

ISTITUTO COMPRENSIVO "A. NARBONE" CALTAGIRONE

A. S. 2023/2024

PROGRAMMAZIONE DI DIPARTIMENTO

DIPARTIMENTO: LINGUAGGI NON VERBALI

COMPETENZA CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA: RELIGIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO, IL CORPO E IL MOVIMENTO, IMMAGINI, SUONI E COLORI, I DISCORSI E LE PAROLE, LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDI DI COMPETENZA

1. Riconosce che il mondo viene percepito dai cristiani e dai credenti dono di Dio e per questo va amato e rispettato;
2. Riconosce Gesù e apprende che Dio è Padre e la Chiesa è Famiglia.
3. Ascolta, comprende e sa narrare semplici e brevi racconti biblici.
4. Riconosce i principali simboli cristiani delle feste che caratterizzano il Natale e la Pasqua, dei luoghi della comunità cristiana.
5. Riconosce atteggiamenti di fratellanza e di pace nel rispetto delle diversità culturali e religiose.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONTENUTI	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
3 anni	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino esplora l'ambiente circostante e sperimenta forme di relazione-accoglienza-collaborazione, attraverso le principali festività religiose. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siamo dono di Dio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Amici di S. Francesco. • Ascolto sulla narrazione. • Utilizzo di video, tratti da you tube. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni grafiche. • Cooperative-learning. • Conversazioni basate sui fatti tratti dall'esperienza quotidiana dell'alunno e del mondo che lo circonda. • Giochi cooperativi. • Drammatizzazioni. • Attività pratiche e manuali. • Giochi di coinvolgimento.
4 anni	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre che Dio è Padre e creatore, attraverso semplici racconti biblici e ne individua i protagonisti. • Riconosce alcuni simboli principali delle feste cristiane. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grazie, Dio creatore! 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e conversazione guidata di alcuni brani evangelici. 	
5 anni	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva ed esplora il mondo con curiosità e scopre in esso il dono di Dio creatore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dio e la creazione del mondo 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e conversazione guidata di alcuni brani evangelici. 	

TRAGUARDI DI COMPETENZA TRASVERSALI

COMPETENZA DIGITALE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ / METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none">• Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi con supporti multimediali.	<ul style="list-style-type: none">• Visionare immagini, opere artistiche, documentari.• Visionare e fruire di varie tipologie e di prodotti multimediali.	<ul style="list-style-type: none">• Ascolto e conversazione guidata.• Drammatizzazione.• Giochi di coinvolgimento.• Rappresentazioni grafiche.

IMPARARE A IMPARARE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ / METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none">• Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite.	<ul style="list-style-type: none">• Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.	<ul style="list-style-type: none">• Ascolto e conversazione guidate.• Giochi cooperativi.• Rappresentazioni grafiche.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ / METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none">• Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.	<ul style="list-style-type: none">• Rispettare nel gioco e nel lavoro le norme date in relazione alla sicurezza e alla salute.	<ul style="list-style-type: none">• Ascolto e conversazioni guidate.• Cooperative-learning.

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ / METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none">• Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.	<ul style="list-style-type: none">• Con la guida dell'insegnante formulare ipotesi di soluzioni ai problemi.	<ul style="list-style-type: none">• Ascolto e conversazione guidate.• Rappresentazioni grafiche.

