



I.C. PALENA-TORRICELLA P.



MINISTERO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE
ISTITUTO COMPRENSIVO DI PALENA-TORRICELLA PELIGNA
 ISTRUZIONE INFANZIA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO
 PROVINCIA DI CHIETI - 66017 - Palena, via Frentana, 2
 * 0872 918158 fax 0872 918119 sito web www.icpalenatorricella.edu.it
 E-mail: chic825004@istruzione.it
 C.F.81002480697



TITOLO UDA	Il mondo e noi... in cammino insieme	
Sfondi	TEMATICO/PROBLEMATICO	Scoperta e rispetto dell'ambiente
	METODOLOGICO	Didattica esperienziale, Role playing
Tempo	Secondo Quadrimestre	
Classi coinvolte	Classi prime	
Compito di realtà	<p>Il compito di realtà è una situazione problema che richiede agli alunni di utilizzare il proprio sapere mobilitando abilità e conoscenze in contesti nuovi.</p> <p>Requisiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • situazione-problema nuova per l'alunno • situazione che richiede l'integrazione degli apprendimenti posseduti • situazione aperta e inedita che lasci spazio alla discussione • situazione che l'alunno deve poter affrontare in autonomia • situazione con un livello di difficoltà voluto, definendo le risorse da mobilitare <p>COMPITO DI REALTÀ: Preparare una presentazione (lap-book, cartellone, raccolta di foto,...) per far conoscere le bellezze e le risorse del nostro territorio</p> <p>SCOPO: Sensibilizzare gli alunni alla conoscenza e al rispetto del territorio</p>	

COMPETENZE CHIAVE - TRASVERSALI

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

Ascolta e comprende semplici messaggi e consegne.
Riconosce e comunica bisogni, stati d'animo e semplici esperienze.

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Ascolta e comprende facili consegne e semplici termini legati all'ambiente vissuto.
Ripete semplici parole ed espressioni memorizzate.
Copia e scrive parole riferite a oggetti e contesti noti.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Riconosce semplici situazioni problematiche nel contesto quotidiano e individua strategie risolutive.
Associa in modo logico oggetti, immagini e simboli.

COMPETENZE DIGITALI

Si avvia a conoscere i principali linguaggi e strumenti tecnologici

IMPARARE A IMPARARE

Si avvia ad assumere un atteggiamento consapevole nei confronti del compito ricercando semplici modalità di soluzione.
Si avvia a gestire se stesso e le proprie cose.
Ascolta e porta a termine le consegne

COMPITO DI REALTA'

Preparare una presentazione (lap-book, cartellone, raccolta di foto, ...) per far conoscere le bellezze e le risorse del nostro territorio

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Conosce se stesso e semplici aspetti spaziali, temporali e sociali del proprio ambiente di vita.
Si esprime in modo spontaneo utilizzando diversi linguaggi.
(corporeo, sonoro e grafico-pittorico)

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Interagisce positivamente con i compagni e con gli adulti e comincia a mettere in atto semplici strategie collaborative cercando di rispettare gli altri.
Conosce e rispetta semplici regole e assume comportamenti corretti nei confronti dell'ambiente vissuto.

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

Ascolta ed esegue semplici istruzioni e assume iniziative spontanee di gioco.

TRAGUARDI DI COMPETENZA DELLE DISCIPLINE

ARTE E IMMAGINE

Realizza immagini e oggetti con semplici tecniche e materiali.
Sperimenta strumenti e tecniche grafiche, pittoriche e plastiche e multimediali.
Osserva immagini di vario tipo.
Scopre alcuni beni artistici presenti nel proprio territorio

EDUCAZIONE CIVICA

Sviluppa i concetti del prendersi cura di sé della comunità e dell'ambiente. Comprende le regole della convivenza civile e i principi della solidarietà e del rispetto delle diversità. Utilizza correttamente gli strumenti digitali rispettando le regole fondamentali della e-policy

LINGUA INGLESE

Ascolta e comprende semplici messaggi.
Riconosce e riproduce suoni e ritmi della L2
Coglie parole e semplici frasi già acquisite a livello orale.
Scriva parole attinenti alle attività svolte in classe.

