PROGETTAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA DEL MODULO 2: ImpariAmo-RispettiAmo-IncludiAmo

(2 febbraio 2026 – 30 giugno 2026)

Nel contesto educativo del primo ciclo di istruzione, è fondamentale promuovere una cittadinanza consapevole, inclusiva e attiva. Il **Goal 10** dell'**Agenda 2030**, **"*Ridurre le disuguaglianze*"**, offre un'opportunità preziosa per sviluppare nei giovani studenti una sensibilità critica verso le ingiustizie sociali, economiche e culturali che caratterizzano il mondo contemporaneo anche alla luce delle attuali tensioni e dei conflitti nel mondo.
La scuola, come luogo di formazione integrale della persona, ha il compito di educare al rispetto delle differenze, alla valorizzazione della diversità e alla promozione dell'**equità**.
Attraverso un percorso didattico interdisciplinare, gli studenti saranno guidati a riflettere su temi quali:

- ★ le disuguaglianze tra Paesi e all'interno degli stessi
- ★ le discriminazioni basate su genere, etnia, disabilità o condizione economica
- ★ il ruolo delle istituzioni e della società civile nel favorire l'inclusione.

L'approccio sarà attivo e partecipativo, con attività che stimolano il pensiero critico, il lavoro collaborativo e la creatività.
L'obiettivo è quello di formare cittadini capaci di riconoscere le disuguaglianze e di agire, nel proprio contesto, per contrastarle.
In linea con le finalità dell'**Educazione Civica** e dell'**Agenda 2030**, questa progettazione intende contribuire allo sviluppo di competenze trasversali e valori fondamentali per la costruzione di una società più giusta, solidale e sostenibile.

In molti settori il ***modulo*** è un elemento versatile, impiegabile in diversi modi e in svariati contesti. Per "modulo" educativo-didattico vogliamo intendere la più piccola unità della progettazione annuale dell'Istituto Comprensivo Statale "F. Severi - Mancini", la quale viene articolata in tre segmenti: Modulo Accoglienza; Primo Modulo; Secondo Modulo. La progettazione modulare si rivela duttile, in quanto si adatta ai bisogni degli alunni, alle specificità delle discipline e ai molteplici scopi dell'offerta formativa degli insegnanti. In questo senso, il modulo, costituito dall'insieme delle progettazioni di ciascun docente, descrive un processo e costituisce il tentativo di superare la visione "disciplinare" in direzione della collegialità e della complementarietà.
Il presente documento coincide con la Progettazione del **Modulo 2**, che nell'anno scolastico **2025/2026** si svolge nel periodo compreso tra il 2 febbraio **2026** e il 30 giugno 2026**.**

PROGETTAZIONE DIPARTIMENTALE VERTICALE

Nell'Istituto Comprensivo Statale "F. Severi - Mancini" la progettazione educativo-didattica viene ideata e formulata in tre fasi consecutive di lavoro.
Per l'a.s. 2025-2026, i presidenti di Intersezione, di Interclasse e i coordinatori di Dipartimento hanno stabilito priorità comuni e trasversali.
La competenza chiave da monitorare è:
- la *Competenza in materia di cittadinanza*.

Vista la Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018, per questo **Modulo 2** il Dipartimento verticale ha deliberato di attivare percorsi mirati allo sviluppo della seguente competenza correlata:
la Competenza alfabetica funzionale

- la Competenza multilinguistica
- la Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- la Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
- la Competenza digitale
- la Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- la Competenza imprenditoriale.

Quadro di riferimento europeo *Competenze europee*	*Quadro di riferimento italiano* *Competenze di cittadinanza*
Competenza in materia di cittadinanza La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.	**Collaborare e partecipare** Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.	**Individuare collegamenti e relazioni** Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendo la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze e incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusive.	**Imparare ad imparare** Organizzare il proprio apprendimento, consapevoli del fatto che è un processo, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie, dei propri bisogni, del proprio metodo di studio e di lavoro.

Visti gli atti, il Dipartimento verticale sceglie le seguenti dimensioni relative alla competenza chiave prevalente:

Competenza	**Dimensione**
Competenza in materia di cittadinanza	Rispetto dei materiali, delle attrezzature e delle risorse
	Espressione del proprio punto di vista
	Interazione
	Motivazione

Stante la griglia di valutazione delle competenze (come da certificazione ministeriale e relativi indicatori di riferimento), il Dipartimento verticale ha, inoltre, costruito la seguente Rubrica di Valutazione, con cui valuterà la competenza da monitorare attraverso un unico CUR predisposto: per la Scuola dell'Infanzia per ogni intersezione degli alunni quinquenni; per la Scuola Primaria per ogni interclasse; per la Scuola Secondaria di I grado un CUR per ogni classe parallela.

