

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SUSÀ

PROGETTO DI ORIENTAMENTO

DISCIPLINE SCUOLA PRIMARIA

	AMBITO LINGUISTICO ESPRESSIVO	AMBITO ANTROPOLOGICO	AMBITO MATEMATICO SCIENTIFICO
CLASSE PRIMA CONOSCO ME STESSO E LE PERSONE CHE MI CIRCONDANO	ARTE E IMMAGINE - Comprendere le qualità dei differenti materiali e sceglierli di conseguenza (es. di attività: decorare con alcuni materiali/ esprimersi a piacere e in modo personale) MUSICA - Saper riconoscere e cantare semplici canti e filastrocche (es. di attività: canti e movimento/ libera espressione) SCIENZE MOTORIE - Partecipare a giochi individuali e di gruppo (es. di attività: coordinare i movimenti con la musica/semplici giochi motori) ITALIANO - Comunicare i propri bisogni, i propri stati d'animo e le proprie aspettative - Sviluppare la conoscenza di sé attraverso testi e descrizioni (es. di attività: discussioni guidate/ conversazioni collettive/ letture). INGLESE - Comprendere semplici istruzioni per eseguire movimenti e azioni (es di attività: giochi di imitazione/ disegni guidati/ canti e filastrocche con gesti)	GEOGRAFIA - Orientarsi nel nuovo ambiente scolastico - Localizzare oggetti e persone in riferimento a sé stessi o ad altri elementi dell'ambiente (esplorazione dell'ambiente/osservazioni guidate) STORIA - Utilizzare i termini utili per una collocazione del racconto nel tempo e nello spazio (prima-dopo, ieri-oggi, ecc) in relazione alla vita familiare o scolastica quotidiana (ascolto di testi/ conversazioni collettive) EDUCAZIONE CIVICA - Percepire la necessità di costruire e rispettare regole di comportamento comuni - Risolvere i conflitti con uno scambio di idee e con la discussione (attività di gruppo/giochi guidati/ invenzioni di problemi concreti)	SCIENZE - Manipolare materiali diversi per percepirne sensazioni, consistenza, peso, forma - Riconoscere i cambiamenti nella crescita di persone, animali, piante (osservazioni libere e guidate/ manipolazioni concrete) TECNOLOGIA E INFORMATICA - Interagire con differenti strumenti tecnologici (utilizzo del computer/osservazioni dei differenti strumenti tecnologici) MATEMATICA - Raccogliere dati e organizzarli in tabelle - Avviarsi alla comprensione di semplici problemi (lettura di tabelle a doppia entrata/ costruzione problemi partendo dalla realtà)

DISCIPLINE	AMBITO LINGUISTICO ESPRESSIVO	AMBITO ANTROPOLOGICO	AMBITO MATEMATICO SCIENTIFICO
CLASSE SECONDA OSSERVO CIÒ CHE MI CIRCONDA	ARTE E IMMAGINE - Rappresentare sé stessi, personaggi e ambienti anche di fantasia (es. utilizzo strumenti e materiali diversi per rappresentare la realtà) MUSICA - Saper distinguere i suoni prodotti dalla natura e dall'ambiente che mi circonda (es. ascolto guidato e libero/ interpretazione dei suoni) SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE - Gestire piccoli giochi di gruppo con i pari (es. giochi motori con regole) ITALIANO - Prendere coscienza dei vissuti di altre persone. - Narrare proprie esperienze, facendo riferimento alle emozioni provate (es. letture e drammatizzazioni/ conversazioni guidate) INGLESE - Comprendere semplici istruzioni per partecipare alle attività (es. giochi guidati e con regole)	GEOGRAFIA - Effettuare semplici esplorazioni sugli ambienti esterni individuando gli elementi che li caratterizzano (osservazione degli spazi, la loro posizione e le caratteristiche specifiche) STORIA - Conoscere alcuni fatti importanti del passato che riguardano i genitori o altri componenti della famiglia (raccolta di testimonianze e interviste guidate) EDUCAZIONE CIVICA - Prendere coscienza delle caratteristiche comportamentali che caratterizzano l'essere umano (letture guidate sulla storia dell'uomo/ discussioni e giochi di ruolo)	SCIENZE - Fare ipotesi sulla vita di animali e vegetali (es: osservazioni guidate e visione di filmati e documentari) TECNOLOGIA E INFORMATICA - Utilizzare in modo guidato di alcuni strumenti tecnologici presenti a scuola, costruiti dall'uomo per rispondere ai propri bisogni (osservazione di materiali e oggetti e ricerca del motivo per cui siano stati realizzati) MATEMATICA - Riconoscere situazioni problematiche saperne cogliere le informazioni principali. - Progettare semplici indagini. (attività di gruppo e drammatizzazione di situazioni problematiche/costruzione tabelle a doppia entrata)