MUSICA

Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.
Esegue da solo o in gruppo semplici brani vocali, ritmici o strumentali.
Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, compresi quelli della tecnologia informatica.

MATEMATICA

Legge, scrive e confronta i numeri naturali entro il 20 sia in cifre che a parole.
Localizza oggetti nello spazio ed effettua spostamenti lungo percorsi.
Riconosce e denomina semplici figure geometriche, piane e solide.
Classifica e ordina oggetti, figure e quantità.

ITALIANO

Ascolta, comprende e partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso semplici messaggi rispettando il proprio turno.
Organizza il contenuto della comunicazione orale secondo il criterio della successione temporale.
Legge autonomamente parole e frasi.
Scriva autonomamente brevi frasi in tutti i caratteri.
Scopre il significato di parole nuove.
Scopre che la stessa parola può avere diversi significati.
Riconosce e utilizza alcune fondamentali convenzioni di scrittura: corrispondenza fonema-grafema.

COMPITO DI REALTÀ'

Preparare una presentazione (lap-book, cartellone, raccolta di foto,...) per far conoscere le bellezze e le risorse del nostro territorio

EDUCAZIONE FISICA

Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori di base.
Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.
Sperimenta diverse gestualità tecniche.
Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico.

TECNOLOGIA

Riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda semplici elementi e fenomeni.
Inizia a riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.
Riconosce e identifica oggetti e trasformazioni di tipo artificiale.

RELIGIONE CATTOLICA

L'alunno riflette su Dio creatore e Padre.

SCIENZE

Osserva e descrive la realtà, individuando somiglianze e differenze tra oggetti, animali e piante.

STORIA

Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.
Riconosce, esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio.
Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
Organizza le informazioni, le conoscenze e usa le concettualizzazioni pertinenti. Racconta i fatti ascoltati e vissuti.

GEOGRAFIA

Si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici.
Rendersi conto che lo spazio geografico è costituito da elementi fisici e antropici.
Riconosce gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari paesaggi

ITALIANO		
OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE SECONDO QUADRIMESTRE		LIVELLO RAGGIUNTO
<i>Ascolto e parlato</i>	Ascoltare e raccontare storie; ricostruire verbalmente esperienze vissute.	
<i>Lettura</i>	Leggere parole e brevi testi e intuirne il significato globale.	
<i>Scrittura</i>	Scrivere autonomamente parole e brevi frasi.	
<i>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</i>	Ampliare il patrimonio lessicale e usare in modo appropriato le parole apprese.	
<i>Riflessione linguistica</i>	Riconoscere gli elementi essenziali che compongono semplici frasi	

INGLESE		
OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE SECONDO QUADRIMESTRE		LIVELLO RAGGIUNTO
<i>Ascolto</i>	Comprendere parole e brevi messaggi orali relativi a se stesso, ai compagni e alla famiglia.	
<i>Parlato</i>	Partecipare a semplici interazioni di routine.	
<i>Scrittura</i>	Riprodurre semplici parole.	
<i>Lettura</i>	Riconoscere la corrispondenza tra il suono e l'immagine e comprendere il significato di semplici parole lette.	
MUSICA		
OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE SECONDO QUADRIMESTRE		LIVELLO RAGGIUNTO
Ascoltare e riconoscere eventi sonori	Ascoltare eventi e fenomeni sonori e riconoscere la fonte e le caratteristiche.	
Esprimersi con la voce, oggetti sonori e strumenti musicali	Utilizzare la voce e strumenti ritmico-musicali, per eseguire individualmente o collettivamente brani vocali/strumentali	

ARTE E IMMAGINE		
OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE SECONDO QUADRIMESTRE		LIVELLO RAGGIUNTO
<i>Esprimersi e comunicare</i>	Realizzare produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni e rappresentare la realtà	
<i>Osservare e leggere le immagini</i>	Osservare una immagine e descriverne gli elementi fondamentali.	
<i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i>	Riconoscere alcuni tra i principali monumenti storici artistici del proprio territorio.	
ED. FISICA		
OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE SECONDO QUADRIMESTRE		LIVELLO RAGGIUNTO
<i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i>	Utilizzare e coordinare gli schemi motori e posturali di base.	
<i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i>	Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	
<i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i>	Partecipare alle varie forme di gioco rispettando le regole e collaborando con gli altri.	
<i>Salute, benessere, prevenzione e sicurezza</i>	Assumere comportamenti adeguati ai fini della sicurezza e benessere psico-fisico.	

