



PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE ITALIANO
PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA
A.S. 2020-21

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 1 ITALIANO
PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C1</p> <p>INTERAGIRE E COMUNICARE ORALMENTE IN CONTESTI DI DIVERSA NATURA</p>	<p>Saper esprimere emozioni. Raccontare esperienze personali. Saper ascoltare messaggi e brevi testi letti dall'insegnante. Saper intervenire nel dialogo in modo ordinato.</p>	<p>Screencast, video</p> <p>Videolezioni</p> <p>Siti di giochi interattivi didattici (learningapps, wardwall, ...)</p> <p>Libri digitali</p> <p>Schede didattiche</p> <p>Lettura di brevi storie lette dall'insegnante con adeguata verifica di comprensione: disegni, ordinare didascalie.</p>
COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C2</p> <p>LEGGERE, ANALIZZARE E COMPRENDERE TESTI</p>	<p>Leggere immagini, parole e brevi frasi. Leggere brevi e semplici testi di vario genere comprendendone il significato con l'aiuto di immagini.</p>	<p>Learningapps. Libro di testo. Schede di comprensione. Quiz a crocette, domande aperte. Ordinare didascalie e immagini. Libri di vario genere. Schede didattiche.</p>

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C3</p> <p>PRODURRE TESTI IN RELAZIONE A DIVERSI SCOPI COMUNICATIVI.</p>	<p>Individuare e trascrivere correttamente le singole parole di una frase.</p> <p>Scrivere autonomamente brevi frasi in stampato e in corsivo con il supporto delle immagini.</p> <p>Produrre frasi partendo da una sequenza di immagini corredate da didascalie.</p> <p>Osservare il reale ed esprimere con le parole rispettando il criterio della successione temporale.</p>	<p>Screencast, video.</p> <p>Videolezioni.</p> <p>Siti di giochi interattivi didattici (learningapps, wardwall, ...).</p> <p>Libri digitali.</p> <p>Lettura di brevi storie lette dall'insegnante con adeguata verifica di comprensione: disegni, ordinare didascalie.</p> <p>Schede didattiche.</p>

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C4</p> <p>RIFLETTERE SULLA LINGUA E SULLE SUE REGOLE DI FUNZIONAMENTO</p>	<p>Prestare attenzione a messaggi non verbali (gestualità e immagini).</p> <p>Riconoscere il contesto di alcuni messaggi.</p> <p>Riconoscere la frase come un insieme ordinato di parole.</p> <p>Comprendere il rapporto fra l'ordine delle parole in una frase e il suo significato.</p> <p>Riconoscere il funzionamento del punto e della virgola.</p> <p>Individuare e saper usare correttamente le principali difficoltà ortografiche.</p> <p>Ampliare il lessico.</p>	<p>Videolezioni.</p> <p>Siti di giochi interattivi didattici (learningapps, wardwall, ...).</p> <p>Libri digitali.</p> <p>Schede didattiche.</p> <p>Dettati.</p>

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 2 ITALIANO

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21

Istituto Comprensivo



di Vigolo Vattaro

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C1 INTERAGIRE E COMUNICARE ORALMENTE IN CONTESTI DI DIVERSA NATURA.	Saper esprimere emozioni. Raccontare esperienze personali. Saper ascoltare messaggi e brevi testi letti dall'insegnante.	Screencast, video. Videolezioni. Siti di giochi interattivi didattici (learning apps, wardwall, ...). Libri digitali. Schede didattiche. Lettura di brevi storie lette dall'insegnante con adeguata verifica di comprensione: disegni, ordinare didascalie.

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C2 LEGGERE, ANALIZZARE E COMPRENDERE TESTI.	Leggere brevi testi di vario genere comprendendone il significato. Lettura silenziosa, ad alta voce per sé e per gli altri.	Learningapps. Libro di testo. Schede di comprensione. Quiz a crocette, domande aperte. Ordinare didascalie e immagini. Libri di vario genere. Schede didattiche.

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C3 PRODURRE TESTI IN RELAZIONE A DIVERSI SCOPI COMUNICATIVI.	Scrivere autonomamente brevi frasi nei diversi caratteri. Scrivere autonomamente con il supporto delle immagini un testo. Inventare il finale di una storia e le varie parti del testo. Osservare il reale ed esprimere con le parole i dati rilevati. Scrivere brevi messaggi tenendo presente il destinatario e curando l'organizzazione grafica.	Screencast, video. Videolezioni. Siti di giochi interattivi didattici (learning apps, wardwall, ...). Libri digitali. Lettura di brevi storie lette dall'insegnante con adeguata verifica di comprensione: disegni, ordinare didascalie. Schede didattiche.

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C4 RIFLETTERE SULLA LINGUA E SULLE SUE REGOLE DI FUNZIONAMENTO	Prestare attenzione a messaggi non verbali (gestualità e immagini). Riconoscere il contesto di alcuni messaggi. Usare correttamente i segni di punteggiatura. Rafforzare gli elementi basilari di ortografia. Ampliare il lessico.	Videolezioni. Siti di giochi interattivi didattici (learning apps, wardwall, ...). Libri digitali. Schede didattiche. Dettati.

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 3 ITALIANO

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C1 INTERAGIRE E COMUNICARE ORALMENTE IN CONTESTI DI DIVERSA NATURA	<p>Cogliere la differenza tra sentire e ascoltare: nel rispetto delle regole di Netiquette.</p> <p>Ascoltare e comprendere messaggi orali altrui in una conversazione.</p> <p>Intervenire nelle conversazioni in modo ordinato, corretto e pertinente, nel rispetto delle regole di Netiquette.</p> <p>Ascoltare, comprendere ed eseguire correttamente consegne ed istruzioni orali.</p>	<p>Adeguamento dei tempi di attenzione e focus sulla concentrazione.</p> <p>Video-lezioni a piccoli gruppi.</p> <p>Adeguamento a un contesto digitale (modulazione del tono di voce, controllo dei microfoni, gestione del rispetto del turno di parola, uso di frasi semplici e chiare).</p> <p>Sintesi finale della conversazione.</p> <p>Gestione della video conversazione in due docenti: un moderatore (gestisce la chat e controlla il gruppo) e un conduttore.</p> <p>Produzione di spiegazioni video con immagine dell'insegnante che supporta e esplicita con maggiore chiarezza la consegna.</p>

	<p>Riferire esperienze personali seguendo un ordine logico e cronologico, con un linguaggio adeguato e ricco.</p> <p>Formulare domande e richieste chiare e precise.</p> <p>Ascoltare per tempi adeguatamente protratti la lettura di testi realistici, narrativi (fiaba, mito, ...) da parte dell'insegnante ed essere in grado di riesporne, con l'aiuto di domande guida, il contenuto o la trama.</p> <p>Ascoltare e comprendere un testo regolativo, estrapolando e memorizzando le norme impartite.</p> <p>Ascoltare e comprendere il significato di brevi testi poetici, cogliendo sensazioni e stati d'animo.</p>	<p>In video- lezione.</p> <p>Monitoraggio della qualità della connessione.</p> <p>Maggiore richiesta di feedback ai bambini.</p> <p>Adeguamento dei tempi al contesto digitale.</p> <p>Proiezione di domande guida.</p> <p>Uso del libro digitale (da scaricare preventivamente), di registrazioni audio (registratore vocale o simile) e video (screencast-safe youtube).</p>
--	---	--

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C2</p> <p>LEGGERE E ANALIZZARE E COMPRENDERE TESTI</p>	<p>Leggere ad alta voce, rispettando le pause, scandite dai segni di punteggiatura e rimarcate dal carattere grafico.</p> <p>Leggere scorrevolmente ed espressivamente ad alta voce comprendendo il contenuto globale del testo.</p> <p>Utilizzare modalità di lettura silenziosa per comprendere i contenuti del testo.</p> <p>Leggere e comprendere un semplice testo narrativo individuandone gli elementi essenziali (personaggi, luoghi, tempi).</p> <p>Scegliere letture secondo interessi e gusti personali.</p> <p>Sintetizzare un testo letto e/o ascoltato.</p>	<p>Letture ad alta voce da parte del docente e successivamente dei bambini, in video lezione o utilizzando il libro digitale/ materiale condiviso (testi brevi).</p> <p>Proposta di produzione di registrazioni audio o video (facoltativa).</p> <p>Domande di comprensione in forma scritta (Google moduli: quiz a scelta multipla, a domande aperte e documenti con tabelle).</p> <p>Promozione e sostegno della lettura, consigliando testi, raccogliendo idee e spunti.</p> <p>Proposta in modalità asincrona di testi e di domande guida per favorire la successiva verbalizzazione di una breve sintesi in video-lezione.</p>

