apprendimento previsti dalle *Indicazioni nazionali* (2012) e in secondo luogo perché la descrizione non è rimessa ai singoli docenti, ma fornita a livello nazionale (i 4 livelli). Se ai genitori si spiega il significato di questo giudizio descrittivo saranno soddisfatti e si diffonde anche nella società il concetto di valutazione formativa. La scuola deve pure reagire a concezioni inadeguate dei genitori e della stessa società, quando queste concezioni non hanno una legittimazione educativa.

Con questa innovazione gli insegnanti, anche quando controllano i compiti degli alunni, svolti a casa o a scuola, ed esprimono un giudizio, sono tenuti ad indicare il livello raggiunto (Avanzato, Intermedio, Di base, In via di prima acquisizione) e non possono più usare espressioni quali: bravo, bravissimo, ecc.?

Nelle valutazioni in itinere ogni insegnante è libero di utilizzare tutte le espressioni che ritiene opportune: dal sorriso di approvazione a bravo, bravissimo, eccellente, super, cuoricino, due cuoricini o altro. La normativa è molto esplicita. Il Regolamento dell'autonomia (art. 8 del DPR n. 275/99) assegna al ministro il compito di definire gli *indirizzi generali* circa la valutazione degli alunni, mentre alle scuole viene riconosciuto il diritto di definire *le modalità e i criteri* di valutazione degli alunni. Tra le modalità e i criteri rientra sicuramente l'uso delle espressioni da utilizzare nelle valutazioni in itinere, soprattutto nella scuola primaria.

Le scuole in questo periodo sono state impegnate a elaborare la Scheda di valutazione degli alunni che di norma si rilascia al termine del trimestre o quadrimestre. Sappiamo che è stato un lavoro complesso e faticoso che ha creato anche “fibrillazioni” e ansie tra i docenti e i dirigenti. È stato un atteggiamento ingiustificato, secondo lei?

Certamente no. L'ordinanza ministeriale che porta la data del 04.12.2020 è arrivata a ridosso di Natale e ha creato del panico perché ha richiesto di introdurre l'innovazione già dal primo quadrimestre dell'anno scolastico 2020/21. Le scuole hanno dato una risposta encomiabile per quanto i loro prodotti risultino eterogenei sul territorio nazionale. È da dire che l'ordinanza ha concesso due anni di tempo, quasi sperimentali, per definire meglio questa operazione che indubbiamente risulta complessa. Ho consigliato ai dirigenti scolastici di considerare questi due anni come una occasione non solo per perfezionare il *Documento di valutazione* (detto comunemente *Scheda*), ma soprattutto per ripensare la cultura della valutazione quasi in un'attività di ricerca-azione.

Lei ha affermato che i modelli di Scheda, elaborati in questo primo momento dalle scuole, sono eterogenei. Quali sono i criteri per ridurre tale eterogeneità?

Intanto è da riconoscere che l'eterogeneità può essere anche ricchezza. Oltretutto, se alle scuole è riconosciuto, come dicevo, il diritto di definire *i criteri e le modalità* di valutazione, di conseguenza i modelli di Scheda non possono essere uguali su tutto il territorio nazionale. Personalmente ritengo che alcuni principi docimologici e altri richiesti dalle scienze della comunicazione possono guidare nella costruzione di questo documento e ridurre l'eterogeneità.

Quali sono i principi docimologici cui si riferisce?

Partiamo dal presupposto che questo documento, anche nel passato, riportava tre aspetti: la valutazione degli apprendimenti conseguiti dall'alunno nelle singole discipline; il cosiddetto 'giudizio globale' ossia la descrizione dei processi formativi (in termini di progressi nello sviluppo culturale, personale e sociale) e del livello globale di sviluppo degli apprendimenti conseguito (D.M. 742 del 03.10.2017); la valutazione del comportamento. Gli ultimi due sono rimasti invariati e, di