MATEMATICA		
OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE SECONDO QUADRIMESTRE		LIVELLO RAGGIUNTO
Numeri	Contare, leggere e scrivere i numeri naturali riconoscendo il valore posizionale delle cifre; saperli confrontare e ordinare.	
Numeri	Eseguire semplici operazioni con i numeri naturali.	
Spazio e figure	Riconoscere, denominare e disegnare semplici figure geometriche.	
Relazioni, dati e previsioni	Riconoscere semplici situazioni problematiche concrete e cercare possibili strategie di soluzione.	
Relazioni, dati e previsioni	Classificare, leggere e rappresentare relazioni e dati.	

SCIENZE		
OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE SECONDO QUADRIMESTRE		LIVELLO RAGGIUNTO
<i>Osservare, esplorare e descrivere oggetti e materiali,</i>	Individuare proprietà e qualità di oggetti e materiali attraverso interazioni e manipolazioni.	
<i>Osservare e sperimentare sul campo</i>	Descrivere e rappresentare i fenomeni osservati.	
<i>L'uomo, i viventi e l'ambiente</i>	Osservare, individuare e descrivere caratteristiche e funzioni di esseri viventi e non viventi attraverso i cinque sensi.	

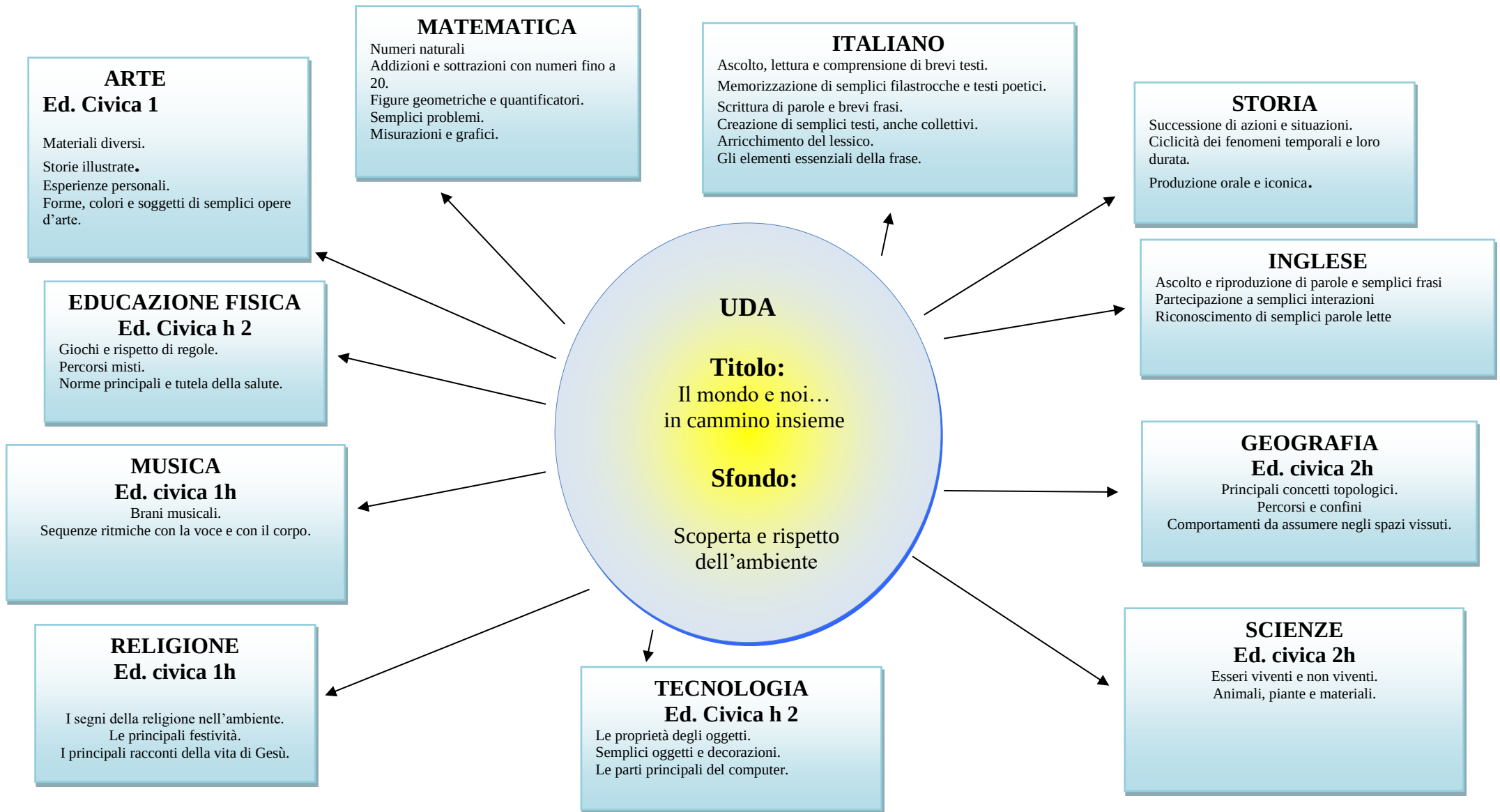
TECNOLOGIA		
OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE SECONDO QUADRIMESTRE		LIVELLO RAGGIUNTO
<i>Vedere e osservare</i>	Riconoscere le proprietà dei materiali di uso quotidiano.	
<i>Prevedere e immaginare</i>	Realizzare semplici oggetti/manufatti individuando strumenti e materiali necessari.	
<i>Intervenire e trasformare</i>	Conoscere le parti principali del computer.	