DISCIPLINE	AMBITO LINGUISTICO ESPRESSIVO	AMBITO ANTROPOLOGICO	AMBITO MATEMATICO SCIENTIFICO
CLASSE TERZA IO E IL MIO RAPPORTO CON GLI ALTRI	ARTE E IMMAGINE - Osservare ed interpretare immagini proposte da fonti diverse. - Disegnare momenti di incontro con gli altri o esperienze vissute. (es. giochi di ruolo/ utilizzo fonti iconografiche differenti) MUSICA - Cantare rapportandosi con il canto dei compagni (es. cantare in coro/ ascolto guidato di alcuni brani e valutare alcune caratteristiche del suono) SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE - Rispettare le regole di alcuni giochi di gruppo. - Sviluppare la capacità di coordinare i propri movimenti con quelli del gruppo (es. collaborare alla realizzazione di alcuni giochi con i pari/ costruzione di alcune schede sul gioco) ITALIANO - Narrare testi descrittivi che parlino di sé nel rapporto con gli altri. - Partecipare in modo pertinente a conversazioni e discussioni collettive. (es. attività di gruppo/ peer tutoring/ costruzione di un portfolio) INGLESE - Utilizzare il lessico e le strutture acquisite in situazioni comunicative e di gioco (role play/giochi di gruppo)	GEOGRAFIA - Saper effettuare spostamenti e percorsi nello spazio vicino, utilizzando indicatori spaziali (attività di orienteering/attività di coding) STORIA - Dimostrare di cogliere l'interdipendenza esistente tra l'ambiente di vita e l'organizzazione sociale ed economica. - Scoprire la pluralità di risposte che l'uomo ha dato ai bisogni, anche in relazione al cambiamento nel tempo (es. letture specifiche, ricerche e indagini, osservazione del territorio). EDUCAZIONE CIVICA - Analizzare il proprio comportamento nel gioco e nelle situazioni conflittuali. - Riconoscere i gruppi di appartenenza (famiglia, classe, gruppo sportivo), i ruoli e le funzioni di ciascuno (es. osservazioni dell'ambiente circostante/ interviste e letture guidate/ partecipazioni a uscite sul territorio)	SCIENZE - Acquisire consapevolezza delle proprie percezioni sensoriali e operare confronti - Elaborare semplici ipotesi e verificarle. (attività in piccolo gruppo/esperimenti/giochi sensoriali) TECNOLOGIA E INFORMATICA - Utilizzare le tecnologie informatiche e multimediali - Osservare degli strumenti tecnologici inventati dall'essere umano nel corso dei secoli (es. osservazione di strumenti inventati dell'uomo, come la bussola/ricerche specifiche) MATEMATICA - Individuare situazioni problematiche in ambiti di esperienza e formulare ipotesi di risoluzione. - Costruire ed interpretare semplici diagrammi di flusso, usando i segni convenzionali adatti (invenzioni di ricette e istruzioni/ lettura e costruzione di oggetti seguendo istruzioni/ giochi di gruppo)

