

Progettazione didattica per competenze Anno scolastico 2019-20

Plessi Cuoco – Carducci - Cairoli

Classi PRIME

UNITA' DI APPRENDIMENTO disciplinare	
Denominazione	Porgi l'orecchio
Disciplina di riferimento	MATEMATICA - 2
Discipline concorrenti	SCIENZE - TECNOLOGIA
Prodotti/Compiti di realtà* (+ prodotti o compiti di realtà intermedi)	VISITA DIDATTICA ALLA MASSERIA CORTILE GRANDE In che modo: In gruppo Quali prodotti PRESENTAZIONE AD ALUNNI DI ALTRE CLASSI DELL'ISTITUTO IL RISULTATO DI UNO STUDIO/RICERCA IN FORMA DI SEMPLICE MANUFATTO O DI PRESENTAZIONE MULTIMEDIALE.
Competenze chiave europee da sviluppare prioritariamente	☐ Competenza alfabetica funzionale ☐ Competenza multilinguistica; X Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; X Competenza digitale; ☐ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. X Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; ☐ Competenza in materia di cittadinanza; ☐ Competenza imprenditoriale.

UNITA' DI APPRENDIMENTO disciplinare	
Competenze chiave di cittadinanza (da sviluppare a livello trasversale)	IMPARARE AD IMPARARE – ELABORARE PROGETTI – COMUNICARE – COLLABORARE E PARTECIPARE – RISOLVERE PROBLEMI.
Competenze culturali di base	Evidenze osservabili
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.	1 Riesce a risolvere problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.	2 Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
Competenza digitale.	3 Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano di utilità concreta nella vita quotidiana.
Competenza alfabetico-funzionale.	4 Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato utilizzando un linguaggio appropriato. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
Abilità	Conoscenze
1a Usare il numero per contare, confrontare, ordinare raggruppamenti di oggetti.	1b Conta, confronta ed ordina raggruppamenti di oggetti.
2a Leggere, scrivere e contare i numeri naturali fino a venti in senso progressivo e viceversa.	2b Legge, scrive e conta i numeri naturali fino a venti sia in senso progressivo che viceversa.
3a Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 20.	3b Esegue addizioni e sottrazioni entro il venti.
4a Esplorare, rappresentare, risolvere situazioni problematiche utilizzando addizioni e sottrazioni.	4b Esamina, rappresenta e risolve situazioni problematiche usando addizioni e sottrazioni.
5a Classificare oggetti fisici e simbolici (figure, numeri...)	5b Classifica oggetti fisici e simbolici (figure, numeri...)
6a Osservare, descrivere e classificare esseri viventi e non viventi.	6b Osserva, descrive e classifica esseri viventi e non viventi.
7a Realizzare semplici manufatti seguendo le indicazioni progettuali utilizzando anche materiali di recupero (scatole, das, pasta, sale, carta...)	7b Realizza semplici manufatti seguendo le indicazioni progettuali utilizzando anche materiali di recupero (scatole, das, pasta, sale, carta...)
8a Utilizzare semplici software didattici per l'esercitazione o il disegno.	8b Usa semplici software didattici per l'esercitazione e il disegno.
Utenti destinatari	Alunni delle classi prime