<p>C3</p> <p>PRODURRE TESTI IN RELAZIONE A DIVERSI SCOPI COMUNICATIVI</p>	<p>Conoscere le principali caratteristiche testuali di fiaba, favola.</p> <p>Produrre una fiaba, rispettando la struttura del genere testuale.</p> <p>Completare testi narrativi inserendo parti iniziali, sviluppi e parti finali.</p> <p>Scrivere autonomamente un racconto realistico, anche personale, scegliendo e utilizzando elementi dati e rielaborare e/o produrre semplici testi in base al destinatario e allo scopo.</p> <p>Utilizzare la forma testuale lettera per comunicare e per esprimere vissuti, sentimenti, emozioni e stati d' animo.</p> <p>Apprezzare il testo poetico individuando i suoi elementi tipici.</p> <p>Utilizzare una grafia comprensibile, chiara e corretta.</p> <p>Usare correttamente le principali convenzioni ortografiche e lessicali.</p>	<p>Presentazione di materiali in modalità asincrona (testi- audio-letture-brevi filmati-immagini).</p> <p>Seguita da una video-lezione preferibilmente a piccoli gruppi per la rielaborazione finale della struttura.</p> <p>Proposta di personaggi e situazioni stimolo.</p> <p>Proporre esercizi finalizzati.</p> <p>Proporre stesura di testi brevi che saranno corretti individualmente con feedback sia emotivo sia relativo alla struttura.</p> <p>Ripasso degli elementi caratteristici della forma testuale lettera.</p> <p>Proposta di scambio epistolare fra bambini.</p> <p>Lettura da parte dell'insegnante/audiolibri di testi poetici e condivisione coi bambini.</p> <p>Giochi linguistici.</p> <p>Ritorni da parte del docente.</p> <p>Proposta di autocorrezione.</p>
---	--	--

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C4</p> <p>RIFLETTERE SULLA LINGUA E SULLE SUE REGOLE DI FUNZIONAMENTO</p>	<p>Conoscere e utilizzare l'ordine alfabetico.</p> <p>Riconoscere, discriminare e usare correttamente le principali convenzioni ortografiche.</p> <p>Conoscere, individuare e classificare le principali categorie linguistiche nelle loro linee essenziali: articolo, nome, aggettivo (qualificativi), pronome (personali), verbo (presente, passato, futuro), preposizioni (semplici).</p> <p>Conoscere ed individuare il soggetto e il predicato verbale.</p> <p>Scoprire/riconoscere l'ampliamento della frase minima (complemento oggetto).</p>	<p>Presentazione di esercizi/giochi (anche su applicazioni varie)</p> <p>Proposta di esercizi di rinforzo e dettati registrati con registratore vocale.</p> <p>Presentazione di esercizi/giochi (anche su applicazioni varie)</p> <p>Presentazione di esercizi/giochi (anche su applicazioni varie).</p> <p>Proposta di vignette/fotografie o situazioni da presentare e ampliare gradualmente.</p>

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE ITALIANO CLASSE 4

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A.S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C1 INTERAGIRE E COMUNICARE ORALMENTE IN CONTESTI DI DIVERSA NATURA	Saper intervenire per porre domande per chiarificazione. Partecipare a una conversazione. Rispettare il proprio turno di intervento. Ascoltare e rispettare le posizioni dei compagni. Aggiungere informazioni pertinenti. Esprimere le proprie idee in modo chiaro, corretto e coerente e fornire motivazioni a supporto delle stesse. Esporre esperienze personali e non, in modo chiaro e corretto. Esporre in modo logico utilizzando un lessico appropriato contenuti ed esperienze. Comprendere ed esporre le informazioni essenziali e riconoscere lo scopo principale di un testo.	Convocazione in meet predisponendo delle unità di lavoro sincrone. Eventuale condivisione schermo con immagini e/o foto
C2 LEGGERE E ANALIZZARE E COMPNDERE TESTI	Leggere ad alta voce in modo scorrevole ed espressivo Riconoscere alcune tipologie testuali: narrativo, descrittivo... Cogliere e usare il significato di parole nuove dal contesto Riflettere sul contenuto di un testo collegandolo anche al proprio vissuto personale	Libri scolastici Moduli di Drive costruiti appositamente dall'insegnante per verificare la comprensione Verifiche di letture promosse mediante l'uso di applicativo Audacity

		Utilizzare video di autori o lettori per promuovere l'espressività
C3 PRODURRE TESTI IN RELAZIONE A DIVERSI SCOPI COMUNICATIVI	Composizione testuale (testi descrittivi, testi narrativi, testi informativi, regolativi, testi poetici e sintesi) Composizione di racconti di esperienze personali Utilizzo corretto delle regole ortografiche, delle strutture morfosintattiche e della punteggiatura Riassunto di testi narrativi sulla base di schemi	Realizzazione di una video spiegazione asincrona sugli schemi guida e sull'organizzazione strutturale del testo e degli schemi riassuntivi Visione dei testi prodotti tramite foto o su documenti PC
C4 RIFLETTERE SULLA LINGUA E SULLE SUE REGOLE DI FUNZIONAMENTO	Utilizzo corretto delle principali categorie grammaticali e saper analizzare la struttura morfo-sintattica di una frase. Saper consultare il dizionario online o cartaceo e ampliare il proprio lessico e vocabolario personale. Rispettare le convenzioni ortografiche e riconoscere la funzione	Predisporre delle unità di lavoro accattivanti che permettano di riprendere e memorizzare le convenzioni ortografiche (Wordwall) Video strutturati di ripasso Schede strutturate di ripasso Promuovere l'uso di dizionari Realizzazione di video spiegazione sincrona e asincrona di ripasso Libri di testo

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE ITALIANO CLASSE 5

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



Per quanto riguarda la competenza C1 Interagire e comunicare oralmente in contesti di diversa natura si fa riferimento ai piani d'Istituto presenti sul sito della scuola per promuovere tale competenza si utilizzerà meet predisponendo delle unità di lavoro sincrone.

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C2 LEGGERE E ANALIZZARE E COMPRENDERE TESTI	Leggere, comprendere e analizzare	Libri digitali Registrazione alla biblioteca digitale del Trentino Moduli di Drive costruito appositamente dall'insegnante per verificare la comprensione Verifiche di letture promosse mediante l'uso di applicativo Audacity Utilizzare video di autori o lettori per promuovere l'espressività

<p>C3</p> <p>PRODURRE TESTI IN RELAZIONE A DIVERSI SCOPI COMUNICATIVI</p>	<p>Composizione testuale (testi descrittivi, testi narrativi, testi informativi, regolativi, testi poetici e sintesi)</p>	<p>Realizzazione di una video spiegazione sincrona e asincrona sugli schemi guida e sull'organizzazione strutturale del testo</p> <p>Predisposizione di schede strutturate</p> <p>Predisposizione di momenti in meet a piccoli gruppi per la revisione del testo</p>
<p>C4</p> <p>RIFLETTERE SULLA LINGUA E SULLE SUE REGOLE DI FUNZIONAMENTO</p>	<p>Consultare il dizionario online e ampliare il proprio lessico e vocabolario personale.</p> <p>Rispettare le convenzioni ortografiche e riconoscere la funzione</p> <p>Saper analizzare la struttura sintattica morfologica di una frase.</p> <p>Nove parte del discorso (soggetto, predicato e principali espansioni)</p>	<p>Promuovere l'uso di dizionari online "Treccani"</p> <p>Predisporre delle unità di lavoro accattivanti che permettano di riprendere e memorizzare le convenzioni ortografiche (Wordwall)</p> <p>Video strutturati di ripasso</p> <p>Schede strutturate di ripasso</p> <p>Realizzazione di video spiegazione sincrona e asincrona specifiche</p> <p>Supporto con video strutturati a tema</p> <p>Predisposizione di attività didattiche interattive per promuovere l'acquisizione dei contenuti affrontati (Wordwall)</p>



PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE *STORIA*
PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA
A.S. 2020-21

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 1 STORIA

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C1 COMPNDERE CHE LA STORIA È UN PROCESSO DI RICOSTRUZIONE DEL PASSATO CHE MUOVE DALLE DOMANDE DEL PRESENTE E, UTILIZZANDO STRUMENTI E PROCEDURE, PERVENIRE AD UNA CONOSCENZA DEI FENOMENI STORICI ED EVENTI, CONDIZIONATA DALLA TIPOLOGIA E DALLA DISPONIBILITÀ DELLE FONTI E SOGGETTA A CONTINUI SVILUPPI	Concetto di tempo Applicare in modo appropriato gli indicatori temporali fondamentali (successione, contemporaneità, durata delle azioni, causa-effetto) Ciclicità dei fenomeni temporali (giorni della settimana, parti del giorno, mesi dell'anno e stagioni)	Libri di testo. Schede didattiche. Giochi wordwall. Screencast. Semplici video.

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 2 STORIA

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C1 COMPNDERE CHE LA STORIA È UN PROCESSO DI RICOSTRUZIONE DEL PASSATO CHE MUOVE DALLE DOMANDE DEL PRESENTE E, UTILIZZANDO STRUMENTI E PROCEDURE, PERVENIRE AD UNA CONOSCENZA DEI FENOMENI STORICI ED EVENTI, CONDIZIONATA DALLA TIPOLOGIA E DALLA DISPONIBILITÀ DELLE FONTI E SOGGETTA A CONTINUI SVILUPPI	Concetto di spazio Applicare in modo appropriato gli indicatori temporali fondamentali (successione, contemporaneità, durata delle azioni, causa-effetto) Utilizzare semplici strumenti di misurazione del tempo (agenda-diario, clessidra, meridiana, calendario, orologio) cogliendo la ciclicità degli eventi Ricostruire la storia scolastica/ personale o di oggetti utilizzando fonti iconografiche, orali, materiali	Libri di testo. Schede didattiche. Giochi wordwall. Interviste. Raccolta di immagini e materiali fotografici. Screencast. Semplici video.