DISCIPLINE	AMBITO LINGUISTICO ESPRESSIVO	AMBITO ANTROPOLOGICO	AMBITO MATEMATICO SCIENTIFICO
CLASSE QUARTA ATTARVERSO GLI OCCHI DEGLI ALTRI IMPARO A CONOSCERMI	ARTE E IMMAGINE - Individuare in immagini e fotografie elementi che coinvolgono emotivamente e che attirano l'attenzione e la curiosità (osservazione diretta/ interpretazione/ giochi di ruolo) MUSICA - Saper interpretare testualmente canti e musiche, anche con gesti, in armonia con i compagni (es. preparazione di feste musicali/laboratori teatrali) SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE - Cooperare nel piccolo e nel grande gruppo rispettando le regole. (realizzazione schede informative su giochi e attività/ partecipazione a giochi a squadre) ITALIANO - Partecipare a scambi comunicativi di gruppo seguendo lo sviluppo degli argomenti, rendendosi conto dei diversi punti di vista e intervenendo in modo coerente. - Raccontare le proprie o le altrui esperienze, inserendo anche la parte emotiva (es. letture guidate/visione di filmati e spettacoli teatrali/discussioni) INGLESE - Utilizzare il lessico e le strutture imparate in situazioni comunicative e di gioco (partecipazione a giochi con i pari/role play/storytelling)	GEOGRAFIA - Conoscere gli elementi caratteristici di ogni ambiente. - Collocare spazialmente fatti e fenomeni. (utilizzare carte geografiche/ osservazioni dell'ambiente esterno) STORIA - Dimostrare di cogliere causa ed effetti delle varie situazioni. (discussioni guidate/visione di video attività di Flipped classroom) EDUCAZIONE CIVICA - Comprendere che i propri modi di vita e di pensiero sono relativi - Conoscere il processo democratico di decisione nel lavoro di gruppo (partecipazione ad attività di gruppo/compiere azioni in relazione ad un dato obiettivo condiviso)	SCIENZE - Acquisire consapevolezza in relazione ai problemi dell'alimentazione e della salute. - Cooperare con gli altri per elaborare, organizzare e sperimentare percorsi di ricerca. (indagini e statistiche/ interviste/ realizzazione tabelle informative) TECNOLOGIA E INFORMATICA - Saper utilizzare programmi informatici per la produzione di testi per uso individuale o collettivo - Cominciare a percepire gli stimoli derivati dall'utilizzo dei mass media (letture specifiche e conversazioni/incontri con gli esperti) MATEMATICA - Compire semplici indagini statistiche. - Individuare, descrivere e costruire relazioni significative tra elementi - Riconoscere analogie e differenze. (invenzioni di problemi/interviste e ricerche su un dato argomento)

DISCIPLINE	AMBITO LINGUISTICO ESPRESSIVO	AMBITO ANTROPOLOGICO	AMBITO MATEMATICO SCIENTIFICO
CLASSE QUINTA IO E IL MIO FUTURO	ARTE E IMMAGINE - Leggere un messaggio televisivo, cinematografico, pubblicitario. (visione e conversazione guidata/letture specifiche/videomaking) MUSICA - Interpretare e realizzare scenografie e coreografie per alcuni momenti specifici (es. allestimento spettacoli teatrali/ assunzione di ruoli) SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE - Arricchire le proprie potenzialità espressive sviluppando l'espressione corporea in ogni sua forma. (attività che includano mimica e azioni specifiche/giochi teatrali) ITALIANO - Collegare espressioni e parole con persone luoghi ed eventi. - Partecipare a una discussione di gruppo individuandone le problematiche, le principali opinioni espresse ed esprimendo il proprio parere. (partecipare alla vita di classe e a eventi comunitari/ esporre e condividere emozioni e stati d'animo/ circle time) INGLESE - Rispondere in modo adeguato a semplici domande riproducendo strutture e lessico memorizzato. (storytelling/letture animate/role play)	GEOGRAFIA - Osservare come diversi fattori influenzino la flora, la fauna e l'attività dell'uomo. - Individuare le trasformazioni subite dai paesaggi nel tempo e ipotizzare possibili evoluzioni future (osservazioni dell'ambiente/uscite sul territorio/incontri con esperti) STORIA - Riflettere sui molteplici significati (sociali, affettivi, emotivi) che le feste e le cerimonie possono veicolare. - Mantenere la memoria culturale delle proprie origini. (partecipare ad eventi sul territorio/visione di documentari e conversazioni guidate) EDUCAZIONE CIVICA - Riflettere sul proprio operato - Valorizzare le diversità personali e rendere le proprie competenze ricchezza per tutti (es. assunzione di ruoli sulla base delle proprie caratteristiche personali/ conversazioni sulle potenzialità di ciascuno)	SCIENZE - Individuare criteri per definire l'area di indagine di un determinato argomento. - Compiere indagini e organizzare i dati acquisiti secondo un punto di vista. (ricerche di gruppo/Flipped classroom/ esposizione di testi informativi) TECNOLOGIA E INFORMATICA - Saper ricercare, raccogliere e selezionare informazioni con l'uso di strumenti informatici e telematici. - Utilizzare procedure e strumenti informatici nell'organizzare, elaborare, rappresentare memorizzare informazioni. (realizzazione presentazioni di gruppo/utilizzo strumenti tecnologici per condividere esperienze) MATEMATICA - Riconoscere una situazione problematica e individuarne la successione logica per la sua risoluzione. - Definire la successione ordinata di fasi per la realizzazione di un compito preciso. (condivisione di esperienze nel gruppo/utilizzo di giochi di logica/esercizi matematici e di logica da svolgere in modo cooperativo)