PROGRAMMAZIONE DI DIPARTIMENTO

DIPARTIMENTO: LINGUAGGI NON VERBALI

COMPETENZA CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA: RELIGIONE

I BIENNIO: Classi I e II PRIMARIA

TRAGUARDI DI COMPETENZA DISCIPLINARI

- Scopre Dio Creatore e Padre.
- Conosce alcuni contenuti principali dell'insegnamento di Gesù.
- Ascolta, legge, comprende e sa narrare brevi racconti dell'Antico Testamento e del Nuovo Testamento.
- Riconosce il significato del Natale e della Pasqua nell'ambiente in cui vive.
- Coglie che la comunità cristiana realizza il comandamento dell'amore.
- Riconosce, accetta e rispetta le altre esperienze religiose.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONTENUTI	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
Classe I PRIMARIA	Dio e l'uomo <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire nell'ambiente che ci circonda la presenza di Dio creatore e Padre. • Ricostruire gli aspetti dell'ambiente di vita di Gesù più vicini all'esperienza personale. • Riconoscere nella Chiesa la grande famiglia dei credenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Io e gli altri. Intorno a me il mondo vive. Dio è Padre. Le bellezze del Creato. San Francesco e la Creazione. • Gesù bambino come me. • La comunità cristiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione ed esplorazione del paesaggio circostante. • Ricerca e raccolta di immagini di elementi naturali. • Rappresentazioni grafiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni grafiche. • Cooperative learning. • Conversazioni basate su fatti tratti dall'esperienza quotidiana dell'alunno e del mondo che lo circonda. • Giochi cooperativi. • Drammatizzazioni. • Attività pratiche e manuali. • Giochi di coinvolgimento. • Didattica capovolta. • Circle time. • Storytelling. • Didattica Laboratoriale. • Strategie di comprensione del testo. • Elaborazione di mappe concettuali. • Drammatizzazioni. • Attività pratiche e manuali. • Giochi di coinvolgimento.
	La Bibbia e le altre fonti <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il contenuto di alcuni brani dell'Antico e ne coglie il messaggio. • Conoscere l'insegnamento di Gesù attraverso l'ascolto di Parabole. 	<ul style="list-style-type: none"> • La creazione del mondo. • Le Parabole. I miracoli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e lettura di brani dell'Antico e del Nuovo Testamento. • Ascolto e rappresentazione grafica di Parabole e Miracoli. 	
	Il Linguaggio religioso <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i segni delle feste cristiane del Natale e della Pasqua nel territorio di appartenenza e nelle celebrazioni dei riti. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'Avvento. I segni del Natale. • La Quaresima. Racconti della Passione, Morte e Risurrezione di Gesù. 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti Evangelici della nascita di Gesù. Costruzione di un Presepe. • Rappresentazione grafica di simboli della Pasqua. 	
	Valori etici religiosi <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere che il cristianesimo si fonda sul comandamento dell'amore a Dio e al prossimo come insegnato da Gesù. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gesù insegna l'amore di Dio. • Le parabole della Misericordia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e ascolto delle Parabole della Misericordia. 	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONTENUTI	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
Classe II PRIMARIA	Dio e l'uomo <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire nell'ambiente che ci circonda la presenza di Dio creatore e Padre. • Ricostruire gli aspetti dell'ambiente di vita di Gesù più vicini all'esperienza personale. • Conoscere gli aspetti dell'identità di Gesù come personaggio storico e il contesto in cui è vissuto • Riconoscere nella Chiesa la grande famiglia dei credenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le bellezze del Creato. San Francesco e la Creazione. • Gesù bambino come me. • Un patto d'amicizia: Adamo ed Eva. L'umanità rinnovata. • Il Battesimo. • La comunità cristiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto e illustrazione di alcuni episodi della vita di San Francesco. Presentazione del Cantico delle Creature e illustrazione degli elementi della creazione. • Lettura e riflessioni sul brano del Battesimo di Gesù. Spiegazione dei segni del Battesimo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni grafiche. • Cooperative - learning. • Conversazioni basate su fatti tratti dall'esperienza quotidiana dell'alunno e del mondo che lo circonda. • Giochi cooperativi. • Drammatizzazioni. • Attività pratiche e manuali. • Giochi di coinvolgimento.

	<p>La Bibbia e le altre fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il contenuto di alcuni brani dell'Antico e ne coglie il messaggio. • Conoscere l'insegnamento di Gesù attraverso l'ascolto di Parabole. • Saper riferire alcune pagine bibliche fondamentali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le Parabole. I miracoli. • La preghiera del Padre Nostro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e lettura di brani dell'Antico e del Nuovo Testamento. • Ascolto e rappresentazione grafica di Parabole e Miracoli. 	
	<p>Il Linguaggio religioso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i segni delle feste cristiane del Natale e della Pasqua nel territorio di appartenenza e nelle celebrazioni dei riti. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'Avvento. I segni del Natale. • La Quaresima. Racconti della Passione, Morte e Risurrezione di Gesù. • I segni della Pasqua: riti e tradizioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti Evangelici della nascita di Gesù. • Costruzione di un Presepe. • Rappresentazione grafica di simboli della Pasqua. 	
	<p>Valori etici religiosi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere che il cristianesimo si fonda sul comandamento dell'amore a Dio e al prossimo come insegnato da Gesù. Individuare nelle Parabole comportamenti di aiuto materiale e verbale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gesù insegna l'amore di Dio. • Le parabole della Misericordia. Il Padre Nostro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e ascolto delle Parabole della Misericordia. • Comprensione del significato di alcuni versi del Padre Nostro. approfondimento sui vari tipi di Preghiera (di Lode, di Ringraziamento). • Le Preghiere dei diversi popoli. 	

TRAGUARDI DI COMPETENZA TRASVERSALI

COMPETENZA DIGITALE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none">• Con il supporto del docente conosce il linguaggio informatico tramite giochi didattici interattivi.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare software didattici.• Conoscere il linguaggio informatico tramite interattivi.	<ul style="list-style-type: none">• Giochi didattici.• Uso software didattici.	<ul style="list-style-type: none">• Didattica multimediale.