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 3 STORIA

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C1 COMPNDERE CHE LA STORIA È UN PROCESSO DI RICOSTRUZIONE DEL PASSATO CHE MUOVE DALLE DOMANDE DEL PRESENTE E, UTILIZZANDO STRUMENTI E PROCEDURE, PERVENIRE A UNA CONOSCENZA DI FENOMENI STORICI ED EVENTI, CONDIZIONATA DALLA TIPOLOGIA E DALLA DISPONIBILITÀ DELLE FONTI E SOGGETTA A CONTINUI SVILUPPI	Utilizzare schemi e cartine storiche per elaborare le informazioni. - Padroneggiare l'uso degli indicatori temporali per orientarsi nel tempo vissuto quotidianamente. Conoscere la funzione e l'uso del calendario. Riconoscere gli indicatori temporali: decenni, secoli, millenni... Conoscere ed usare la linea del tempo per collocare gli eventi in successione (periodizzazione, anno zero di riferimento, la nascita di Cristo, a. C., d. C.)	Libro di testo, video e presentazioni multimediali, lezioni sincrone, giochi didattici online Schemi o mappe da completare insieme durante le lezioni sincrone
C2 UTILIZZARE I PROCEDIMENTI DEL METODO STORIOGRAFICO E IL LAVORO SU FONTI PER COMPIERE SEMPLICI OPERAZIONI DI RICERCA STORICA, CON PARTICOLARE ATTENZIONE ALL'AMBITO LOCALE	Individuare: tempo luogo spazio per ricostruire la storia della terra prima dell'uomo. Individuare i bisogni dell'essere umano: tempo, luogo, spazio, attività, cultura... Utilizzare il linguaggio specifico	

<p>C3</p> <p>RICONOSCERE LE COMPONENTI COSTITUTIVE DELLE SOCIETÀ ORGANIZZATE – ECONOMIA, ORGANIZZAZIONE SOCIALE, POLITICA, ISTITUZIONALE, CULTURA – E LE LORO INTERDIPENDENZE.</p>	<p>Conoscere la storia della storia della Terra: Big Bang, nascita della Terra, Pangea, Era Arcaica, Era Primaria, Era Secondaria, Era Terziaria.</p> <p>Conoscere le storia dell'uomo: il Paleolitico (ominidi, homo habilis, homo erectus, homo sapiens Neanderthal, homo sapiens sapiens - Cromagnon; il Neolitico (agricoltura, allevamento, artigianato, nascita del villaggio, la scoperta dei metalli...).</p>	<p>Libro di testo, video e presentazioni multimediali, lezioni sincrone</p> <p>Schemi o mappe da completare insieme durante le lezioni sincrone</p>
<p>C4 COMPRENDERE FENOMENI RELATIVI AL PASSATO E ALLA CONTEMPORANEITÀ, LI SA CONTESTUALIZZARE NELLO SPAZIO E NEL TEMPO, SA COGLIERE RELAZIONI CAUSALI E INTERRELAZIONI.</p>	<p>Individuare i bisogni fondamentali dell'essere umano (alimentazione, abbigliamento, caccia, abitazioni, organizzazione sociale, scoperte, manifestazioni artistico-espressive-religiose...)</p>	<p>Schemi e mappe da completare, libro di testo;</p> <p>Video di divulgazione scientifica di vario genere (documentari, animazioni...)</p>

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 4 STORIA
PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C 1</p> <p>COMPRENDERE CHE LA STORIA È UN PROCESSO DI RICOSTRUZIONE DEL PASSATO CHE MUOVE DALLE DOMANDE DEL PRESENTE E, UTILIZZANDO STRUMENTI E PROCEDURE, PERVENIRE A UNA CONOSCENZA DI FENOMENI STORICI ED EVENTI, CONDIZIONATA DALLA TIPOLOGIA E DALLA DISPONIBILITÀ DELLE FONTI E SOGGETTA A CONTINUI SVILUPPI</p> <p>C2</p> <p>UTILIZZARE I PROCEDIMENTI DEL METODO STORIOGRAFICO E IL LAVORO SU FONTI PER COMPIERE SEMPLICI OPERAZIONI DI RICERCA STORICA, CON PARTICOLARE ATTENZIONE ALL'AMBITO LOCALE</p>	<p>Utilizzare diversi tipi di fonte per ricavare informazioni</p> <p>Porsi domande, formulare ipotesi e ricostruire fatti ed eventi.</p> <p>Utilizzare la linea del tempo e la relazione di successione.</p> <p>Riconoscere gli indicatori temporali: decenni, secoli, millenni...</p> <p>Costruire, con guida dell'insegnante, una mappa spazio-temporale delle civiltà antiche prese in esame.</p> <p>Individuare i bisogni dell'essere umano sulla base dei quali costruire una griglia di indagine storica: tempo, luogo, spazio, attività, cultura, economia, organizzazione politica, religione, rapporti con altri popoli, arte ...</p>	<p>Convocazione in meet predisponendo delle unità di lavoro sincrone.</p> <p>Eventuale condivisione schermo con immagini e/o foto</p> <p>Libri scolastici</p> <p>Utilizzare video di autori (trovati in rete)</p> <p>Realizzazione di video spiegazione sincrona e asincrona di ripasso</p> <p>Moduli di Drive costruiti appositamente dall'insegnante per verificare la comprensione</p>

<p>C3</p> <p>RICONOSCERE LE COMPONENTI COSTITUTIVE DELLE SOCIETÀ ORGANIZZATE – ECONOMIA, ORGANIZZAZIONE SOCIALE, POLITICA, ISTITUZIONALE, CULTURA – E LE LORO INTERDIPENDENZE</p>	<p>Organizzare le informazioni di una civiltà in base a specifici indicatori (quadro storico)</p> <p>Analizzare il rapporto uomo-territorio con l'ausilio di carte geostoriche.</p> <p>Confrontare quadri di civiltà e riconoscerne somiglianze e differenze.</p>	<p>Realizzazione di una video spiegazione asincrona sulle mappe concettuali prodotte.</p> <p>Visione e verbalizzazione in modalità meet di cartine geostoriche per verificare la comprensione</p>
<p>C4</p> <p>COMPRENDERE FENOMENI RELATIVI AL PASSATO E ALLA CONTEMPORANEITÀ, LI SA CONTESTUALIZZARE NELLO SPAZIO E NEL TEMPO, SA COGLIERE RELAZIONI CAUSALI E INTERRELAZIONI</p>	<p>Collegare aspetti di civiltà ai diversi contesti spaziali e temporali, orientarsi su carte geo-storiche.</p> <p>Riconoscere le contemporaneità fra diverse civiltà segnando graficamente sulla linea del tempo informazioni relative ad esse.</p> <p>Collegare fatti e fenomeni di uno stesso periodo per formulare ipotesi di spiegazione degli eventi e di trasformazione di molte situazioni (guerre, commercio...).</p>	<p>Realizzazione di una video spiegazione asincrona sulle mappe concettuali prodotte.</p> <p>Visione e verbalizzazione in modalità meet di cartine geostoriche per verificare la comprensione.</p>

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 5 STORIA

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C1 COMPRENDERE CHE LA STORIA È UN PROCESSO DI RICOSTRUZIONE DEL PASSATO CHE MUOVE DALLE DOMANDE DEL PRESENTE E, UTILIZZANDO STRUMENTI E PROCEDURE, PERVENIRE A UNA CONOSCENZA DI FENOMENI STORICI ED EVENTI, CONDIZIONATA DALLA TIPOLOGIA E DALLA DISPONIBILITÀ DELLE FONTI E SOGGETTA A CONTINUI SVILUPPI	Riconoscere diversi tipi di fonte e utilizzarli per ricavare informazioni relative ad una ricerca tematica Utilizzare fonti diverse per porsi domande, formulare ipotesi e ricostruire fatti o eventi esperiti o lontani nel passato	Si segue il libro di testo, l'eserciziario annesso, video lezioni con ulteriori spiegazioni e giochi interattivi, più approfondimenti attraverso la visione di filmati.