Rubrica di valutazione

Competenza chiave	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Dimensioni	Livello avanzato (A)	Livello intermedio (B)	Livello base (C)	Livello iniziale (D)
Competenza in materia di cittadinanza	Utilizzare, distinguere e classificare materiali e risorse secondo funzione e funzionamento.	**Rispetto dei materiali, delle attrezzature e delle risorse**	☐ Seleziona e utilizza strutture, materiali, attrezzature e risorse (della scuola, proprie o altrui) con cura e responsabilità, impiegandoli in modo appropriato e funzionale a vantaggio del gruppo di lavoro.	☐ Utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura, impiegandoli in modo appropriato.	☐ Utilizza i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola con gradi differenti di cura.	☐ Utilizza materiali e risorse solo seguendo le istruzioni impartite.
	Organizzare le informazioni. Orientarsi nella complessità del presente. Comprendere opinioni e culture diverse. Capire i problemi fondamentali in esame.	**Espressione del proprio punto di vista**	☐ Sa esprimere il proprio punto di vista e confrontarlo con quello altrui, mostrandosi coerente ai valori di riferimento assunti.	☐ Sa esprimere il proprio punto di vista.	☐ Incontra difficoltà a esprimere il proprio punto di vista.	☐ Esprime il proprio punto di vista solo se opportunamente stimolato.
	Orientarsi nella complessità del presente. Comprendere opinioni e culture diverse. Capire i problemi fondamentali in esame.	**Interazione**	☐ Nel lavoro di gruppo è collaborativo, propositivo e rispetta le idee degli altri. ☐ Assume il ruolo di tutor nei confronti dei compagni che ne hanno bisogno. ☐ È disponibile alla relazione e alla cooperazione. ☐ È capace di gestire e risolvere conflitti.	☐ Nel lavoro di gruppo è collaborativo e rispetta le idee degli altri. ☐ È disponibile alla relazione con gli altri. ☐ È capace di gestire e risolvere la maggior parte delle situazioni conflittuali in cui si trova.	☐ Nel lavoro di gruppo è esecutivo. ☐ È selettivo nel relazionarsi agli altri. ☐ Incontra difficoltà a gestire e risolvere situazioni conflittuali.	☐ Interagisce con gli altri solo se sollecitato. ☐ Deve essere aiutato per risolvere le situazioni conflittuali.

	Elaborare un personale metodo di studio. Orientarsi nella complessità del presente.	**Motivazione**	☐ Partecipa attivamente e mostra interesse e curiosità verso le attività svolte. ☐ Prende l'iniziativa e cerca di coinvolgere i compagni.	☐ Partecipa e mostra interesse verso le attività svolte.	☐ Partecipa in modo limitato e mostra un parziale interesse verso le attività svolte.	☐ Partecipa e mostra interesse solo se stimolato.

PROGETTAZIONE ORIZZONTALE

Dopo aver selezionato le "competenze chiave", il Dipartimento verticale si è subarticolato in aree disciplinari per la Scuola secondaria di primo grado, in interclasse per la Scuola Primaria e in intersezione per la Scuola dell'Infanzia, al fine di definire un sistema di riferimento proprio per ogni grado di scuola.
I Dipartimenti subarticolati, vista la progettazione verticale e alla luce delle *Indicazioni Nazionali per il curricolo delle scuole dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione* e del *Piano Triennale dell'Offerta Formativa*, definiscono la progettazione orizzontale, che per ogni disciplina è strutturata come segue:
- Traguardi per lo sviluppo delle competenze (tratti dalle *Indicazioni Nazionali* e dalla Circolare Ministeriale n. 35 del 22 giugno 2020)
- Obiettivi (tratti dalle *Indicazioni Nazionali*)
- Conoscenze/Attività (in accordo con il *Curricolo Verticale per competenze*)
- Metodologie e strategie
- Valutazione (descrizione analitica dei criteri generali di valutazione, stabiliti nel *Piano Triennale dell'Offerta Formativa*).

Nella successiva riunione i Coordinatori definiscono tutti gli aspetti organizzativi utili a rendere coerenti le attività previste nei singoli ordini e gradi di scuola.