IMPARARE A IMPARARE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none">• In autonomia, trasforma in sequenze figurate brevi storie.	<ul style="list-style-type: none">• Sperimentare in modo creativo il materiale a disposizione.	<ul style="list-style-type: none">• Ascolto di racconti.• Trasformazione in sequenza di una storia.• Illustrazione in sequenze.	<ul style="list-style-type: none">• Rappresentazioni grafiche.
<ul style="list-style-type: none">• Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi letti e storie ascoltate e sul contenuto, con domande stimolo dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none">• Ripercorrere le fasi più importanti di un lavoro.	<ul style="list-style-type: none">• Conversazioni guidate e libere.• Questionari.	<ul style="list-style-type: none">• Conversazioni basate su fatti tratti dall'esperienza quotidiana dell'alunno e del mondo che lo circonda.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none">• Rispetta le regole della classe e della scuola; si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente.	<ul style="list-style-type: none">• Capire la necessità di regole, condividerle e rispettarle.• Portare a termine il lavoro assegnato.	<ul style="list-style-type: none">• Racconti personali degli alunni.• Conversazioni sugli elementi che facilitano lo stare insieme.• Realizzazione di disegni con e regole della classe.	<ul style="list-style-type: none">• Giochi cooperativi.• Giochi di coinvolgimento.
<ul style="list-style-type: none">• Individua i ruoli presenti in famiglia e nella scuola, compreso il proprio e i relativi obblighi e rispetta i propri.	<ul style="list-style-type: none">• Stabilire rapporti corretti con i compagni e gli adulti.	<ul style="list-style-type: none">• Racconto animato di episodi biblici.	<ul style="list-style-type: none">• Giochi cooperativi.• Giochi di coinvolgimento.• Drammatizzazione.

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> • Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con gli altri rispettando ruoli e funzioni. • Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione guidata alla scoperta del valore del dialogo e della collaborazione. • Giochi e lavori di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi cooperativi. • Giochi di coinvolgimento.
<ul style="list-style-type: none"> • Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di un compito • Esposizione verbale delle fasi dei compiti svolti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi cooperativi. • Giochi di coinvolgimento.