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTC2:
<p>C2</p> <p>UTILIZZARE I PROCEDIMENTI DEL METODO STORIOGRAFICO E IL LAVORO SU FONTI PER COMPIERE SEMPLICI OPERAZIONI DI RICERCA STORICA, CON PARTICOLARE ATTENZIONE ALL'AMBITO LOCALE</p>	<p>Spiegare, sulla base di fonti e testimonianze, semplici fatti ed eventi e scegliere le interpretazioni più plausibili e pertinenti alla ricostruzione di un fenomeno storico</p> <p>Saper utilizzare testi di varia natura (cartacei e multimediali) per ricavare informazioni di carattere storico</p> <p>Saper organizzare piccole quantità di informazioni sul passato, contestualizzandole nello spazio e nel tempo</p>	<p>Si segue il libro di testo, l'eserciziario annesso, video lezioni con ulteriori spiegazioni e giochi interattivi, più approfondimenti attraverso la visione di filmati.</p>
<p>C3</p> <p>RICONOSCERE LE COMPONENTI COSTITUTIVE DELLE SOCIETÀ ORGANIZZATE – ECONOMIA, ORGANIZZAZIONE SOCIALE, POLITICA, ISTITUZIONALE, CULTURA – E LE LORO INTERDIPENDENZE.</p>	<p>Cogliere l'interdipendenza tra i vari aspetti, a partire da quello tra uomo e ambiente</p> <p>Comprendere che i bisogni via via più complessi dei gruppi umani determinano l'evoluzione delle forme di organizzazione sociale: società nomadi/società stanziali</p> <p>Confrontare quadri di civiltà e riconoscere somiglianze e differenze</p> <p>Descrivere le abitudini e i comportamenti di popolazioni che ancor oggi vivono in modo primitivo e saperle collocare in una mappa di comparazione con le attuali civiltà occidentali e orientali</p> <p>Utilizzare il linguaggio specifico e alcuni concetti in modo appropriato</p>	<p>Si segue il libro di testo, l'eserciziario annesso, video lezioni con ulteriori spiegazioni e giochi interattivi, più approfondimenti attraverso la visione di filmati.</p>

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C4</p> <p>COMPRENDERE FENOMENI RELATIVI AL PASSATO E ALLA CONTEMPORANEITÀ, LI SA CONTESTUALIZZARE NELLO SPAZIO E NEL TEMPO, SA COGLIERE RELAZIONI CAUSALI E INTERRELAZIONI.</p>	<p>Collegare un fatto o un evento della storia umana ai diversi contesti spaziali e temporali, orientandosi su carte storiche e geografiche</p> <p>Ricostruire e posizionare macro fenomeni sulla linea del tempo (dalla preistoria alla caduta dell'impero romano)</p> <p>Riconoscere la contemporaneità fra diversi eventi segnando graficamente sulla linea del tempo la coesistenza di più civiltà</p> <p>Collegare fatti e fenomeni di uno stesso periodo per formulare ipotesi di spiegazione degli eventi e di trasformazione di molte situazioni (guerre e fame; castelli, villaggi e viabilità, commercio, nuovi lavori e denaro)</p> <p>Rilevare i cambiamenti e le permanenze nelle diverse civiltà</p> <p>Individuare rapporti di causa-effetto in singoli eventi storici</p> <p>Riconoscere nel territorio tracce e reperti della storia passata e comprendere che la storia generale è riscontrabile anche nel territorio in cui viviamo</p> <p>Utilizzare le fonti storiche per pervenire ad un quadro di storia locale</p> <p>Collocare fatti ed eventi della storia locale sulla linea del tempo</p> <p>Ricostruire fatti, eventi, e tappe significative della storia locale evidenziando permanenze e mutamenti</p>	<p>Si segue il libro di testo, l'eserciziario annesso, video lezioni con ulteriori spiegazioni e giochi interattivi, più approfondimenti attraverso la visione di filmati.</p>



PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE *GEOGRAFIA*
PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA
S. 2020-21

**PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 1 GEOGRAFIA
PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA**

A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C1</p> <p>LEGGERE L'ORGANIZZAZIONE DI UN TERRITORIO, UTILIZZANO IL LINGUAGGIO, GLI STRUMENTI E I PRINCIPI DELLA GEOGRAFIA; SAPER INTERPRETARE TRACCE E FENOMENI E COMPIERE SU DI ESSI OPERAZIONI DI CLASSIFICAZIONE, CORRELAZIONE, INFERENZA E GENERALIZZAZIONE.</p>	<p>Concetto di spazio.</p> <p>Utilizzare concetti topologici per orientarsi nello spazio (casa, scuola, strada)</p> <p>Funzione degli spazi e comportamenti corretti</p> <p>Utilizzare rappresentazioni grafiche per orientarsi e muoversi nello spazio</p>	<p>Libri di testo.</p> <p>Screencast.</p> <p>Giochi Wordwall.</p> <p>Schede didattiche.</p> <p>Immagini.</p>

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 2 GEOGRAFIA

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C1</p> <p>LEGGERE L'ORGANIZZAZIONE DI UN TERRITORIO, UTILIZZANO IL LINGUAGGIO, GLI STRUMENTI E I PRINCIPI DELLA GEOGRAFIA; SAPER INTERPRETARE TRACCE E FENOMENI E COMPIERE SU DI ESSI OPERAZIONI DI CLASSIFICAZIONE, CORRELAZIONE, INFERENZA E GENERALIZZAZIONE.</p>	<p>Concetto di spazio.</p> <p>Utilizzare concetti topologici per orientarsi nello spazio</p> <p>Utilizzare rappresentazioni grafiche per orientarsi e muoversi nello spazio</p> <p>Individuare e descrivere alcuni elementi caratterizzanti paesaggi con particolare riferimento a quelli circostanti</p>	<p>Libri di testo.</p> <p>Screencast.</p> <p>Giochi Wordwall.</p> <p>Schede didattiche.</p> <p>Immagini.</p>
<p>C2</p> <p>PARTENDO DALL'ANALISI DELL'AMBIENTE REGIONALE, COMPRENDERE CHE OGNI TERRITORIO È UNA STRUTTURA COMPLESSA E DINAMICA, CARATTERIZZATA DALL'INTERAZIONE TRA UOMO E AMBIENTE: RICONOSCERE LE MODIFICAZIONI APPORTATE NEL TEMPO DALL'UOMO SUL TERRITORIO.</p>	<p>Distinguere elementi naturali e antropici di un paesaggio</p>	

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 3 GEOGRAFIA

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C1 LEGGERE L'ORGANIZZAZIONE DI UN TERRITORIO, UTILIZZANDO IL LINGUAGGIO, GLI STRUMENTI E I PRINCIPI DELLA GEOGRAFIA; SAPER INTERPRETARE TRACCE E FENOMENI E COMPIERE SU DI ESSI OPERAZIONI DI CLASSIFICAZIONE, CORRELAZIONE, INFERENZA E GENERALIZZAZIONE.	Conoscere e utilizzare diversi punti di riferimento (sole, stella polare, punti cardinali, elementi naturali e artificiali, bussola...) per orientarsi nello spazio. Conoscere, leggere e utilizzare semplici rappresentazioni cartografiche (pianta, mappa, carta fisica, carta politica, carte tematiche...) per orientarsi e muoversi nello spazio. Conoscere e utilizzare i sistemi di simbolizzazione convenzionali e il concetto di scala. Ridurre in scala ambienti conosciuti.	Uso di video, presentazioni multimediali, libro di testo, giochi interattivi
C2 PARTENDO DALL'ANALISI DELL'AMBIENTE REGIONALE, COMPRENDERE CHE OGNI TERRITORIO È UNA STRUTTURA COMPLESSA E DINAMICA, CARATTERIZZATA DALL'INTERAZIONE TRA UOMO E AMBIENTE: RICONOSCERE LE MODIFICAZIONI APPORTATE NEL TEMPO DALL'UOMO SUL TERRITORIO.	Conoscere gli elementi naturali (corsi d'acqua, montagne, valli...) e antropici (strade, edifici, parchi, ..), flora e fauna. Mettere in relazione il proprio ambiente, le sue risorse e le condizioni di vita.	Utilizzo di Google maps o altri siti internet; lavoro guidato durante le lezioni sincrone attraverso la condivisione dello schermo dell'insegnante

<p>C3</p> <p>CONOSCERE TERRITORI VICINI E LONTANI E AMBIENTI DIVERSI, SAPERLI CONFRONTARE, COGLIENDO I VARI PUNTI DI VISTA CON CUI SI PUÒ OSSERVARE LA REALTÀ GEOGRAFICA (GEOGRAFICA FISICA, ANTROPOLOGICA, ECONOMICA, POLITICA, ECC.)</p>	<p>Riconoscere e rappresentare graficamente i vari tipi di paesaggi.</p> <p>Conoscere l'origine delle montagne, delle colline, delle pianure, del lago, del fiume, del mare...</p> <p>Descrivere un ambiente naturale nei suoi elementi essenziali, usando una terminologia appropriata.</p> <p>Riconoscere gli elementi fisici e antropici di un paesaggio, cogliendo i principali rapporti di connessione e interdipendenza.</p> <p>Riconoscere le più evidenti modificazioni apportate dall'uomo nel proprio territorio.</p>	<p>Uso di video, presentazioni multimediali, libro di testo, giochi interattivi</p> <p>Realizzazione di disegni e condivisione tramite classroom</p> <p>Audio o video asincroni di spiegazione</p>
<p>C4</p> <p>AVERE COSCIENZA DELLE CONSEGUENZE POSITIVE E NEGATIVE DELL'AZIONE DELL'UOMO SUL TERRITORIO, RISPETTARE L'AMBIENTE E AGIRE IN MODO RESPONSABILE NELL'OTTICA DI UNO SVILUPPO SOSTENIBILE.</p>	<p>Conoscere e applicare semplici regole per la tutela dell'ambiente.</p> <p>Conoscere ed adottare possibili interventi per migliorare l'ambiente in cui vive (raccolta differenziata, risparmio delle risorse naturali...)</p> <p>Riciclo e riuso dei materiali</p>	<p>Brainstorming durante un incontro in meet</p> <p>Video di sensibilizzazione ambientale</p> <p>Proposta di lavoretto con materiale di riciclo da documentare attraverso foto o video</p>

**PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 4 GEOGRAFIA
PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA**