conseguenza, l'innovazione riguarda solo la valutazione degli apprendimenti. Le *Linee guida*, allegate all'O.M. 172/2020, suggeriscono di indicare per ogni disciplina gli obiettivi di apprendimento da valutare con i quattro livelli. Un principio docimologico che può ridurre la eterogeneità è senza dubbio la *validità*: un obiettivo è valido se viene ripreso tra quelli previsti dalle *Indicazioni nazionali*. Sarebbe una contraddizione indicare obiettivi avanzati dai singoli docenti non allineati a quelli indicati a livello nazionale. Alcuni modelli, sempre elaborati dalle scuole, riportano le competenze europee del 2018, le competenze del Profilo dello studente e i traguardi di competenza. Questo genera confusione perché in questo documento devono essere valutati solo gli apprendimenti. I traguardi di competenza sono strumentali al raggiungimento delle competenze del Profilo e delle competenze europee che sono riportate nel modello di certificazione delle competenze. A mio parere, bisogna tenere distinti i due piani altrimenti si genera confusione e l'obiettivo di apprendimento indicato perde la sua validità. Un secondo principio docimologico è la *organicità*: gli obiettivi di apprendimento ci vengono forniti dalle *Indicazioni nazionali* per nuclei tematici che rappresentano le dimensioni portanti di ogni disciplina. Ad esempio per matematica sono: *Numeri, Spazi e figure, Relazioni, dati e previsioni*. Per l'italiano: *Ascolto e parlato, Lettura, Scrittura, Lessico e Grammatica*. Nel definire gli obiettivi di apprendimento bisogna riferirsi a ciascun nucleo perché, se qualche dimensione viene ignorata, la disciplina diventa zoppa. Oltretutto non si comprende come faccia un insegnante a trascurare uno o più nuclei che rappresentano le dimensioni portanti della disciplina. In definitiva la organicità richiede che gli obiettivi devono essere formulati e articolati in modo da costituire un costrutto organico ossia coordinato e che rappresenti tutti gli aspetti della disciplina. Un terzo principio è l'*equilibrio*: gli obiettivi nella loro espressione linguistica devono mantenere un giusto equilibrio tra analiticità e sinteticità. Un modo di procedere troppo analitico e dettagliato nella formulazione degli obiettivi porterebbe a frammentarietà della descrizione, mentre un modo di procedere troppo sintetico (*comprensione orale, produzione scritta, ecc.*) si ridurrebbe a una genericità che non reca informazioni utili all'alunno e ai genitori. Un ultimo principio è la *controllabilità*: ogni obiettivo deve essere definito con chiarezza e in modo che sia controllabile operativamente attraverso le prove di valutazione che gli insegnanti effettuano durante la loro attività di insegnamento. Un obiettivo troppo astratto e non controllabile non è nemmeno valutabile.

E quali sono i principi ricavabili dalle scienze della comunicazione?

La Scheda è un documento di valutazione con funzione comunicativa. È destinata, infatti, a comunicare ai genitori la valutazione assegnata ai propri figli nelle singole discipline e per questo motivo, non rivolgendosi a dei tecnici, deve avere un linguaggio che rispetti anche l'essenzialità. Ho visto Schede con un elenco esagerato di obiettivi che risultano utili e appropriati in un documento di programmazione interno che possa orientare nei particolari l'azione didattica degli inse-

ganti, ma che risultano dispersivi alla lettura di un genitore. La scheda non deve essere come il “bugiardino” di un farmaco che nessuno legge nella sua interezza. Schede troppo articolate invitano a una lettura veloce e superficiale, tesa ad individuare solo il livello riportato. Anziché facilitare la comprensione la eludono. La legittima preoccupazione dei docenti di non essere trasparenti e di non dire tutto può essere superata se si fa ricorso alla *valutazione dialogata* che ha maggiore potere di quella scritta. La Scheda deve essere illustrata ai genitori attraverso un colloquio che permette di dire di più e oltre quello che risulta scritto. La valutazione dialogata, rispetto a quella scritta e istituzionale, ha una maggiore forza di compartecipazione al miglioramento degli apprendimenti dei figli-alunni. Un altro principio che riguarda la comunicazione consiste nell’assicurare la pari dignità di quelle discipline che hanno un minor peso orario (Arte, Musica, Tecnologia, Educazione fisica). È opportuno che, per queste discipline, il numero degli obiettivi non sia molto diverso perché in tal caso i genitori potrebbero effettuare una classificazione di importanza che non ha alcun valore scientifico.

Sappiamo che alcune scuole hanno strutturato una unica Scheda per tutte le classi, altre ne hanno strutturato una per il triennio e un’altra per il biennio, altre ancora hanno previsto una scheda per la prima classe e un’altra per tutte le altre classi. Qual è il modello più adeguato?