PROGRAMMAZIONE DI DIPARTIMENTO

DIPARTIMENTO: LINGUAGGI NON VERBALI

COMPETENZA CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA: RELIGIONE

II BIENNIO: Classi III e IV PRIMARIA

TRAGUARDI DI COMPETENZA DISCIPLINARI

- Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù.
- Collega i contenuti dell'insegnamento di Gesù alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.
- Coglie il significato della missione e universalità della Chiesa.
- Ascolta, legge e sa riferire alcune pagine bibliche fondamentali.
- Conosce la struttura e la composizione della Bibbia, libro sacro per ebrei e cristiani.
- Riconosce il significato dei segni della religione cristiana in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare.
- Riconosce il significato dei segni della religione cristiana.
- Identifica nella Chiesa la Comunità che si impegna ad accogliere e servire.
- Riconosce, accetta e interagisce con altre realtà religiose.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONTENUTI	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
Classe III PRIMARIA	<p>Dio e l'uomo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. • Cogliere che Gesù di Nazareth è il Signore che rivela all'uomo il volto del Padre. • 	<ul style="list-style-type: none"> • La Creazione. I miti sull'origine. La Bibbia e la Creazione. Scienza e Bibbia a confronto. La teoria del Big Bang. • L'annuncio del Messia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura della Bibbia. Ascolto e lettura di alcuni Miti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni grafiche. • Cooperative – learning. • Conversazioni basate su fatti tratti dall'esperienza quotidiana dell'alunno e del mondo che lo circonda. • Giochi cooperativi. • Drammatizzazioni. • Attività pratiche e manuali. • Giochi di coinvolgimento. • Drammatizzazioni • Attività pratiche e manuali • Giochi di coinvolgimento. • Drammatizzazioni • Attività pratiche e manuali
	<p>La Bibbia e le altre fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la struttura della composizione della Bibbia. • Ascoltare, leggere, comprendere e confrontare semplici brani di testi sacri. • Saper riferire alcune pagine bibliche fondamentali. • Confrontare la Bibbia con testi sacri delle altre religioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • La Bibbia: Antico e Nuovo Testamento. • La struttura della Bibbia. • I Patriarchi. • I testi delle grandi religioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e lettura di brani dell'Antico e del Nuovo Testamento. • Ascolto, narrazione e rappresentazione grafica della storia dei Patriarchi. • Lettura di brani di altri testi sacri. • Visione di diverse tipologie di video, tratti dalle piattaforme. 	
	<p>Il Linguaggio religioso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i segni cristiani, in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare. • Riconoscere il significato di alcuni gesti e segni liturgici come espressione della religiosità cristiana cattolica 	<ul style="list-style-type: none"> • L'Avvento. I segni del Natale. • La Quaresima. Racconti della Passione, Morte e Risurrezione di Gesù. 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti Evangelici della nascita di Gesù. • Ricerca sul significato dei simboli natalizi e pasquali. • Rappresentazione grafica di simboli. • Utilizzo di diverse tipologie di file audio e video. 	
	<p>Valori etici religiosi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere che il cristianesimo si fonda sul comandamento dell'amore a Dio e al prossimo come insegnato da Gesù. • Individuare l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia, la carità, l'amicizia e la solidarietà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gesù insegna l'amore di Dio. • Rispetto e dialogo fra le religioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti di Parabole e Miracoli. • Ricerca e conoscenza di alcuni personaggi che hanno contribuito a diffondere il messaggio di Pace, giustizia, solidarietà. 	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONTENUTI	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
Classe IV PRIMARIA	<p>Dio e l'uomo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. • Cogliere che Gesù di Nazareth è il Signore che rivela all'uomo il volto del Padre. • Identificare nelle varie religioni il valore della preghiera e la specificità di quella cristiana come dialogo tra l'uomo e Dio. • Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni di salvezza di Gesù e azione dello Spirito. 	<ul style="list-style-type: none"> • L' Annuncio del Regno di Dio. • La Buona Notizia. • I 4 Vangeli. • Le Parabole e i Miracoli. • Il Discorso della Montagna. • I sette Sacramenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e ascolto di alcuni brani evangelici. • Conversazioni guidate. • Rappresentazioni grafiche e drammatizzazione di Parabole e Miracoli. • Visione e ascolto di diverse tipologie di file audio video. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni grafiche • Cooperative - learning • Conversazioni basate su fatti tratti dall'esperienza quotidiana dell'alunno e del mondo che lo circonda • Giochi cooperativi • Drammatizzazioni • Attività pratiche e manuali • Giochi di coinvolgimento. • Drammatizzazioni • Attività pratiche e manuali
	<p>La Bibbia e le altre fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la struttura della composizione della Bibbia. • Ascoltare, leggere, comprendere e confrontare semplici brani di testi sacri. • Saper riferire alcune pagine bibliche fondamentali. • Confrontare la Bibbia con testi sacri delle altre religioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il Nuovo Testamento. • Struttura del Vangelo. • I 4 Evangelisti. • I testi delle grandi religioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimenti e ricerche sulla società Palestinese al tempo di Gesù. • Ricerca e lettura di Parabole e Miracoli: analisi della narrazione (personaggi e morale). • visione e ascolto di diverse tipologie di file audio e video. 	
	<p>Il Linguaggio religioso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i segni cristiani, in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare. • Riconoscere il significato di alcuni gesti e segni liturgici come espressione della religiosità cristiana cattolica. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'Avvento. I segni del Natale. • La Quaresima. • Racconti della Passione, Morte e Risurrezione di Gesù. 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti Evangelici della nascita di Gesù. • Ricerca sul significato dei simboli natalizi e pasquali. • Rappresentazione grafica di simboli. Canti e poesie. • Visione e ascolto di diverse tipologie di file audio e video. 	
	<p>Valori etici religiosi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere che il cristianesimo si fonda sul comandamento dell'amore a Dio e al prossimo come insegnato da Gesù. • Individuare l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia, la carità, l'amicizia e la solidarietà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gesù insegna l'amore di Dio. • Rispetto e dialogo fra le religioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti di Parabole e Miracoli. • Ricerca e conoscenza di alcuni personaggi che hanno contribuito a diffondere il messaggio di Pace, giustizia, solidarietà. • Visione e ascolto di diverse tipologie di file audio e video. 	

TRAGUARDI DI COMPETENZA TRASVERSALI

COMPETENZA DIGITALE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> • Con il supporto del docente utilizza il linguaggio informatico tramite giochi didattici interattivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il linguaggio informatico tramite giochi didattici interattivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visione di video sulla storia dei Patriarchi, Parabole e Miracoli. • Giochi multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Didattica multimediale

IMPARARE A IMPARARE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> • Con l'aiuto dell'insegnante, ricava e seleziona informazioni da fonti diverse per lo studio, per preparare un'esposizione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere un testo e porsi domande su di esso. • Rispondere a domande su un testo o su un video. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visione di video sulla storia dei Patriarchi, Parabole e Miracoli. • Lettura dei testi Sacri. • Conversazioni guidate. Questionari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni basate su fatti tratti dall'esperienza quotidiana dell'alunno e del mondo che lo circonda. • Drammatizzazioni.
<ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di formulare semplici sintesi di testi narrativi e informativi non complessi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visione di video sulla storia dei Patriarchi, Parabole e Miracoli. • Lettura dei testi Sacri. • Conversazioni guidate. Questionari. 	