A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C1</p> <p>LEGGERE L'ORGANIZZAZIONE DI UN TERRITORIO, UTILIZZANDO IL LINGUAGGIO, GLI STRUMENTI E I PRINCIPI DELLA GEOGRAFIA; SAPER INTERPRETARE TRACCE E FENOMENI E COMPIERE SU DI ESSI OPERAZIONI DI CLASSIFICAZIONE, CORRELAZIONE, INFERENZA E GENERALIZZAZIONE.</p>	<p>Riconoscere i simboli nelle legende.</p> <p>Confrontare e trarre informazioni dai diversi tipi di carte geografiche.</p>	<p>Convocazione in meet predisponendo delle unità di lavoro sincrone.</p> <p>Eventuale condivisione schermo con immagini e/o foto.</p> <p>Libri scolastici</p>
<p>C2</p> <p>PARTENDO DALL'ANALISI DELL'AMBIENTE REGIONALE, COMPRENDERE CHE OGNI TERRITORIO È UNA STRUTTURA COMPLESSA E DINAMICA, CARATTERIZZATA DALL'INTERAZIONE TRA UOMO E AMBIENTE: RICONOSCERE LE MODIFICAZIONI APPORTATE NEL TEMPO DALL'UOMO SUL TERRITORIO.</p>	<p>Rilevare nel paesaggio gli elementi naturali e antropici.</p> <p>Mettere in relazione l'ambiente, le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo.</p> <p>- Riconoscere alcune evidenti modificazioni apportate nel tempo dall'uomo sul territorio preso in esame.</p>	<p>Utilizzare video di autori (trovati in rete) su elementi</p> <p>Realizzazione di video spiegazione sincrona e asincrona di ripasso</p> <p>Moduli di Drive costruiti appositamente dall'insegnante per verificare la comprensione</p>

	Riflettere sull'importanza, positiva o negativa, che le trasformazioni operate dall'uomo possono avere sull'ambiente.	
<p>C3</p> <p>CONOSCERE TERRITORI VICINI E LONTANI E AMBIENTI DIVERSI, SAPERLI CONFRONTARE, COGLIENDO I VARI PUNTI DI VISTA CON CUI SI PUÒ OSSERVARE LA REALTÀ GEOGRAFICA (GEOGRAFICA FISICA, ANTROPOLOGICA, ECONOMICA, POLITICA, ECC.).</p>	<p>Individuare e descrivere gli elementi caratteristici dei paesaggi italiani: montagna, collina, pianura, costiera.</p> <p>Localizzare i principali "oggetti" fisici (monti, fiumi, laghi...) e antropici (città, ponti, infrastrutture...) di un territorio (Italia).</p>	<p>Libri scolastici</p> <p>Condivisione di video/foto di paesaggi</p> <p>Realizzazione di video spiegazione sincrona e asincrona di ripasso</p> <p>Moduli di Drive costruiti appositamente dall'insegnante per verificare la comprensione</p>
<p>C4</p> <p>AVERE COSCIENZA DELLE CONSEGUENZE POSITIVE E NEGATIVE DELL'AZIONE DELL'UOMO SUL TERRITORIO, RISPETTARE L'AMBIENTE E AGIRE IN MODO RESPONSABILE NELL'OTTICA DI UNO SVILUPPO SOSTENIBILE.</p>	<p>Rilevare comportamenti umani sul territorio negativi e/positivi.</p>	<p>Convocazione in meet predisponendo delle unità di lavoro sincrone.</p> <p>Condivisione di video di approfondimento relativi alla tematica dello sfruttamento ambientale e della valorizzazione delle risorse.</p>

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 5 GEOGRAFIA

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C1</p> <p>LEGGERE L'ORGANIZZAZIONE DI UN TERRITORIO, UTILIZZANDO IL LINGUAGGIO, GLI STRUMENTI E I PRINCIPI DELLA GEOGRAFIA; SAPER INTERPRETARE TRACCE E FENOMENI E COMPIERE SU DI ESSI OPERAZIONI DI CLASSIFICAZIONE, CORRELAZIONE, INFERENZA E GENERALIZZAZIONE.</p>	<p>Utilizzare mappe e carte diverse per contenuto e scala traendone informazioni ed individuando percorsi.</p> <p>Saper utilizzare criteri di orientamento spaziale nella realtà e in rappresentazioni cartografiche.</p> <p>Ricostruire gli aspetti geografici ed economici salienti di un territorio tramite la lettura della carta e di testi specifici, incluso l'atlante</p> <p>Saper collegare le informazioni, variamente reperite, per trarre conclusioni, inferenze, formulare ipotesi e previsioni, utilizzando il lessico specifico della disciplina.</p> <p>Utilizzare schemi e grafici per visualizzare e quantificare un fenomeno analizzato.</p>	<p>Si segue il libro di testo, l'eserciziario annesso, video lezioni con ulteriori spiegazioni e giochi interattivi, più approfondimenti attraverso la visione di filmati.</p>

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C2</p> <p>LEGGERE L'ORGANIZZAZIONE DI UN TERRITORIO, UTILIZZANDO IL LINGUAGGIO, GLI STRUMENTI E I PRINCIPI DELLA GEOGRAFIA; SAPER INTERPRETARE TRACCE E FENOMENI E COMPIERE SU DI ESSI OPERAZIONI DI CLASSIFICAZIONE, CORRELAZIONE, INFERENZA E GENERALIZZAZIONE.</p>	<p>Osservazione diretta del paesaggio geografico, quando possibile, e trasferimento dei concetti acquisiti in contesti più ampi.</p> <p>Ricostruire gli aspetti geografici ed economici salienti di un territorio tramite la lettura della carta e di testi specifici.</p>	<p>Si segue il libro di testo, l'eserciziario annesso, video lezioni con ulteriori spiegazioni e giochi interattivi, più approfondimenti attraverso la visione di filmati.</p>
<p>C3</p> <p>CONOSCERE TERRITORI VICINI E LONTANI E AMBIENTI DIVERSI, SAPERLI CONFRONTARE, COGLIENDO I VARI PUNTI DI VISTA CON CUI SI PUÒ OSSERVARE LA REALTÀ GEOGRAFICA (GEOGRAFICA FISICA, ANTROPOLOGICA, ECONOMICA, POLITICA, ECC.).</p>	<p>Approfondire ed ampliare la conoscenza degli elementi costitutivi di paesaggi geografici diversi, operando confronti fra gli stessi</p> <p>Comprendere il rapporto di interdipendenza tra risorse naturali e attività umane in ambienti diversi</p>	<p>Si segue il libro di testo, l'eserciziario annesso, video lezioni con ulteriori spiegazioni e giochi interattivi, più approfondimenti attraverso la visione di filmati.</p>
<p>C4</p> <p>AVERE COSCIENZA DELLE CONSEGUENZE POSITIVE E NEGATIVE DELL'AZIONE DELL'UOMO SUL TERRITORIO, RISPETTARE L'AMBIENTE E AGIRE IN MODO RESPONSABILE NELL'OTTICA DI UNO SVILUPPO SOSTENIBILE.</p>	<p>Comprendere il rapporto di interdipendenza tra risorse naturali e attività umane in ambienti diversi</p> <p>Mettere in atto comportamenti adeguati alla salvaguardia dell'ambiente</p>	<p>Si segue il libro di testo, l'eserciziario annesso, video lezioni con ulteriori spiegazioni e giochi interattivi, più approfondimenti attraverso la visione di filmati.</p>



PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE *MATEMATICA*

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A.S. 2020-21

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 1° MATEMATICA

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21

Istituto Comprensivo



di Vigolo Vattaro

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C1 UTILIZZARE CON SICUREZZA LE TECNICHE E LE PROCEDURE DEL CALCOLO ARITMETICO E ALGEBRICO, SCRITTO	Riconoscere i numeri naturali in diversi contesti di esperienza; Confrontare insiemi rispetto alle quantità; Leggere e scrivere i numeri naturali entro il 20 sia in lettere che in cifre; Usare i numeri entro il 20 per contare, confrontare e ordinare raggruppamenti; Contare in senso progressivo e regressivo; Eseguire addizioni e sottrazioni tra numeri naturali entro il 20; Scrivere i numeri in forme diverse: esempio scomporre numeri in coppie additive (amici del 10);	Classroom Video realizzati con Screencast o matic Libro digitale Documento Google Video lezioni sincrone in piccoli gruppi Link

	<p>Scrivere una successione di numeri partendo da una regola data;</p> <p>Riconoscere in una successione di numeri una regola.</p>	
<p>C2</p> <p>RAPPRESENTARE, CONFRONTARE ED ANALIZZARE FIGURE GEOMETRICHE, INDIVIDUANDONE VARIANTI, INVARIANTI, RELAZIONI, SOPRATTUTTO A PARTIRE DA SITUAZIONI REALI.</p>	<p>Osservare e riconoscere i solidi;</p> <p>Esplorare, descrivere e rappresentare lo spazio.</p>	<p>Classroom</p> <p>Video realizzati con screencast o matic</p> <p>Libro digitale</p> <p>Documento google</p> <p>Video lezioni sincrone in piccoli gruppi</p> <p>Link</p>
<p>C3</p> <p>RILEVARE DATI SIGNIFICATIVI, ANALIZZARLI, INTERPRETARLI, SVILUPPARE RAGIONAMENTI SUGLI STESSI, UTILIZZANDO CONSAPEVOLMENTE RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE E STRUMENTI DI CALCOLO.</p>	<p>Rappresentare dati tramite ideogrammi, semplici tabelle;</p> <p>Uso di quantificatori (es. ogni, ciascuno, alcuni, tutti, ...);</p> <p>Uso di connettivi logici;</p> <p>Attribuire un valore di verità a enunciati logici opportuni;</p>	<p>Classroom</p> <p>Video realizzati con screencast o matic</p> <p>Libro digitale</p> <p>Link</p>