L’ordinanza ministeriale richiede in modo esplicito che nel curriculum di istituto siano riportati “per ciascun anno di corso e per ogni disciplina” gli obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione periodica e finale. Questa differenziazione per classe è opportuna perché l’obiettivo di apprendimento in alcuni casi può rimanere identico per tutte le classi e subire la differenziazione all’interno della programmazione dei docenti, mentre in altri casi necessita di essere diversificato, soprattutto nelle prime classi. Si pensi ad esempio alla *lettura e scrittura* in Italiano e nell’apprendimento della lingua inglese in una prima classe di scuola primaria in cui gli obiettivi sono più semplici e diversi da quelli previsti per le classi successive.

Nelle pagine seguenti pubblichiamo le Schede, elaborate per ciascuna classe da un Istituto comprensivo, con lo scopo di fornire alle scuole e agli insegnanti un modello che possa offrire, attraverso la comparazione con i propri documenti, spunti di riflessione. Non si vuole sostenere che il modello pubblicato sia quello ritenuto più adeguato e da adottare. Se così fosse verremmo a negare tutta l’attività di ricerca che ciascuna scuola è chiamata ad intraprendere in questi due anni sperimentali. Anche noi, come Casa Editrice, ci ripromettiamo di aggiornare questi stessi modelli qualora la scuola intenda apportare in questi anni eventuali modifiche.

Istituto Comprensivo Statale Fara Filiorum Petri (CH)*

* Ringraziamo la dirigente scolastica Ivana Maroncelli e le insegnanti Enrica Della Pelle, Giuseppina Donatucci, Annamaria Gualtieri.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE CLASSE 1^a

ITALIANO		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OGGETTI DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
ASCOLTO E PARLATO	• Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola.													
	• Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.													
LETTURA	• Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa.													
SCRITTURA	• Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.													
	• Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia.													
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	• Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.													
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	• Prestare attenzione alla grafia delle parole e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

INGLESE		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
ASCOLTO (comprensione orale)	• Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano.													
PARLATO (produzione e interazione orale)	• Interagire con un compagno utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.													
LETTURA (comprensione scritta)	• Comprendere messaggi di vario tipo accompagnati da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.													
SCRITTURA (produzione scritta)	• Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

STORIA		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
USO DELLE FONTI	• Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.													
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	• Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.													
STRUMENTI CONCETTUALI	• Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.													
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	• Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.													

GEOGRAFIA		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
ORIENTAMENTO	• Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici.													
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	• Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.													
PAESAGGIO	• Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.													
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	• Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

MATEMATICA		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
NUMERI	• Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo.													
	• Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, confrontarli e ordinarli.													
SPAZIO E FIGURE	• Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati.													
RELAZIONI DATI E PREVISIONI	• Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.													

SCIENZE		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	• Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso.													
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	• Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.													
	• Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali.													
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	• Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

MUSICA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
ASCOLTO	• Ascoltare, discriminare e riprodurre eventi sonori utilizzando voce, strumenti e nuove tecnologie.												
PRODUZIONE	• Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici.												
STRUMENTI CONCETTUALI E LINGUAGGIO MUSICALE	• Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi del linguaggio musicale e rappresentarli attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.												

ARTE E IMMAGINE		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
ESPRIMERSI E COMUNICARE	• Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.												
	• Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.												
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	• Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.												
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	• Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma.												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

EDUCAZIONE FISICA		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	• Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro.													
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	• Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.													
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR PLAY	• Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport.													
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	• Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.													

TECNOLOGIA		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
VEDERE E OSSERVARE	• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.													
PREVEDERE E IMMAGINARE	• Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.													
INTERVENIRE E TRASFORMARE	• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.													
	• Realizzare un semplice oggetto con materiale di vario tipo descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

EDUCAZIONE CIVICA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
COSTITUZIONE	• Riconoscere e mettere in pratica regole di convivenza in tutti gli ambienti.												
SVILUPPO SOSTENIBILE	• Riconoscere e mettere in pratica condotte rispettose del patrimonio ambientale e culturale e riconoscere gli effetti di comportamenti scorretti.												
CITTADINANZA DIGITALE	• Utilizzare correttamente dispositivi digitali a scopo didattico.												
	• Sviluppare il pensiero computazionale.												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

Istituto Comprensivo Statale Fara Filiorum Petri (CH)*

* Ringraziamo la dirigente scolastica Ivana Maroncelli e le insegnanti Enrica Della Pelle, Giuseppina Donatucci, Annamaria Gualtieri.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE CLASSE 2^a

ITALIANO		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
ASCOLTO E PARLATO	• Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.												
	• Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.												
LETTURA	• Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa.												
SCRITTURA	• Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia.												
	• Comunicare con frasi semplici e compiute, che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.												
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	• Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.												
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPlicitA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	• Prestare attenzione alla grafia delle parole e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