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> • Condivide nel gruppo le regole e le rispetta; rispetta le regole della comunità di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe. • Spiegare il significato delle regole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di un racconto e comprensione guidata. Riflessione e confronto sulle situazioni che richiedono regole e relativa schematizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative – learning. • Giochi cooperativi. • Giochi di coinvolgimento.
<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta i tempi di lavoro, si impegna nei compiti, li assolve con cura e responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura analisi dei 10 Comandamenti a confronto con altri codici di leggi. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Presta aiuto ai compagni, collabora nel gioco e nel lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prestare aiuto ai compagni in difficoltà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di un manifesto esplicativo del comandamento dell'amore. 	

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> • Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti e visione di filmati sulle caratteristiche della vita nell'AT e NT • Conversazioni guidate per confrontare ruoli e stili di vita tra passato e presente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni basate su fatti tratti dall'esperienza quotidiana dell'alunno e del mondo che lo circonda. • Drammatizzazioni. • Giochi di coinvolgimento.
<ul style="list-style-type: none"> • Porta a termine i compiti assegnati; sa descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... • Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e conoscenza dei messaggi biblici. • Rielaborazione e rappresentazione grafica. 	

PROGRAMMAZIONE DI DIPARTIMENTO

DIPARTIMENTO: LINGUAGGI NON VERBALI

COMPETENZA CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA: RELIGIONE

III BIENNIO: Classi V PRIMARIA e I SECONDARIA I GRADO

TRAGUARDI DI COMPETENZA DISCIPLINARE

- Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.
- Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.
- Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni.
- Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.
- Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo.
- Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.
- Coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.
- Individua i tratti essenziali della Chiesa e del suo cammino ecumenico.
- Coglie nelle domande di senso e in tante sue esperienze, tracce di una ricerca religiosa.
- Coglie l'importanza del dialogo inter religioso come continua ricerca dell'unità

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONTENUTI	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
Classe V PRIMARIA	<p>Dio e l'uomo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù. • Mettere a confronto gli avvenimenti, le persone e le strutture fondamentali della Chiesa cattolica con quelli di altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico. 	<ul style="list-style-type: none"> • I Sacramenti • Origine e struttura della Chiesa. • L'Anno Liturgico. • Santi e Beati di ieri e oggi. • Elementi comuni in diverse religioni, antiche e moderne. • Il cammino ecumenico dalle origini ai giorni nostri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione e riflessione guidata. • Lettura di brani evangelici. • Schede operative. • Rappresentazioni iconiche. • Produzione di cartelloni. • Canti. • Poesie. • Laboratori sulle tematiche trattate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendimento collaborativo. • Approccio esperienziale. • Utilizzazione di strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. • Organizzazione dei contenuti in mappe concettuali, attraverso anche software adeguati. • Lettura strategica cooperativa mediante il modeling. • Circle Time. • Interdisciplinarietà. • Brainstorming. • Learning by doing. • Storytelling. • Classe Capovolta. • Drammatizzazioni • Attività pratiche e manuali • Giochi di coinvolgimento.
	<p>La Bibbia e le altre Fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare i testi che hanno ispirato le principali produzioni artistiche (letterarie, musicali, pittoriche...) locali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Contenuto della Bibbia e dei testi sacri delle principali religioni. 		
	<p>Il Linguaggio religioso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura, linguaggio e origine della Bibbia. • Il Natale nei Vangeli e la Pasqua di Resurrezione. • Come l'arte cristiana interpreta il messaggio evangelico. 		
	<p>Valori etici religiosi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avvicinare le religioni dei popoli con curiosità e senza pregiudizi, riconoscendone l'importanza per la storia, la cultura e la vita dell'uomo. • Imparare a rispettare in classe le differenti scelte di vita, anche in materia religiosa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le principali religioni del mondo a confronto. • Valori della pace, della giustizia, della solidarietà e tolleranza, nel confronto tra Vangelo e Costituzione. 		