	Classificare oggetti in base a caratteristiche comuni;	
<p>C4</p> <p>RICONOSCERE E RISOLVERE PROBLEMI DI VARIO GENERE, INDIVIDUANDO LE STRATEGIE APPROPRIATE, GIUSTIFICANDO IL PROCEDIMENTO SEGUITO E UTILIZZANDO IN MODO CONSAPEVOLE I LINGUAGGI SPECIFICI.</p>	<p>Rappresentare in modi diversi la situazione problematica;</p> <p>Esplorare e risolvere situazioni problematiche che richiedono l'uso dell'addizione e della sottrazione;</p> <p>Rispondere in modo adeguato.</p>	<p>Classroom</p> <p>Video realizzati con screencast o matic</p> <p>Libro digitale</p> <p>Documento Google</p> <p>Video lezioni sincrone in piccoli gruppi</p> <p>Link</p>

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 2° MATEMATICA
PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C1</p> <p>UTILIZZARE CON SICUREZZA LE TECNICHE E LE PROCEDURE DEL CALCOLO ARITMETICO E ALGEBRICO, SCRITTO</p>	<p>Rappresentare, leggere e scrivere in cifre e in lettere i numeri naturali entro il 100</p> <p>Eeguire operazioni entro il 100</p> <p>Usare i simboli $>$ $<$ $=$ per confrontare e ordinare i numeri</p> <p>Memorizzare e consolidare la tavola pitagorica</p>	<p>Libro di testo</p> <p>Quaderno</p> <p>Schede</p> <p>Video</p> <p>Giochi interattivi</p> <p>Libro digitale</p> <p>Classroom</p> <p>Video lezioni</p> <p>Moduli Google (documenti Google, video realizzati con Screencast o matic, Wordwall, link, meet, ...)</p>
<p>C2</p> <p>RAPPRESENTARE, CONFRONTARE ED ANALIZZARE FIGURE GEOMETRICHE, INDIVIDUANDONE VARIANTI, INVARIANTI, RELAZIONI, SOPRATTUTTO A PARTIRE DA SITUAZIONI REALI.</p>	<p>Riconoscere e identificare figure solide e piane</p> <p>Utilizzo di unità di misura arbitrarie</p>	<p>Libro di testo</p> <p>Quaderno</p> <p>Schede</p> <p>Utilizzo di materiali di uso quotidiano</p> <p>Video</p> <p>Giochi interattivi</p> <p>Libro digitale</p> <p>Classroom</p> <p>Video lezioni</p> <p>Moduli Google (documenti Google, video realizzati con screencast o matic, wordwall, link, meet, ...)</p>

<p>C3</p> <p>RILEVARE DATI SIGNIFICATIVI, ANALIZZARLI, INTERPRETARLI, SVILUPPARE RAGIONAMENTI SUGLI STESSI, UTILIZZANDO CONSAPEVOLMENTE RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE E STRUMENTI DI CALCOLO.</p>	<p>Lettura e rappresentazione di semplici grafici</p> <p>Uso di connettivi logici</p> <p>Attribuire un valore di verità a enunciati logici opportuni</p> <p>Distinguere eventi certi, possibili o impossibili</p>	<p>Libro di testo</p> <p>Quaderno</p> <p>Schede</p> <p>Utilizzo di materiali di uso quotidiano</p> <p>Video</p> <p>Giochi interattivi</p> <p>Libro digitale</p> <p>Classroom</p> <p>Video lezioni</p> <p>Moduli Google (documenti Google, video realizzati con screencast o matic, wordwall, link, meet, ...)</p>
<p>C4</p> <p>RICONOSCERE E RISOLVERE PROBLEMI DI VARIO GENERE, INDIVIDUANDO LE STRATEGIE APPROPRIATE, GIUSTIFICANDO IL PROCEDIMENTO SEGUITO E UTILIZZANDO IN MODO CONSAPEVOLE I LINGUAGGI SPECIFICI.</p>	<p>Risolvere problemi che richiedono l'uso delle operazioni</p>	<p>Libro di testo</p> <p>Quaderno</p> <p>Schede</p> <p>Utilizzo di materiali di uso quotidiano</p> <p>Video</p> <p>Giochi interattivi</p> <p>Libro digitale</p> <p>Classroom</p> <p>Video lezioni</p> <p>Moduli Google (documenti Google, video realizzati con screencast o matic, wordwall, link, meet, ...)</p>

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 3° MATEMATICA
PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C1</p> <p>UTILIZZARE CON SICUREZZA LE TECNICHE E LE PROCEDURE DEL CALCOLO ARITMETICO E ALGEBRICO, SCRITTO</p>	<p>Riconoscere il valore posizionale delle cifre</p> <p>Leggere, scrivere, confrontare, comporre, scomporre i numeri naturali entro le migliaia</p> <p>Le quattro operazioni</p> <p>Problemi semplici</p>	<p>Utilizzo di classroom con lezioni sincrone e asincrone</p> <p>Utilizzo dell'eserciziario in dotazione agli alunni</p> <p>Utilizzo del quaderno personale e di moduli Google</p> <p>Utilizzo di brevi filmati realizzati con screen cast o matic</p>
<p>C2</p> <p>RAPPRESENTARE, CONFRONTARE ED ANALIZZARE FIGURE GEOMETRICHE, INDIVIDUANDONE VARIANTI, INVARIANTI, RELAZIONI, SOPRATTUTTO A PARTIRE DA SITUAZIONI REALI.</p>	<p>Questi obiettivi si svolgeranno in presenza</p>	
<p>C3</p>	<p>Questi obiettivi si svolgeranno in presenza</p>	

<p>RILEVARE DATI SIGNIFICATIVI, ANALIZZARLI, INTERPRETARLI, SVILUPPARE RAGIONAMENTI SUGLI STESSI, UTILIZZANDO CONSAPEVOLMENTE RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE E STRUMENTI DI CALCOLO.</p>		
<p>C4</p> <p>RICONOSCERE E RISOLVERE PROBLEMI DI VARIO GENERE, INDIVIDUANDO LE STRATEGIE APPROPRIATE, GIUSTIFICANDO IL PROCEDIMENTO SEGUITO E UTILIZZANDO IN MODO CONSAPEVOLE I LINGUAGGI SPECIFICI.</p>	<p>Problemi con due operazioni</p>	<p>Utilizzo di brevi filmati realizzati con screen cast o matic</p>

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE MATEMATICA CLASSE 4°

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C1 UTILIZZARE CON SICUREZZA LE TECNICHE E LE PROCEDURE DEL CALCOLO ARITMETICO E ALGEBRICO, SCRITTO E MENTALE ANCHE CON RIFERIMENTO A CONTESTI REALI	I numeri: I numeri entro il milione I numeri decimali Le quattro operazioni con: terminologia strategie di calcolo proprietà prove Le frazioni: di un numero come divisione come numero decimale	Quaderno ed eventuali schede. Si segue il libro di testo e l'eserciziario annesso. Videolezioni con ulteriori spiegazioni. Giochi interattivi. Moduli Google

<p>C2:</p> <p>RAPPRESENTARE, CONFRONTARE ED ANALIZZARE FIGURE GEOMETRICHE, INDIVIDUANDONE VARIANTI, INVARIANTI, RELAZIONI, SOPRATTUTTO A PARTIRE DA SITUAZIONI REALI</p>	<p>Perimetro dei poligoni</p>	<p>Quaderno ed eventuali schede. Si segue il libro di testo e l'eserciziario annesso. Videolezioni con ulteriori spiegazioni. Giochi interattivi. Moduli Google</p>
--	-------------------------------	---

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C1: UTILIZZARE CON SICUREZZA LE TECNICHE E LE PROCEDURE DEL CALCOLO ARITMETICO E ALGEBRICO, SCRITTO E MENTALE ANCHE CON RIFERIMENTO A CONTESTI REALI	I numeri: I numeri oltre il milione I numeri decimali I numeri romani I numeri relativi Le quattro operazioni con: Terminologia Strategie di calcolo Proprietà Prove Ampliamento delle operazioni: Potenze Espressioni aritmetiche Le frazioni: Di un numero Come operatore Come divisione Come numero decimale Come percentuale	Quaderno ed eventuali schede. Si segue il libro di testo e l'eserciziario annesso. Videolezioni con ulteriori spiegazioni. Giochi interattivi. Moduli google-

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
---------------------------	----------------------------	---