- (A) Avanzato:** l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.
- (I) Intermedio:** l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.
- (B) Base:** l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.
- (PA) In via di prima acquisizione:** l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

INGLESE		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
ASCOLTO (comprensione orale)	• Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.												
PARLATO (produzione e interazione orale)	• Interagire con un compagno utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.												
LETTURA (comprensione scritta)	• Comprendere brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.												
SCRITTURA (produzione scritta)	• Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

STORIA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
USO DELLE FONTI	• Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.												
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	• Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.												
STRUMENTI CONCETTUALI	• Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.												
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	• Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.												

GEOGRAFIA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
ORIENTAMENTO	• Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici.												
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	• Rappresentare oggetti e ambienti noti e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.												
PAESAGGIO	• Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.												
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	• Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

- (A) Avanzato:** l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.
- (I) Intermedio:** l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.
- (B) Base:** l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.
- (PA) In via di prima acquisizione:** l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

MATEMATICA		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
NUMERI	• Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, confrontarli e ordinarli.													
	• Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.													
SPAZIO E FIGURE	• Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno; descrivere un percorso e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.													
	• Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.													
RELAZIONI DATI E PREVISIONI	• Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune.													

SCIENZE		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	• Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.													
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	• Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.													
	• Avere la familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici e con la periodicità dei fenomeni celesti.													
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	• Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

MUSICA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
ASCOLTO	• Ascoltare, discriminare e riprodurre eventi sonori utilizzando voce, strumenti e nuove tecnologie.												
PRODUZIONE	• Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici.												
STRUMENTI CONCETTUALI E LINGUAGGIO MUSICALE	• Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi del linguaggio musicale e rappresentarli attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.												
	• Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere.												

ARTE E IMMAGINE		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
ESPRIMERSI E COMUNICARE	• Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.												
	• Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.												
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	• Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.												
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	• Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma.												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

EDUCAZIONE FISICA		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	• Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro.													
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	• Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.													
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR PLAY	• Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gocosport.													
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	• Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.													

TECNOLOGIA		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
VEDERE E OSSERVARE	• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.													
PREVEDERE E IMMAGINARE	• Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.													
INTERVENIRE E TRASFORMARE	• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.													
	• Realizzare un semplice oggetto con materiale di vario tipo descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

EDUCAZIONE CIVICA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
COSTITUZIONE	• Riconoscere e mettere in pratica regole di convivenza in tutti gli ambienti												
SVILUPPO SOSTENIBILE	• Riconoscere e mettere in pratica condotte rispettose del patrimonio ambientale e culturale e riconoscere gli effetti di comportamenti scorretti.												
CITTADINANZA DIGITALE	• Utilizzare correttamente dispositivi digitali a scopo didattico.												
	• Sviluppare il pensiero computazionale.												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

Istituto Comprensivo Statale Fara Filiorum Petri (CH)*

* Ringraziamo la dirigente scolastica Ivana Maroncelli e le insegnanti Enrica Della Pelle, Giuseppina Donatucci, Annamaria Gualtieri.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE CLASSE 3^a

ITALIANO		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
ASCOLTO E PARLATO	• Ascoltare vari tipi di testo mostrando di saper cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.													
	• Raccontare storie in modo chiaro e comprensibile rispettando l'ordine cronologico.													
LETTURA	• Leggere vari tipi di testo cogliendo l'argomento di cui si parla individuando le informazioni principali e le loro relazioni.													
SCRITTURA	• Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia.													
	• Produrre semplici testi funzionali, legati a scopi concreti.													
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	• Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.													
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	• Riconoscere gli elementi essenziali di una frase.													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

INGLESE		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
ASCOLTO (comprensione orale)	• Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.													
PARLATO (produzione e interazione orale)	• Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.													
LETTURA (comprensione scritta)	• Comprendere brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.													
SCRITTURA (produzione scritta)	• Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

STORIA		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. 													
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. 													
	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo. 													
STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. 													
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. 													
	<ul style="list-style-type: none"> Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 													

GEOGRAFIA		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici. 													
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. 													
PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. 													
	<ul style="list-style-type: none"> Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi del proprio ambiente di vita. 													
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. 													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

MATEMATICA		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
NUMERI	• Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale; confrontarli e ordinarli.													
	• Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.													
SPAZIO E FIGURE	• Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.													
RELAZIONI DATI E PREVISIONI	• Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.													