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
Classe I SECONDARIA I GRADO	<p>Dio e l'uomo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. • Acquisire una panoramica sulle religioni del mondo, per un primo approfondimento del fenomeno religioso. 	<ul style="list-style-type: none"> • La ricerca umana: l'uomo e la religione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione e riflessione guidata. • Lettura di brani evangelici. • Schede operative. • Rappresentazioni iconiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendimento collaborativo. • Approccio esperienziale. • Utilizzazione di strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
	<p>La Bibbia e le altre Fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico - cristiana (rivelazione, promessa, alleanza, messia, risurrezione, grazia, Regno di Dio, salvezza...) e confrontarle con quelle di altre religioni. • Saper adoperare la Bibbia come documento storico e riconoscere la sua importanza all'interno della Chiesa. • Conoscere l'impostazione generale della Bibbia e le sue principali caratteristiche e suddivisioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • La rivelazione di Dio nella storia. • Il Cristianesimo a confronto con l'Ebraismo e le altre religioni. • Gesù di Nazareth: l'identità storica di Gesù e il riconoscimento di lui come figlio di Dio fatto uomo, Salvatore del mondo. • Il libro della Bibbia, documento storico-culturale e parola di Dio • La Parola di Dio e la parola dell'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di cartelloni. • Rappresentazioni di situazioni. • Strutturazione di mappe concettuali. • Strutturazioni di Ppt. • Utilizzo di piattaforme e-learning. • Canti. • Poesie. • Laboratori cooperativi sulle tematiche trattate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione dei contenuti in mappe concettuali, attraverso anche software adeguati. • Lettura strategica cooperativa mediante il modeling. • Circle Time. • Interdisciplinarietà. • Brainstorming. • Learning by doing. • Storytelling. • Classe Capovolta. • Drammatizzazioni • Attività pratiche e manuali • Giochi di coinvolgimento.
	<p>Il Linguaggio religioso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper leggere i principali codici dell'iconografia cristiana. • Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti. 	<ul style="list-style-type: none"> • La rivelazione, la persona e la vita di Gesù nell'arte e nella cultura in Italia e in Europa. 		
	<p>Valori etici religiosi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avvicinare le religioni dei popoli con curiosità e senza pregiudizi, riconoscendone l'importanza per la storia, la cultura e la vita dell'uomo. • Imparare a rispettare in classe le differenti scelte di vita, anche in materia religiosa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il Cristianesimo a confronto con l'Ebraismo e le altre religioni. 		

TRAGUARDI DI COMPETENZA TRASVERSALI

COMPETENZA DIGITALE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza autonomamente il linguaggio informatico tramite giochi didattici interattivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici programmi e materiali digitali per l'apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strutturazione di mappe concettuali con software adeguati. • Strutturazioni di Ppt. • Utilizzo di piattaforme e-learning. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione dei contenuti in mappe concettuali, attraverso anche software adeguati. • Utilizzo del computer per reperire, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.
<ul style="list-style-type: none"> • Elabora e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. • Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo file con vari strumenti digitali e piattaforme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • -Utilizzare in modo autonomo il linguaggio informatico tramite giochi interattivi. 		

IMPARARE A IMPARARE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> • Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: libri, Internet...) per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione: delle situazioni, delle ipotesi di lavoro non solo verbale. • Scelta degli strumenti. • Confronto: dei materiali, dei pensieri, delle informazioni. • Sperimentazione: fare, provare, riprovare processi imitativi 	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming. • Learning by doing. • Lettura strategica cooperativa mediante il modeling. • Circle Time. • Giochi di simulazione.
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: mappe e schemi, con l'aiuto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande stimolo dell'insegnante; utilizza strategie di autocorrezione 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta. 		

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> • Osserva le regole di convivenza interne e della comunità e partecipa alla costruzione di quelle della classe con contributi personali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di ruolo. • Giochi Simulazioni. • Costruzione Schede di osservazione • Costruzione Schede di revisione comportamento 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendimento collaborativo. • Approccio esperienziale. • Brainstorming. • Learning by doing..
<ul style="list-style-type: none"> • Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta i compagni tenendo conto dei loro punti di vista; rispetta i compagni diversi per condizione, provenienza, ecc. e mette in atto comportamenti di accoglienza e di aiuto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. 		

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> • Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare attraverso una tabella lo scopo di una attività. • Orientarsi nel compito: prendere iniziative, cercare elementi, informazioni, relazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di simulazione. • Apprendimento collaborativo. • Approccio esperienziale. • Learning by doing..
	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. 		