SCUOLA DELL'INFANZIA "F. SEVERI - MANCINI"
Progettazione per Campi di Esperienza fascia 3 anni

Nella terza fase il Consiglio di Intersezione, considerati i bisogni, le rilevazioni in ingresso e le osservazioni iniziali, declina la progettazione dipartimentale (verticale e orizzontale) nelle singole classi. Gli insegnanti definiscono e specificano meglio:
- Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/Attività
- Metodologie e strategie
- Strumenti
- quanto ritenuto opportuno in merito alla Valutazione.

Qui di seguito sono proposte le progettazioni per campi di esperienza, secondo l'ordine previsto nel *Curricolo Verticale per competenze*.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
COMPETENZA MULTILINGUISTICA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
Campo d'esperienza "I discorsi e le parole"

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Interviene in modo pertinenete in una conversazione.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
Campo d'esperienza "La conoscenza del mondo"

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Riconosce relazioni topologiche e temporali

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Cogliere le trasformazioni della natura
Collocare se stessi e gli oggetti nello spazio utilizzando concetti topologici.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
Campo d'esperienza "Il sé e l'altro"

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e I propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Rispettare turni e ruoli in una conversazione.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
Campo d'esperienza "Il corpo e il movimento"

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo
Riconosce il proprio corpo e le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Rappresentare graficamente lo schema corporeo
Padroneggiare gli schemi motori static e dinamici di base: correre saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare
Percepire gli stati di benessere e malessere.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
Campo d'esperienza "Immagini, suoni, colori"

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e alter attività manipulative, utilizza materiali e strumenti tecniche espressive e creative.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Produce I primi segni grafici
Comprendere e verbalizzare immagini e fotografie.

TUTTE LE COMPETENZE
Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Comunicazione verbal durante lo svolgimento di attività grafico-pittoriche-manipolative- Topologia- Stagioni- Fenomeni atmosferici- Feste e ricorrenze-Il rispetto della diversità-Regole di vita commune-Identità personale e sessuale- Tecniche di rappresentazione ed espressione grafico-pittorico-plastica-Materiali di diverso tipo- Gli elementi dell'immagine. In questa seconda parte dell'anno scolastico le docenti approfondiranno le tematiche relative alla diversità. La storia " Il paese delle pulcette", stimolerà la conoscenza nei bambini e diventerà lo spunto per riflettere sul tema della bellezza ed importanza della diversità. Attraverso le giornate dei "Calzini spaiati" nel mese di febbraio, quella sulla "Diversità culturale" nel mese di Maggio, I bambini con laboratori e attività a sezioni aperte toccheranno con l'esperienza diretta I temi trattati. A tal proposito verrà quindi sviluppata la percezione e conoscenza del corpo che può essere differente per varie caratteristiche. Attraverso il canto "Come le formiche" I bambini saranno stimolati a sviluppare il concetto di aiuto reciproco e solidarietà. Saranno inoltre affrontate tutte le tematiche relative alle stagioni, fenomeni atmosferici, feste, ricorrenze, forme geometriche.

Metodologie e strumenti

Le metodologie utilizzate saranno varie e garantiranno l'apprendimento e il raggiungimento degli obiettivi comuni. Si favorirà il Learning Playing: il bambino attraverso il gioco interagisce con l'ambiente, facendo esperienza, costruendo così, le proprie conoscenze e il proprio pensiero. L'atteggiamento del docente sarà orientato a suscitare interesse e motivazione, l'attenzione sarà soprattutto rivolta all'osservazione dei loro processi di apprendimento, per sostenere tutti gli alunni rispettando i loro tempi. Gli spazi in sezione saranno organizzati per promuovere attività didattiche e gioco libero, prediligendo la Didattica Laboratoriale, in questo modo l'alunno si sentirà libero di esprimere la propria creatività, con la supervisione del docente. Oltre alla lezione dialogata si favorirà la metodologia del Circle Time per promuovere le attività dell'ascolto e del parlato. Inoltre attraverso il Role Playing si favorirà la capacità di impersonare ruoli e comprendere a pieno le situazioni in cui immedesimarsi. Saranno attuate strategie inclusive, come il Peer Tutoring e il Cooperative Learning tra pari per favorire l'autostima e promuovere la partecipazione ad un progetto comune.