SCIENZE		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	• Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana.													
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	• Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.													
	• Avere la familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici e con la periodicità dei fenomeni celesti.													
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	• Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

MUSICA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare, discriminare e riprodurre eventi sonori utilizzando voce, strumenti e nuove tecnologie. 												
PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici. 												
STRUMENTI CONCETTUALI E LINGUAGGIO MUSICALE	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi del linguaggio musicale e rappresentarli attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. 												
	<ul style="list-style-type: none"> Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere. 												

ARTE E IMMAGINE		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. 												
	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. 												
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. 												
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma. 												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

EDUCAZIONE FISICA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	• Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro.												
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	• Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.												
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR PLAY	• Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giosport.												
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	• Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.												

TECNOLOGIA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
VEDERE E OSSERVARE	• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.												
PREVEDERE E IMMAGINARE	• Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.												
INTERVENIRE E TRASFORMARE	• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.												
	• Realizzare un semplice oggetto con materiale di vario tipo descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

EDUCAZIONE CIVICA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
COSTITUZIONE	• Riconoscere e mettere in pratica regole di convivenza in tutti gli ambienti.												
SVILUPPO SOSTENIBILE	• Riconoscere e mettere in pratica condotte rispettose del patrimonio ambientale e culturale e riconoscere gli effetti di comportamenti scorretti.												
CITTADINANZA DIGITALE	• Utilizzare correttamente dispositivi digitali a scopo didattico.												
	• Sviluppare il pensiero computazionale.												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

Istituto Comprensivo Statale Fara Filiorum Petri (CH)*

* Ringraziamo la dirigente scolastica Ivana Maroncelli e le insegnanti Enrica Della Pelle, Giuseppina Donatucci, Annamaria Gualtieri.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE CLASSE 4^a

ITALIANO		DATA										
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO										
ASCOLTO E PARLATO	• Interagire in modo collaborativo con compagni ed adulti su argomenti di vario genere formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.											
	• Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività di vario genere.											
LETTURA	• Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione.											
SCRITTURA	• Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.											
	• Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.											
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	• Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole.											
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	• Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.											

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

INGLESE		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
ASCOLTO (comprensione orale)	• Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e identificare il tema generale di un discorso.													
PARLATO (produzione e interazione orale)	• Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.													
LETTURA (comprensione scritta)	• Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.													
SCRITTURA (produzione scritta)	• Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per scopi di vario genere.													
RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO	• Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

STORIA		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
USO DELLE FONTI	• Produrre informazione con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.													
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	• Usare cronologia e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.													
STRUMENTI CONCETTUALI	• Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico e comprendere i sistemi di misura di altre civiltà.													
	• Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate.													
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	• Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso.													

GEOGRAFIA		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
ORIENTAMENTO	• Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali.													
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	• Analizzare i principali caratteri fisici di un territorio utilizzando strumenti e carte tematiche.													
PAESAGGIO	• Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali tipi di paesaggio, individuando le analogie e le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.													
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	• Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

MATEMATICA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. 												
SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni. 												
	<ul style="list-style-type: none"> Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. 												
RELAZIONI DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare relazioni e dati e utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. 												
	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. 												

SCIENZE		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, esprimendo la relazione tra variabili individuate. 												
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	<ul style="list-style-type: none"> Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari di un ambiente; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. 												
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere che la vita di ogni organismo è in relazione con le altre forme di vita. 												
	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. 												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

MUSICA		DATA											
NUCLEO FONDATE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
ASCOLTO	• Ascoltare, discriminare e riprodurre eventi sonori utilizzando voce, strumenti e nuove tecnologie.												
PRODUZIONE	• Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici.												
STRUMENTI CONCETTUALI E LINGUAGGIO MUSICALE	• Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi del linguaggio musicale e rappresentarli attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.												
	• Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere.												

ARTE E IMMAGINE		DATA											
NUCLEO FONDATE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
ESPRIMERSI E COMUNICARE	• Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.												
	• Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti di vario genere.												
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	• Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo individuando il loro significato espressivo.												
COMPREDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	• Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria ed altre culture.												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

EDUCAZIONE FISICA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. 												
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. 												
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. 												
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 												

TECNOLOGIA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 												
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 												
	<ul style="list-style-type: none"> Organizzare una uscita didattica usando internet per reperire notizie e informazioni. 												
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