PROGRAMMAZIONE DI DIPARTIMENTO

DIPARTIMENTO: LINGUAGGI NON VERBALI

COMPETENZA CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA: RELIGIONE

IV BIENNIO: Classi II e III SECONDARIA I GRADO

TRAGUARDI DI COMPETENZA DISCIPLINARI

- E' aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale.
- Sa interagire, a partire dal contesto in cui vive, con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.
- Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini.
- Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole.
- Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.
- Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili.
- Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONTENUTI	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
Classe II SECONDARIA I GRADO	<p>Dio e l'uomo</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico – cristiana (rivelazione, promessa, alleanza, messia, risurrezione, grazia, Regno di Dio, salvezza...). Conoscere l'evoluzione storica e il cammino ecumenico della Chiesa voluta da Dio, universale e locale, articolata secondo carismi e ministeri. 	<ul style="list-style-type: none"> Vivere in comunità. Cenni sulla nascita e sullo sviluppo storico della comunità dei cristiani. 	<ul style="list-style-type: none"> Conversazione e riflessione guidata. Lettura di brani evangelici. Schede operative. Rappresentazioni iconiche. Produzione di cartelloni. Rappresentazioni di situazioni. Lavori di gruppi. Uscite didattiche. Strutturazione di mappe concettuali. Strutturazioni di Ppt. Utilizzo di piattaforme e-learning. Canti. Poesie. Laboratori cooperativi sulle tematiche trattate. Classe Capovolta. 	<ul style="list-style-type: none"> Apprendimento collaborativo. Approccio esperienziale. Utilizzazione di strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Organizzazione dei contenuti in mappe concettuali, attraverso anche software adeguati. Lettura strategica cooperativa mediante il modeling. Circle Time. Interdisciplinarietà. Brainstorming. Learning by doing. Storytelling. Classe Capovolta. Attività pratiche e manuali Giochi di coinvolgimento.
	<p>La Bibbia e le altre Fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie. 	<ul style="list-style-type: none"> “La Chiesa in Europa”. “La Chiesa in Europa e nel mondo”. 		
	<p>Il Linguaggio religioso</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche e dei sacramenti della Chiesa. Individuare gli elementi specifici della preghiera cristiana e farne anche un confronto con quelli di altre religioni. 	<ul style="list-style-type: none"> “Pregare con la vita”. 		
	<p>Valori etici religiosi</p> <ul style="list-style-type: none"> Esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive. E nella comunità. 	<ul style="list-style-type: none"> “L'Ecumenismo”. 		

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONTENUTI	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
Classe III SECONDARIA I GRADO	Dio e l'uomo <ul style="list-style-type: none"> Cogliere nelle domande dell'uomo e in tante sue esperienze tracce di una ricerca religiosa. Comprendere alcune categorie fondamentali della fede ebraico-cristiana (rivelazione, promessa, alleanza, messia, risurrezione, grazia, Regno di Dio, salvezza...) e confrontarle con quelle di altre maggiori religioni. Confrontare la prospettiva della fede cristiana e i risultati della scienza come letture distinte ma non conflittuali dell'uomo e del mondo. 	<ul style="list-style-type: none"> Le domande di senso e le grandi religioni mondiali. Le religioni mondiali: Ebraismo, Islamismo, religioni. Bibbia, scienza e filosofia. Vita, morte e male nella visione di fede cristiane e nelle altre religioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Conversazione e riflessione guidata. Lettura di brani evangelici. Schede operative. Rappresentazioni iconiche. Produzione di cartelloni. Rappresentazioni di situazioni. Lavori di gruppi. Uscite didattiche. Strutturazione di mappe concettuali. Strutturazioni di Ppt. Utilizzo di piattaforme e-learning. Canti. Poesie. Laboratori cooperativi sulle tematiche trattate. 	<ul style="list-style-type: none"> Apprendimento collaborativo. Approccio esperienziale. Utilizzazione di strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Organizzazione dei contenuti in mappe concettuali, attraverso anche software adeguati. Lettura strategica cooperativa mediante il modeling. Circle Time. Interdisciplinarietà. Brainstorming. Learning by doing. Storytelling. Classe Capovolta. Attività pratiche e manuali Giochi di coinvolgimento.
	La Bibbia e le altre Fonti <ul style="list-style-type: none"> Adoperare la Bibbia come documento storico-culturale. Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie. Individuare i testi biblici che hanno ispirato le principali produzioni artistiche italiane ed europee. 	<ul style="list-style-type: none"> La Bibbia e racconti della creazione I cristiani e la legge. Religione, quotidianità e futuro. 		
	Il Linguaggio religioso <ul style="list-style-type: none"> Distinguere le caratteristiche essenziali della Bibbia ebraica, della Bibbia cristiana e dei alcuni libri sacri di altre religioni. Impiegare e valorizzare il testo sacro nelle religioni per la preghiera, le celebrazioni, la formazione e le scelte di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> Le Beatitudini 		
	Valori etici religiosi <ul style="list-style-type: none"> Esporre le principali motivazioni che sostengono le scelte etiche dei cattolici rispetto alle relazioni affettive e al valore della vita dal suo inizio al suo termine, in un contesto di pluralismo culturale e religioso. Confrontarsi con la proposta cristiana di vita come contributo originale per la realizzazione di un progetto libero e responsabile. 	<ul style="list-style-type: none"> Costruttori di pace, mite e misericordiosi Dalla Parte dei più poveri e di chi soffre” “ In difesa della creatura umana” 		