<p>C2</p> <p>RAPPRESENTARE, CONFRONTARE ED ANALIZZARE FIGURE GEOMETRICHE, INDIVIDUANDONE VARIANTI, INVARIANTI, RELAZIONI, SOPRATTUTTO A PARTIRE DA SITUAZIONI REALI</p>	<p>Perimetro e area dei poligoni</p> <p>Il cerchio e i suoi elementi</p>	<p>Quaderno ed eventuali schede. Si segue il libro di testo e l'eserciziario annesso. Videolezioni con ulteriori spiegazioni. Giochi interattivi. Moduli Google</p>
<p>C3</p> <p>RILEVARE DATI SIGNIFICATIVI, ANALIZZARLI, INTERPRETARLI, SVILUPPARE RAGIONAMENTI SUGLI STESSI UTILIZZANDO CONSAPEVOLMENTE RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE E STRUMENTI DI CALCOLO</p>	<p>Dati, grafici e tabelle:</p> <p>Dati qualitativi e quantitativi Moda, media Diagrammi di vario tipo</p> <p>Eventi</p> <p>Certi, impossibili, possibili</p>	<p>Quaderno ed eventuali schede. Si segue il libro di testo e l'eserciziario annesso. Videolezioni con ulteriori spiegazioni. Giochi interattivi. Moduli Google</p>

PROGRAMMAZIONE DISIPLINARE MATEMATICA CLASSE 5

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C4 RICONOSCERE E RISOLVERE PROBLEMI DI VARIO GENERE, INDIVIDUANDO LE STRATEGIE APPROPRIATE, GIUSTIFICANDO IL PROCEDIMENTO SEGUITO E UTILIZZANDO IN MODO CONSAPEVOLE I LINGUAGGI SPECIFICI	Risoluzione di problemi con: Quattro operazioni Numeri interi e decimali Frazioni Compravendita Peso netto, lordo, tara Diagrammi e grafici Calcolo del perimetro e area Misure convenzionali Percentuali	Quaderno ed eventuali schede. Si segue il libro di testo e l'eserciziario annesso. Videolezioni con ulteriori spiegazioni. Giochi interattivi. Moduli Google.



PROGRAMMAZIONE DISIPLINARE *SCIENZE*
PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA
A.S. 2020-21

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 1° SCIENZE
PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA
A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
<p>C1</p> <p>OSSERVARE, ANALIZZARE E DESCRIVERE FENOMENI APPARTENENTI ALLA REALTÀ NATURALE E AGLI ASPETTI DELLA VITA QUOTIDIANA, FORMULARE E VERIFICARE IPOTESI, UTILIZZANDO SEMPLICI SCHEMATIZZAZIONI E MODELLIZZAZIONI.</p>	<p>Conoscere e osservare fatti e fenomeni della vita quotidiana utilizzando i sensi;</p> <p>Osservare e analizzare oggetti e materiali;</p> <p>Classificare oggetti e materiali in base alle loro proprietà;</p> <p>Osservare e descrivere il proprio corpo;</p> <p>Osservare e descrivere fenomeni atmosferici e trasformazioni stagionali.</p>	<p>Classroom</p> <p>Video realizzati con Screencast o matic</p> <p>Libro digitale</p> <p>Documento Google</p> <p>Video lezioni sincrone in piccoli Gruppi</p> <p>Link</p>
<p>C 2</p> <p>RICONOSCERE LE PRINCIPALI INTERAZIONI TRA MONDO BIOTICO ED ABIOTICO, INDIVIDUANDO LA PROBLEMATICITÀ DELL'INTERVENTO ANTROPICO NEGLI ECOSISTEMI</p>	<p>Distinguere tra organismo vivente e non vivente;</p> <p>Classificare i viventi dell'ambiente circostante in base al regno di appartenenza (viventi e non viventi; regno animale e regno vegetale).</p>	<p>Classroom</p> <p>Video realizzati con Screencast o matic</p> <p>Libro digitale</p> <p>Documento google</p> <p>Video lezioni sincrone in piccoli gruppi</p> <p>Link</p>

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 2° SCIENZE

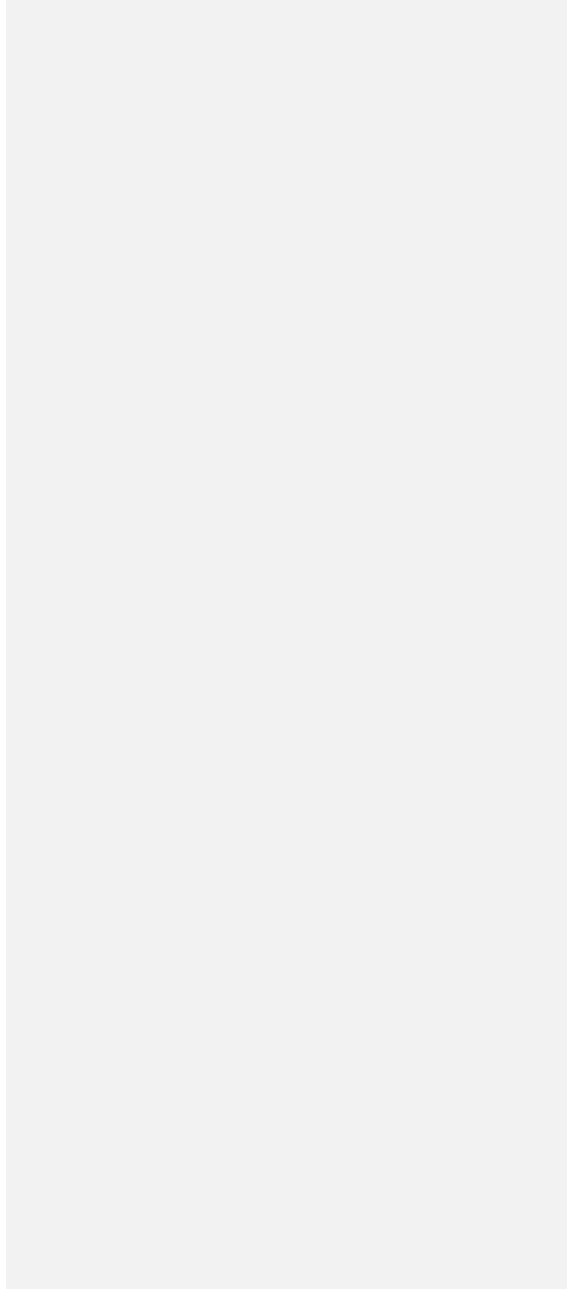
PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C1 OSSERVARE, ANALIZZARE E DESCRIVERE FENOMENI APPARTENENTI ALLA REALTÀ NATURALE E AGLI ASPETTI DELLA VITA QUOTIDIANA, FORMULARE E VERIFICARE IPOTESI, UTILIZZANDO SEMPLICI SCHEMATIZZAZIONI E MODELLIZZAZIONI.	Comprendere, conoscere, osservare, descrivere le trasformazioni di oggetti e materiali. (IL CICLO DELL'ACQUA, LE TRASFORMAZIONI DELLA MATERIA)	Libro di testo Quaderno Schede Video Esperimenti Libro digitale Classroom Video lezioni Moduli google (documenti google, video realizzati con screencast o matic, Wordwall, link, meet, ...)
C3 UTILIZZARE IL PROPRIO PATRIMONIO DI CONOSCENZE PER COMPRENDERE LE PROBLEMATICHE SCIENTIFICHE DI ATTUALITÀ E PER ASSUMERE COMPORTAMENTI RESPONSABILI IN RELAZIONE AL PROPRIO STILE DI VITA, ALLA PROMOZIONE DELLA SALUTE ED ALL'USO DELLE RISORSE.	Individuare e assumere comportamenti corretti nei confronti dell'ambiente naturale. (LA RACCOLTA DIFFERENZIATA; CARATTERISTICHE, TRASFORMAZIONE E RIUTILIZZO DEI VARI MATERIALI)	Libro di testo Quaderno Schede Video Esperimenti Libro digitale Classroom Video lezioni Moduli google (documenti google, video realizzati con screencast o matic, wordwall, link, meet, ...)

		Ricerca di materiali e loro manipolazione
--	--	---



PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 3 SCIENZE

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



COMPETENZA DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C 1 OSSERVARE, ANALIZZARE E DESCRIVERE FENOMENI APPARTENENTI ALLA REALTÀ NATURALE E AGLI ASPETTI DELLA VITA QUOTIDIANA, FORMULARE E VERIFICARE IPOTESI, UTILIZZANDO SEMPLICI SCHEMATIZZAZIONI E MODELLIZZAZIONI.	Conoscere e osservare fatti e fenomeni della vita quotidiana; Effettuare osservazioni, porsi domande, formulare ipotesi Osservare e conoscere gli ambienti con i relativi esseri viventi;	Proporre brevi ricerche, raccolta immagini, esperienze da condividere durante le video chat in meet. Lavoro asincrono tramite l'utilizzo del libro di testo, video di approfondimento, lavoro sincrono attraverso confronti durante i meet
C2 RICONOSCERE LE PRINCIPALI INTERAZIONI TRA MONDO BIOTICO ED ABIOTICO, INDIVIDUANDO LA PROBLEMATICITÀ DELL'INTERVENTO ANTROPICO NEGLI ECOSISTEMI	Conoscere e osservare fatti e fenomeni della vita quotidiana utilizzando i sensi; Osservare l'effetto dei cambiamenti del tempo negli esseri viventi.	Proposta di lavori di rielaborazione tramite schemi e/o immagini da condividere con i compagni in classroom.
C3 UTILIZZARE IL PROPRIO PATRIMONIO DI CONOSCENZE PER COMPRENDERE LE PROBLEMATICHE SCIENTIFICHE DI ATTUALITÀ E PER ASSUMERE COMPORTAMENTI RESPONSABILI IN RELAZIONE AL PROPRIO STILE DI VITA, ALLA PROMOZIONE DELLA SALUTE ED ALL'USO DELLE RISORSE.	Osservare l'effetto dei cambiamenti del tempo negli esseri viventi; Utilizzare in modo appropriato i termini scientifici;	Descrivere fenomeni osservati e/o studiati utilizzando i termini scientifici in maniera appropriata, attraverso la scrittura di brevi relazioni, creazione di semplici presentazioni multimediali, video o fotografie....