STORIA		
OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE SECONDO QUADRIMESTRE		LIVELLO RAGGIUNTO
<i>Uso delle fonti</i>	Riconoscere relazioni di successione in fatti ed esperienze.	
<i>Organizzazione delle informazioni</i>	Rappresentare graficamente e verbalmente attività, fatti vissuti e narrati e riconoscere relazioni e nessi temporali	
<i>Strumenti concettuali</i>	Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi, racconti, biografie	
<i>Produzione scritta e orale</i>	Riferire e rappresentare semplici concetti e conoscenze apprese mediante disegni e racconti orali.	

GEOGRAFIA		
OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE SECONDO QUADRIMESTRE		LIVELLO RAGGIUNTO
<i>Orientamento</i>	Muoversi nello spazio circostante, orientandosi utilizzando gli indicatori topologici	
<i>Paesaggio</i>	Osservare il territorio circostante individuando e descrivendo gli elementi fisici e antropici.	
<i>Linguaggio della geograficità</i>	Rappresentare un oggetto e riconoscere semplici simboli.	

ED CIVICA		
OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE SECONDO QUADRIMESTRE		LIVELLO RAGGIUNTO
<i>Costituzione, legalità e solidarietà</i>	Riconoscere e mettere in pratica regole di convivenza in tutti gli ambienti.	
<i>Sviluppo sostenibile</i>	Comprendere i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, della tutela dell'ambiente.	
<i>Cittadinanza digitale</i>	Iniziare a riconoscere e comprendere le regole per un corretto utilizzo di alcuni strumenti digitali.	

MAPPA DELLE DISCIPLINE
(elaborata per argomenti)



PERCORSO METODOLOGICO	
I FASE DI AVVIO <i>(attivazione delle conoscenze pregresse, motivazione al compito, analisi dei bisogni formativi e dei prerequisiti, esplicitazione dell'UDA, ...)</i>	<p>SETTING: aula</p> <p>MOTIVAZIONE AL COMPITO: Educare alla vita solidale nella società.</p> <p>ANALISI DEI BISOGNI FORMATIVI E DEI PREREQUISITI: introduzione della tematica attraverso domande stimolo (brainstorming iniziale). Rievocazione delle conoscenze pregresse</p> <p>ESPLICITAZIONE DELL'UDA (Discussioni, riflessioni e confronto su esperienze vissute, letture...)</p> <p>Informazioni sulle attività che si andranno a realizzare; presentazione del materiale da utilizzare.</p>