TRAGUARDI DI COMPETENZA TRASVERSALI

COMPETENZA DIGITALE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni e piattaforme e-learning per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione e piattaforme di e-learning per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Strutturazione di mappe concettuali con software adeguati. Strutturazioni di Ppt. Strutturazione di Video. Bacheche virtuali. Utilizzo di piattaforme e-learning. 	<ul style="list-style-type: none"> Organizzazione dei contenuti in mappe concettuali, attraverso anche software adeguati. Utilizzo del computer per reperire, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.
<ul style="list-style-type: none"> Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. 	<ul style="list-style-type: none"> Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. 		
<ul style="list-style-type: none"> Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare e confrontare materiali digitali per l'apprendimento. 		
<ul style="list-style-type: none"> Utilizza autonomamente il linguaggio informatico tramite giochi didattici interattivi. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. 		
<ul style="list-style-type: none"> Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca, progettazione e svago. 		
<ul style="list-style-type: none"> Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni e piattaforme e-learning per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le tecnologie della comunicazione per progettare e realizzare prodotti multimediali. Utilizzare autonomamente il linguaggio informatico tramite giochi interattivi multimediali. 		

IMPARARE A IMPARARE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> Ricava informazioni da fonti diverse e le seleziona in modo consapevole. Pianifica il proprio lavoro e sa individuare le priorità; sa regolare il proprio lavoro in base a feedback interni ed esterni; sa valutarne i risultati. 	<ul style="list-style-type: none"> Ricavare e confrontare le informazioni provenienti da fonti diverse; selezionarle in base all'utilità a seconda del proprio scopo. Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in schemi, riassunti, semplici mappe. Utilizzare strategie di memorizzazione. Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute. Correlare conoscenze di diverse aree costruendo semplici collegamenti e quadri di sintesi. 	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentazione: delle situazioni, delle ipotesi di lavoro non solo verbale. Scelta degli strumenti. Confronto: dei materiali, dei pensieri, delle informazioni. Sperimentazione: fare, provare, riprovare processi imitativi. Costruzione: grafici e tabelle per organizzare informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Brainstorming. Learning by doing. Lettura strategica cooperativa mediante il modeling. Circle Time. Giochi di simulazione.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> E' in grado di motivare la necessità di rispettare regole e norme e di spiegare le conseguenze di comportamenti difformi. 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguere alcuni principi fondamentali della Costituzione italiana e collegarli all'esperienza quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di ruolo. Giochi simulazioni. Costruzione Schede di osservazione Costruzione Schede di revisione comportamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Apprendimento collaborativo. Approccio esperienziale. Brainstorming. Learning by doing.
<ul style="list-style-type: none"> Si impegna con responsabilità nel lavoro e nella vita scolastica; collabora costruttivamente con adulti e compagni, assume iniziative personali e presta aiuto a chi ne ha bisogno. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificare i principali organismi umanitari, di cooperazione e di tutela dell'ambiente su scala locale, nazionale ed internazionale. 		
<ul style="list-style-type: none"> Argomenta con correttezza le proprie ragioni e tiene conto delle altrui; adegua i comportamenti ai diversi contesti e agli interlocutori e ne individua le motivazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguere, all'interno dei mass media, le varie modalità di informazione, comprendendo le differenze fra carta stampata, canale radiotelevisivo, Internet. 		
<ul style="list-style-type: none"> Richiama alle regole nel caso non vengano rispettate; accetta responsabilmente le conseguenze delle proprie azioni; segnala agli adulti responsabili comportamenti contrari al rispetto e alla dignità a danno di altri compagni, di cui sia testimone. 	<ul style="list-style-type: none"> Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti; prestare aiuto a compagni e persone in difficoltà. 		

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none">• Assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.	<ul style="list-style-type: none">• Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.	<ul style="list-style-type: none">• Strutturazione di una tabella descrittiva dell'attività.• Lavori di gruppo.• Laboratori.	<ul style="list-style-type: none">• Giochi di simulazione.• Apprendimento collaborativo.• Approccio esperienziale.• Learning by doing.
<ul style="list-style-type: none">• Collabora in un gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui.	<ul style="list-style-type: none">• Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.		
<ul style="list-style-type: none">• E' in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali, ecc.).	<ul style="list-style-type: none">• Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo.		