UNITA' DI APPRENDIMENTO disciplinare		
Prerequisiti	Competenza matematica ovvero la capacità di sviluppare ed applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione dello stesso e la disponibilità a farlo. Competenza scientifica ovvero la capacità di sviluppare il pensiero scientifico attraverso l'osservazione di fenomeni ed elementi della natura. Competenza tecnologica ovvero la capacità di tradurre un pensiero progettuale in un semplice prodotto finito.	
Risorse umane interne	Docenti di Classe	
Fase di applicazione Indicare in ogni fase le esperienze che si intendono attivare che tengano conto • di una adeguata diversificazione delle proposte didattiche mirando sempre alla problematizzazione e allo sviluppo, di processi cognitivi, • dei raccordi interdisciplinari, • di misure compensative e dispensative, • della possibilità di interventi multimediali per l'integrazione di più codici e linguaggi.	n.1 feb	Durante la prima fase si introduce l'argomento relativo all'uscita didattica alla Masseria Cortile grande, avvalendosi di ogni mezzo a disposizione (libri di testo, foto, articoli sul tema, documentari) per consentire agli alunni di comprendere cosa è una masseria, quali sono gli animali che tendenzialmente vivono in una fattoria e quale tipo di coltivazioni vi possiamo trovare.
	n.2 mar	Durante la seconda fase vi sarà l'uscita didattica vera e propria in cui gli alunni avranno modo di osservare dal vivo l'ambiente della fattoria e gli animali che ne fanno parte.
	n.3 apr	Durante la terza fase gli alunni saranno invitati a risolvere problemi sia individualmente che in gruppo a risolvere semplici problemi relativi agli animali della fattoria.
	n.4 mag	Durante la quarta fase gli alunni saranno aiutati a produrre, con la supervisione della docente, una serie di semplici manufatti o di un prodotto multimediale da realizzare in piccoli gruppi sugli animali della fattoria.
	n.5 giu	Nella quinta ed ultima fase i manufatti o il prodotto multimediale saranno presentati ad un'altra sezione.
Tempi	2° quadrimestre	

UNITA' DI APPRENDIMENTO disciplinare

Ambiente di apprendimento Metodologia	Setting d'aula finalizzato alle diverse tipologie di attività didattiche svolte (lezione frontale, attività laboratoriali per piccoli gruppi, per classi aperte...) Metodologie attive/esempi: ☐ Problem posing; - X Problem solving; ☐ Cooperative learning - X Brainstorming - X Didattica per problemi ☐ Didattica multisensoriale ☐ Didattica ludica ☐ Metodo euristico-partecipativo ☐ Didattica metacognitiva - X Didattica laboratoriale ☐ Role playing - X Tutoring ☐ Flipped classroom
Contenuti	I numeri naturali entro il 20 Problemi con addizioni e sottrazioni entro il 20 Il valore posizionale delle cifre Esseri viventi e non viventi Uso e conoscenza di materiali di varia natura e/o uso e conoscenza di strumenti multimediali

UNITA' DI APPRENDIMENTO disciplinare	
Strumenti Nella scelta si terrà conto delle risorse presenti nella scuola e nell'ambito del territorio, nonché dei necessari strumenti compensativi in caso di presenza di alunni DSA.	X Libri di testo in adozione ☐ Schede di lavoro differenziate ☐ Testi di consultazione X Testi ☐ Audiovisivi X Fotocopie X Sussidi multimediali X LIM ☐ Tablet ☐ Software di Office Automation (Microsoft Window, Office etc.); X Collegamento rete Wi- Fi ; ☐ Collegamento rete LAN; X uscite didattiche e visite guidate Altro: Materiale di facile consumo
Spazi (Aule, laboratori, strutture presenti nella scuola e nel territorio.)	• Aula • Palestra
Valutazione	Strumenti per la valutazione delle conoscenze e delle abilità: - verifiche disciplinari in itinere (prove libere a cura del docente) - verifiche strutturate d'Istituto (ita-mate-inglese) Strumenti per la valutazione delle competenze -Allegato n.1: rubrica di valutazione del prodotto - Allegato n.2: rubrica di valutazione del processo (competenze trasversali) -Allegato n.3 Autobiografia cognitiva -Osservazioni sistematiche a cura del docente -Rubrica di valutazione competenze chiave

Napoli, 25/11/2019

I docenti

Valeria Moros
Giancarlo Testagrossa
Maria S. Masar
Roberto Tappero
Alberico
Maria D'Am
Giulio D'Es
Paolo Bald
Francesca R. Rocco

Anna Parrotti
Felice Potito
Filippo Mauro
Gerolamo Caracci
Corrado Piro

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi					
Fasi	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno	
1	X					
2		X				
3			X			
4				X		
5					X	