Strumenti

Strumenti didattici
LIM
Libri- racconti
Esercizi guidati
Schede strutturate
Attività grafico-pittoriche

Valutazione

Osservazione occasionale e sistematica

Griglia di osservazione finale

Verifica di fine modulo

Insegnamento di Religione Cattolica

Anni 3

Ins. Pesare Cosima

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Campo d'esperienza "I discorsi e le parole"

Impara alcuni termini del linguaggio cristiano
Ascolta semplici racconti biblici

Campo d'esperienza "Il sé e l'altro"

Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù
Sviluppa un senso positivo di sé

Campo d'esperienza "Il corpo e il movimento"

Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e percepisce la propria interiorità e le proprie emozioni

Campo d'esperienza "Immagini, suoni, colori"

Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (ABILITÀ)

Ascoltare i racconti evangelici dell'infanzia e della vita pubblica di Gesù
Conoscere il racconto biblico della Pasqua di Gesù Conoscere il significato principale dei segni pasquali
Comprendere che la Chiesa è la casa e la famiglia dei cristiani

CONTENUTI/ATTIVITÀ

LA VITA PUBBLICA DI GESU': ascolto dei racconti dell'infanzia di Gesù; ascolto di alcuni racconti biblici (la chiamata degli apostoli; le parabole, i miracoli);
LA PASQUA DI GESU': Ascolto dei brani biblici della Pasqua di Gesù; lettura delle immagini dei principali simboli pasquali.
LA COMUNITA' CRISTIANA: la chiesa la casa di Gesù; Maria la Mamma di Gesù e della Chiesa

Conversazioni guidate; attività ludiche; attività laboratoriali; drammatizzazioni; visione di filmati; canti mimati; lavori di gruppo; realizzazioni di cartelloni

METODOLOGIE E STRATEGIE

Circle time. Storytelling. Valorizzazione della relazione e del gioco simbolico e strutturato. Progettazione flessibile nel rispetto del processo di crescita del bambino. Dialogo costante per favorire la verbalizzazione, la riflessione. Apprendimento collaborativo.

STRUMENTI

Gli strumenti vengono selezionati tra i seguenti:
Strumenti didattici
Filmati
Esercizi guidati e schede strutturate
LIM

VALUTAZIONE

Osservazioni occasionali e sistematiche

PROGETTAZIONE EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA

DELL'INFANZIA ANNI 3

TUTTE LE COMPETENZE

Insegnamento trasversale dell'educazione civica

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Si fa riferimento alle *Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica* emanate con D.M. n. 183 del 7/09/2024 e declinate nel *Curricolo verticale* di codesto Istituto.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (ABILITÀ)

1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE/ 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA

2. I DISCORSI E LE PAROLE

Riconoscere ed esprimere emozioni, sentimenti e pensieri.
Essere consapevole che anche gli altri provano emozioni, sentimenti e pensieri, cercare di capirli e rispettarli.

3.COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

La conoscenza del mondo
Iniziare a comprendere che i beni e il lavoro hanno un valore
.

6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

IL SÉ E L'ALTRO

Riconoscere in maniera semplice che i contesti pubblici e privati sono governati da regole e limiti che tutti sono tenuti a rispettare.

8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Saper cogliere i principali segni che contraddistinguono la cultura della comunità di appartenenza e i ruoli sociali.
Assumere comportamenti rispettosi e di cura verso gli animali, l'ambiente naturale, il patrimonio artistico e culturale.
Il corpo e il movimento
Saper avere un rapporto positivo con la propria corporeità.
Essere consapevole dell'importanza di un'alimentazione sana e naturale, dell'attività motoria, dell'igiene personale per la cura della propria salute.

4. COMPETENZA DIGITALE
Tutti i Campi di Esperienza
Si veda quanto già indicato nel *Curricolo verticale* di codesto istituto.

5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
Tutti i Campi di Esperienza
Si veda quanto già indicato nel *Cuirricolo verticale* di codesto istituto.