EDUCAZIONE CIVICA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
COSTITUZIONE	• Riconoscere i principi fondamentali della Costituzione e i principi sanciti da alcuni articoli della Dichiarazione dei Diritti del fanciullo, della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia e della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani.												
	• Partecipare ad eventi e giornate a tema.												
SVILUPPO SOSTENIBILE	• Conoscere le principali risorse ambientali, mettere in pratica forme di risparmio energetico e di utilizzo consapevole di risorse naturali.												
CITTADINANZA DIGITALE	• Utilizzare Internet e i principali strumenti di comunicazione.												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

Istituto Comprensivo Statale Fara Filiorum Petri (CH)*

* Ringraziamo la dirigente scolastica Ivana Maroncelli e le insegnanti Enrica Della Pelle, Giuseppina Donatucci, Annamaria Gualtieri.

DOCUMENTO DI VALUTAZIONE CLASSE 5^a

ITALIANO		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OGGETTI DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
ASCOLTO E PARLATO	• Comprendere il tema e le informazioni essenziali di una esposizione; comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media.													
	• Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.													
LETTURA	• Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione.													
	• Leggere testi di vario genere cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.													
SCRITTURA	• Produrre diversi tipi di testo sostanzialmente corretti sia dal punto di vista stilistico sia dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.													
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	• Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole.													
	• Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.													
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	• Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali.													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

INGLESE		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
ASCOLTO (comprensione orale)	• Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e identificare il tema generale di un discorso.													
PARLATO (produzione e interazione orale)	• Descrivere persone, luoghi, oggetti familiari utilizzando parole e frasi note.													
	• Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.													
LETTURA (comprensione scritta)	• Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.													
SCRITTURA (produzione scritta)	• Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per scopi di vario genere.													
RIFLESSIONE SULLA LINGUA E SULL'APPRENDIMENTO	• Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

STORIA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
USO DELLE FONTI	• Produrre informazione con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.												
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	• Usare cronologia e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.												
STRUMENTI CONCETTUALI	• Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico e comprendere i sistemi di misura di altre civiltà.												
	• Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate.												
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	• Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso.												
	• Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.												

GEOGRAFIA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
ORIENTAMENTO	• Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta.												
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	• Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando diversi tipi di carte.												
	• Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia nell'Europa e nel mondo.												
PAESAGGIO	• Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali.												
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	• Acquisire il concetto di regione geografica e utilizzarla a partire dal contesto italiano.												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

MATEMATICA		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
NUMERI	• Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali.													
	• Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.													
	• Operare con le frazioni.													
SPAZIO E FIGURE	• Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni.													
	• Determinare il perimetro e/o l'area di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.													
RELAZIONI DATI E PREVISIONI	• Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.													

SCIENZE		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI	• Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura utilizzando le unità convenzionali.													
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	• Effettuare osservazioni frequenti e regolari di un ambiente; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.													
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	• Conoscere il funzionamento del proprio corpo e il funzionamento dei diversi apparati; elaborare semplici modelli di struttura cellulare.													
	• Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e sulla sessualità.													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

MUSICA		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare, discriminare e riprodurre eventi sonori utilizzando voce, strumenti e nuove tecnologie. 												
PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici. 												
STRUMENTI CONCETTUALI E LINGUAGGIO MUSICALE	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi del linguaggio musicale e rappresentarli attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. 												
	<ul style="list-style-type: none"> Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere. 												

ARTE E IMMAGINE		DATA											
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. 												
	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti di vario genere. 												
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo individuando il loro significato espressivo. 												
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria ed altre culture. 												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

EDUCAZIONE FISICA		DATA											
NUCLEO FONDATE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. 												
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. 												
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE, IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. 												
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 												

TECNOLOGIA		DATA											
NUCLEO FONDATE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO											
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 												
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 												
	<ul style="list-style-type: none"> Organizzare una uscita didattica usando internet per reperire notizie e informazioni. 												
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 												

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

EDUCAZIONE CIVICA		DATA												
NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE NEL PERIODO DIDATTICO	LIVELLO												
COSTITUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i principi fondamentali della Costituzione e i principi sanciti da alcuni articoli della Dichiarazione dei Diritti del fanciullo, della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia e della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani. 													
	<ul style="list-style-type: none"> Partecipare a eventi e giornate a tema. 													
SVILUPPO SOSTENIBILE	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le principali risorse ambientali mettere in pratica forme di risparmio energetico e di utilizzo consapevole di risorse naturali. 													
CITTADINANZA DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare Internet e i principali strumenti di comunicazione. 													

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

(A) Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

(I) Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

(B) Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

(PA) In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.