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 4 SCIENZE

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



COMPETENZE DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C1 OSSERVARE, ANALIZZARE E DESCRIVERE FENOMENI APPARTENENTI ALLA REALTÀ NATURALE E AGLI ASPETTI DELLA VITA QUOTIDIANA, FORMULARE E VERIFICARE IPOTESI, UTILIZZANDO SEMPLICI SCHEMATIZZAZIONI E MODELLIZZAZIONI.	Conoscere e osservare fatti e fenomeni; Osservare, comprendere e descrivere trasformazioni di oggetti e materiali; Effettuare osservazioni, porsi domande, formulare ipotesi e verificarle attraverso semplici esperimenti; Metodo scientifico: l'aria, il suolo, viventi e non viventi;	Libri scolastici Condivisione di video/foto Realizzazione di video spiegazione sincrona e asincrona di ripasso Moduli di Drive costruiti appositamente dall'insegnante per verificare la comprensione
C2 RICONOSCERE LE PRINCIPALI INTERAZIONI TRA MONDO BIOTICO ED ABIOTICO, INDIVIDUANDO LA PROBLEMATICITÀ DELL'INTERVENTO ANTROPICO NEGLI ECOSISTEMI	Riconoscere le caratteristiche dei viventi e non viventi; Individuare problemi in relazione ai cambiamenti dell'ambiente sia naturale che indotti dall'intervento umano.	Convocazione in meet predisponendo delle unità di lavoro sincrone. Condivisione di video di approfondimento.
C3 UTILIZZARE IL PROPRIO PATRIMONIO DI	Effettuare osservazioni, porsi domande, formulare ipotesi e verificarle attraverso esperimenti;	Moduli di Drive costruiti appositamente dall'insegnante per verificare la comprensione.

CONOSCENZE PER COMPRENDERE LE PROBLEMATICHE SCIENTIFICHE DI ATTUALITÀ E PER ASSUMERE COMPORTAMENTI RESPONSABILI IN RELAZIONE AL PROPRIO STILE DI VITA, ALLA PROMOZIONE DELLA SALUTE ED ALL'USO DELLE RISORSE	Osservare l'effetto dei cambiamenti del tempo negli esseri viventi; Utilizzare in modo appropriato i termini scientifici;	Utilizzare video di autori (trovati in rete) su elementi. Realizzazione di video spiegazione sincrona e asincrona di ripasso.
--	--	--

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE CLASSE 5 SCIENZE

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



COMPETENZE DI RIFERIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
C1 OSSERVARE, ANALIZZARE E DESCRIVERE FENOMENI APPARTENENTI ALLA REALTÀ NATURALE E AGLI ASPETTI DELLA VITA QUOTIDIANA, FORMULARE E VERIFICARE IPOTESI, UTILIZZANDO SEMPLICI SCHEMATIZZAZIONI E MODELLIZZAZIONI.		Libri scolastici Condivisione di video/foto Realizzazione di video spiegazione sincrona e asincrona di ripasso Moduli di Drive costruiti appositamente dall'insegnante per verificare la comprensione
C2 RICONOSCERE LE PRINCIPALI INTERAZIONI TRA MONDO BIOTICO ED ABIOTICO, INDIVIDUANDO LA PROBLEMATICITÀ DELL'INTERVENTO ANTROPICO NEGLI ECOSISTEMI		Convocazione in meet predisponendo delle unità di lavoro sincrone. Condivisione di video di approfondimento.

Commentato [1]: io ho impostato solo la tabella, manca il lavoro

<p>C3</p> <p>UTILIZZARE IL PROPRIO PATRIMONIO DI CONOSCENZE PER COMPRENDERE LE PROBLEMATICHE SCIENTIFICHE DI ATTUALITÀ E PER ASSUMERE COMPORTAMENTI RESPONSABILI IN RELAZIONE AL PROPRIO STILE DI VITA, ALLA PROMOZIONE DELLA SALUTE ED ALL'USO DELLE RISORSE</p>		<p>Moduli di Drive costruiti appositamente dall'insegnante per verificare la comprensione.</p> <p>Utilizzare video di autori (trovati in rete) su elementi.</p> <p>Realizzazione di video spiegazione sincrona e asincrona di ripasso.</p>
---	--	--



PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE LINGUE COMUNITARIE

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A.S. 2020-21

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE LINGUE COMUNITARIE

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

A. S. 2020-21



CLASSI	COMPETENZA DI RIFERIMENTO	COMPETENZA DETTAGLIO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODOLOGIA E STRUMENTI DIGITALI UTILIZZATI
I, II, III, IV, V	C1	COMPRENDERE E RICAVARE INFORMAZIONI DALL'ASCOLTO E DALLA VISIONE DI BREVI TESTI MEDIALI E DALLA LETTURA DI BREVI TESTI SCRITTI, IPERTESTUALI E DIGITALI NELLA LORO NATURA LINGUISTICA, PARALINGUISTICA ED EXTRALINGUISTICA	Comprendere vocaboli, istruzioni e frasi di uso quotidiano pronunciati chiaramente e lentamente; Comprendere vocaboli e brevi messaggi accompagnati da supporti visivi e sonori.	All'interno della piattaforma Classroom Strumenti digitali che consentano la registrazione audio/Video Lezione sincrona e asincrona.
III, IV, V	C1	COMPRENDERE LA FORMULAZIONE DI SALUTI ED AUGURI IN COMUNICAZIONI SCRITTE; COMPRENDERE SEMPLICI TESTI DESCRITTIVI.	Comprendere vocaboli, istruzioni e frasi di uso quotidiano scritti; Comprendere vocaboli e brevi messaggi accompagnati da supporti visivi.	App G-Suite Libri digitali, ove disponibili
I, II, III, IV, V	C2	INTERAGIRE ORALMENTE IN SITUAZIONI DI VITA QUOTIDIANA ANCHE ATTRAVERSO L'USO DEGLI STRUMENTI DIGITALI	Interagire, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.	Attività sincrona

IV, V	C3	INTERAGIRE PER ISCRITTO ANCHE IN FORMATO DIGITALE E IN RETE, PER ESPRIMERE INFORMAZIONI E STATI D'ANIMO.	Seguendo un modello dato e descrivere molto brevemente usando semplici frasi, , situazioni attinenti alla propria quotidianità;	App G-Suite
-------	----	--	---	-------------

Istituto Comprensivo



PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE I.R.C
PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA
A.S. 2020-21

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE I.R.C.

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA PRIMO BIENNIO

A. S. 2020-21



UNITÀ DI LAVORO	CONOSCENZE	ABILITÀ
Natura	San Francesco	<ul style="list-style-type: none">- Riconoscere nella figura di San Francesco il grande amore e rispetto per il creato.- Sapere come e perché è necessario rispettare la natura in ogni sua forma.
Festa	L'esperienza della festa	<ul style="list-style-type: none">- Riconoscere alcuni elementi caratterizzanti e fondanti della festa.- La festa come esperienza umana
Amicizia	Amicizia è voler bene all'altro	<ul style="list-style-type: none">- Riconoscere l'amicizia come valore indispensabile per vivere bene insieme.
Ambiente di vita	Il proprio ambiente di vita quotidiano	<ul style="list-style-type: none">- Conoscere le caratteristiche del proprio territorio.- Riconoscere le proprie abitudini di vita.

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE I.R.C.

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA SECONDO BIENNIO

A. S. 2020-21



UNITÀ DI LAVORO	CONOSCENZE	ABILITÀ
Alleanza	Alleanza: rapporto tra gli uomini	- Cogliere nella vita esperienze di alleanza.
Progetto di vita	Ogni uomo ha un progetto.	- Considerare la propria crescita quale compito e impegno da affrontare con consapevolezza e responsabilità
Personaggi significativi	Le beatitudini	- Conoscere la vita e le opere di persone che hanno testimoniato al mondo il loro progetto di accoglienza e apertura verso il prossimo.
Pace	La pace: la condizione per vivere insieme in un mondo giusto, casa di tutti.	- Prendere coscienza del desiderio di pace e di felicità presente in ogni uomo.

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE I.R.C.

PER UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA TERZO BIENNIO

A. S. 2020-21



UNITÀ DI LAVORO	CONOSCENZE	ABILITÀ
Mondo/Umanità	La diversità come ricchezza	<ul style="list-style-type: none">- Scoprire che nel mondo ci sono tanti popoli diversi per razza, lingua, religione e modi di vivere.- Riconoscere le diversità di ciascuno come ricchezza per gli altri.
Dialogo interculturale	Il dialogo interculturale: contributo indispensabile alla convivenza	<ul style="list-style-type: none">- Cogliere le caratteristiche e l'importanza del dialogo, in particolare del dialogo interculturale.- Riconoscere diversi luoghi d'incontro con funzioni interculturali.