7.COMPETENZA IMPRENDITORIALE

TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA

Si veda quanto già indicato nel *Curricolo verticale* di codesto istituto.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE)/ATTIVITÀ

Nucleo concettuale	Campo d'esperienza	Monte ore I modulo	Monte ore II modulo	Conoscenze

Costituzione Sviluppo economico e Sostenibilità Cittadinanza digitale	**I discorsi e le parole**	3	4	Conoscere messaggi semplificati su emozioni e sentimenti con l'ausilio di icone e immagini. Conoscere in modo semplificato icone e immagini sulle proprie emozioni, anche attraverso l'ascolto di storie o albi illustrati. Conoscere la collaborazione con gli altri attraverso attività di gruppo e giochi simboli. Conoscere le prime regole (ascolto di semplici frasi; attività manipolative per riprodurre immagini e simboli relativi a regole di comportamento), al fine anche di collaborare con gli altri.
	La conoscenza del mondo (nucleo concettuale n 2: sviluppo economico e sostenibilità)	2	2	Conoscere il valore e la cura dei materiali scolastici (attività manipolative per riprodurre immagini e simboli relativi all'ambiente...). Conoscere gli aspetti fondamentali del proprio territorio attraverso le stagioni: racconti e conversazioni guidate per cogliere i cambiamenti stagionali, il tempo che cambia, gli indumenti invernali, i frutti di stagione...
	Il sé e l'altro	3	4	Conoscere semplici regole per la sicurezza in casa e a scuola. Conoscere semplici regole di convivenza civile nei diversi contesti pubblici (scuola) e privati (casa) attraverso il gioco.
	La conoscenza del mondo (nucleo concettuale n 3: competenza digitale)	2	1	Conoscere semplici regole sull'utilizzo degli strumenti digitali come smartphone e tablet con l'ausilio di un adulto.
	Il corpo e il movimento	3	3	Conoscere in maniera semplificata le regole d'igiene del corpo e le corrette abitudini alimentari, anche con attività di gioco. Conoscere semplici segnali usati a scuola e semplici regole per muoversi nel rispetto degli altri durante il gioco.

	Immagini, suoni, colori	3	3	Conoscere alcuni aspetti dell'ambiente circostante e degli animali più noti con attività plastiche, pittoriche, manipolative, *etc.* Conoscere aspetti fondamentali del proprio territorio: semplici suoni della natura nel proprio territorio attraverso l'ascolto e la riproduzione di canti.
		33		

Metodologie e strategie

Si fa riferimento alle metodologie e alle strategie indicati nelle progettazioni dei campi d'esperienza sopra riportate.

STRUMENTI

Si fa riferimento agli strumenti indicati nelle progettazioni dei campi d'esperienza sopra riportate.

VALUTAZIONE

Criteri	Livello: Avanzato(A)	Livello: Intermedio(B)	Livello: Base (C)	Livello: In via di prima acquisizione (D)
Conoscenze	L'alunno conosce i temi proposti in modo ben consolidato e organizzato. In piena autonomia le applica nei vari contesti, anche in situazioni nuove.	L'alunno conosce i temi proposti in modo consolidato e organizzato. Sa applicare le conoscenze nei vari ambienti e nel rapporto con i pari.	L'alunno conosce i temi proposti in modo essenziale. Recupera le conoscenze con il supporto dell'insegnante.	Le conoscenze dell'alunno sui temi proposti sono frammentarie e non consolidate, recuperabili con l'aiuto e il costante stimolo dell'insegnante.
Abilità	L'alunno mette in atto in autonomia le abilità, anche digitali, connesse ai temi trattati. Generalizza le abilità a contesti nuovi portando contributi personali e originali.	L'alunno mette in atto in modo autonomo e pertinente le abilità, anche digitali, connesse ai temi trattati, collegandole alle esperienze vissute.	L'alunno mette in atto in autonomia le abilità, anche digitali, connesse ai temi trattati nelle situazioni per lui più semplici e familiari.	L'alunno mette in atto le abilità, anche digitali, connesse ai temi trattati , in modo sporadico e con il solo aiuto dell'insegnante.
Atteggiamenti/ comportamenti	L'alunno adotta sempre atteggiamenti e comportamenti coerenti con l'educazione civica, mostra di averne completa consapevolezza . Si assume responsabilità verso il lavoro e le altre persone, esercita influenza positiva sul gruppo**.**	L'alunno adotta generalmente comportamenti ed atteggiamenti coerenti con l'educazione civica. Nel lavoro e verso il gruppo assume con scrupolo le responsabilità che gli vengono affidate.	L'alunno non sempre adotta comportamenti ed atteggiamenti coerenti con l'educazione civica. Porta a termine le responsabilità che gli vengono affidate, che onora con la supervisione degli adulti.	L'alunno adotta in modo sporadico comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica. Necessita del costante richiamo e stimolo degli adulti per acquisire consapevolezza della distanza tra i propri atteggiamenti /comportamenti e quelli civicamente auspicati**.**