<p>II FASE DI IMPLEMENTAZIONE <i>(suddivisa in micro- fasi operative in cui si esplicitano le azioni di insegnamento/apprendimento realizzate principalmente attraverso:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>sollecitazione cognitiva del docente</i> - <i>riflessioni e rielaborazioni individuali dell'alunno</i> - <i>lavori in apprendimento cooperativo)</i> <p>osservazioni in itinere dell'alunno e dell'insegnante</p> <p>eventuale rimodulazione del percorso</p>	<p>SETTING: aula</p> <p>SOLLECITAZIONE COGNITIVA DEL DOCENTE: Conversazioni, visione di filmati, immagini, letture di testi.</p> <p>RIFLESSIONE E RIELABORAZIONI INDIVIDUALI DELL'ALUNNO: Riflessione verbale e conversazioni sul percorso intrapreso anche esplicitando le proprie emozioni.</p> <p>LAVORI INDIVIDUALI/ DI GRUPPO E ATTIVITA' LABORATORIALI: Ascolto di brevi racconti Filastrocche e canzoncine Rappresentazioni grafico-pittoriche Realizzazione di manufatti Drammatizzazione</p>
---	---

<p>III FASE DI METACOGNIZIONE <i>(ricostruzione del percorso e dei processi da parte degli alunni, autovalutazione, ...)</i></p>	<p>RICOSTRUZIONE SISTEMATICA E QUOTIDIANA DEL PERCORSO E DEI PROCESSI DEGLI ALUNNI</p> <p>Prima fase ricostruzione del percorso</p> <p>Seconda fase riflessione sui processi da parte degli alunni</p> <p>AUTOVALUTAZIONE Autobiografie cognitive (far raccontare all' alunno quali sono le difficoltà che ha incontrato, in che modo le abbia superate, far descrivere la successione delle operazioni compiute evidenziando gli errori più frequenti e i possibili miglioramenti e, infine, far esprimere l'autovalutazione non solo del prodotto, ma anche del processo produttivo adottato).</p>
<p>COLLABORAZIONI <i>(Utilizzo di esperti/associazioni, uscite sul territorio, ...)</i></p>	

MODALITA' DI VALUTAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Compito di realtà -valutazione autentica (vedi sopra) - Griglie di osservazione -valutazione formativa - Autobiografie cognitive -valutazione riflessiva (vedi fase di metacognizione)
MODALITÀ DI DOCUMENTAZIONE <i>(utilizzo del diario di bordo, schede di osservazione, di autovalutazione, raccolta dei prodotti significativi, ...)</i>	<p>Osservazioni sistematiche e raccolta di prodotti, schede di autovalutazione.</p>

PERCORSI DI EDUCAZIONE CIVICA UDA CLASSE I
SECONDO QUADRIMESTRE

UDA	NUCLEI CONCETTUALI E TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA'
UDA II QUADRIMESTRE Il mondo e noi... in cammino insieme	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente; • Comprende le regole della convivenza civile, i principi della solidarietà e del rispetto della diversità • Utilizza correttamente gli strumenti digitali rispettando le regole fondamentali della e-policy 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere sé e gli altri • Rispettare e aiutare gli altri • Comprendere il valore della diversità 	<ul style="list-style-type: none"> • SCIENZE (2h) • Conoscenza della flora e della fauna del territorio. • EDUCAZIONE FISICA (2h) • Fair play • ARTE (1h) • Attività relative alla giornata mondiale dell'acqua e della Terra. • TECNOLOGIA (2h) • Attività relative al Safer Internet Day e mese della sicurezza in rete • GEOGRAFIA (2h) • Rappresentazione grafica di spazi vissuti e di comportamenti da assumere. • RELIGIONE (1h) • Attività sulla Giornata della Terra • MUSICA (1h) • Canzoni sul rispetto dell'ambiente.