

Scuola Primaria

Scheda di progettazione curricolare di classe

A.S. 2020 / 2021

1. Dati per l'elaborazione della programmazione

classe	Docenti	Numero allievi

Situazione di partenza

Livello della classe	Tipologia della classe	Osservazioni
☐ medio alto ☐ medio ☐ medio basso ☐ basso ☐ altro	☐ vivace ☐ tranquilla ☐ collaborativa ☐ poco collaborativa ☐ problematica ☐ altro	

Fasce di livello

Individuate sulla base di		☐ prove di ingresso ☐ griglie di osservazione opportunamente predisposte dai docenti ☐ osservazioni sistematiche e dati pregressi ☐ informazioni fornite dalla scuola primaria o dall'infanzia ☐ altro
1.	Potenziamento	N. alunni..... Nominativi
2.	Consolidamento	N. alunni..... Nominativi
3.	Recupero	N. alunni..... Nominativi

Casi particolari

cognome e nome	Motivazioni	cause
1.....		
2.....		
3.....		
4.....		
5.....		

Eventuali osservazioni	Legenda motivazioni A. gravi difficoltà di apprendimento B. difficoltà linguistiche (stranieri) C. disturbi comportamentali D. portatore di handicap E. altro..... Legenda presumibili cause 1. ritmi di apprendimento lenti 2. situazione familiare difficile 3. motivi di salute 4. svantaggio socio-culturale 5. scarsa motivazione allo studio 6. difficoltà di relazione con coetanei e/o adulti 7. altro	
------------------------	---	--

2. Percorsi per l'integrazione

Alunni in situazione di Handicap - Percorsi individualizzati

3. Attività

Percorsi individualizzati - Recupero - Sostegno - Potenziamento - Ore da dedicare

4. Metodologie, mezzi, strumenti e attività

Strategie/Tecniche didattiche da adottare

Mezzi e strumenti

Attività didattiche

5. Visite guidate - viaggi d'istruzione

--

6. Verifica e valutazione

Modalità di verifica e criteri di valutazione

7. Problemi

Principali problemi di natura educativa e/o didattica evidenti nella classe

8. Servizi della scuola

Funzionalità dei servizi della scuola per il raggiungimento degli obiettivi

PROGETTAZIONE DISCIPLINARE

DISCIPLINA: Italiano
Obiettivi d'apprendimento:
Contenuti:

DISCIPLINA: Matematica
Obiettivi d'apprendimento:
Contenuti:

DISCIPLINA: Inglese
Obiettivi d'apprendimento:
Contenuti:

DISCIPLINA: Storia
Obiettivi d'apprendimento:
Contenuti:

DISCIPLINA: Geografia
Obiettivi d'apprendimento:
Contenuti:

DISCIPLINA: Scienze
Obiettivi d'apprendimento:
Contenuti:

DISCIPLINA: Religione
Obiettivi d'apprendimento:

Contenuti:

DISCIPLINA: Arte e Immagine

Obiettivi d'apprendimento:

Contenuti:

DISCIPLINA: Educazione Fisica

Obiettivi d'apprendimento:

Contenuti:

DISCIPLINA: Musica

Obiettivi d'apprendimento:

Contenuti:

DISCIPLINA: Tecnologia

Obiettivi d'apprendimento:

Contenuti:

IMPARARE AD IMPARARE:

- Sviluppare e stimolare l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento sia a livello individuale che in gruppo.
- Stimolare la capacità di collaborare e comunicare con gli altri.
- Stimolare l'autonomia del singolo e nel contempo la consapevolezza dell'altro.
- Stimolare la capacità di individuare collegamenti e relazioni fra eventi, conoscenze e fenomeni.
- Sviluppare un pensiero riflessivo e critico.

LE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE:

- Sviluppare le competenze personali, interpersonali e interculturali e tutte le forme di comportamento utili che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa.
- Far comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono.
- Per la competenza civica favorire la conoscenza di concetti e strutture sociopolitici (democrazia, giustizia, uguaglianza, cittadinanza e diritti civili).

SENSO DI INIZIATIVA E DI IMPRENDITORIALITÀ:

- Sviluppare la capacità di esprimere idee e tradurle in azione
- Sviluppare la creatività e l'innovazione

- Sviluppare la capacità di “rischiare” in senso costruttivo ovvero di pianificare e gestire progetti nel rispetto dei valori etici.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI:

- Favorire la consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

• STRATEGIE DIDATTICHE FINALIZZATE AL PERSEGUIMENTO DELLE COMPETENZE CHIAVE

- Organizzazione di lavori collettivi atti a favorire l'autocontrollo, l'aiuto reciproco e la responsabilità personale;
- Utilizzo della routine come educazione alla consapevolezza della propria identità personale e di gruppo;
- Utilizzo del gioco come strumento di apprendimento di valori civili e sociali: gioco libero, giochi di ruolo e giochi popolari;
- Attività laboratoriali-espressivi per favorire la creatività, la collaborazione, la socialità e la valorizzazione della diversità al fine di contribuire alla cultura dell'accettazione dell'altro e favorire una convivenza pacifica tra le persone;
- Attività di animazione alla lettura su testi inerenti l'educazione alla cittadinanza.

• PROGETTI DI ARRICCHIMENTO DELLA PROGRAMMAZIONE

Iniziative o attività educativo – didattiche condivise fra i tre ordini scolastici (come per es. gli incontri fra le classi ponte)

Data _____

Firme docenti di classe
