

In classe con...

«**Bosco Allegro**»

Matematica e discipline per la classe 1^a
secondo le Indicazioni per il curricolo 2025

A cura di MONICA PUGGIONI



Per cominciare

Libri e guida: un unico percorso didattico

Bosco Allegro e la Guida «In classe con...» costituiscono un unico progetto didattico studiato per il **successo formativo** di ciascun alunno e per il **supporto quotidiano** all'insegnante. Per imparare insieme in modo naturale e coinvolgente.



Volumi e guida: un unico progetto didattico

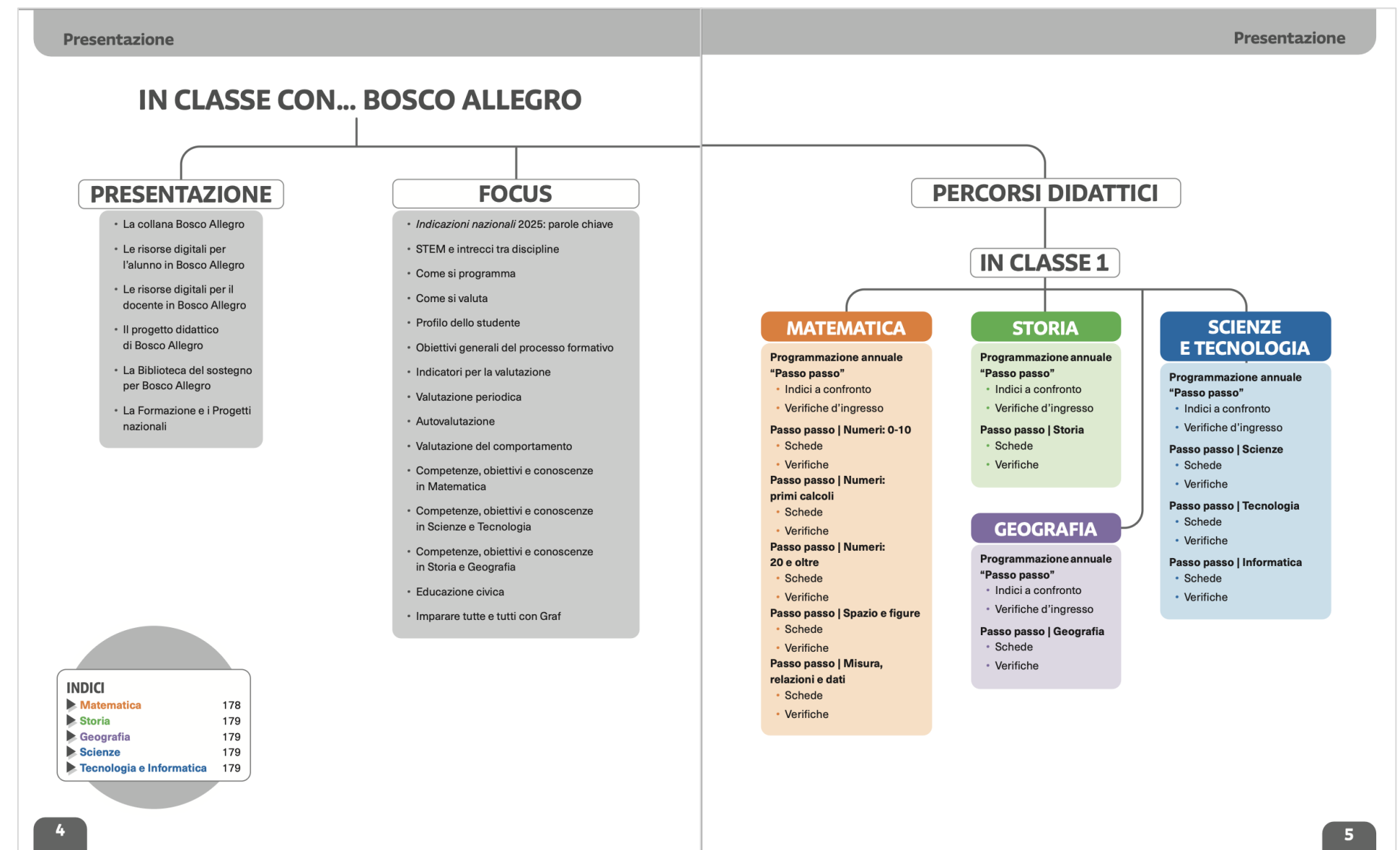
Una guida per potenziare la didattica dei volumi

La guida presenta tutti i progetti speciali presenti nei volumi **per utilizzarli al meglio in classe.**

Fornisce gli **strumenti per programmare e valutare** con facilità.

Propone i materiali per i percorsi disciplinari arricchiti da suggerimenti didattici operativi.

La parte **FOCUS** propone una traccia per scoprire le Indicazioni 2025 in generale e in modo particolare per la classe 1.



Volumi e guida: un unico progetto didattico

Secondo le Indicazioni 2025

Tutto il progetto didattico di “Bosco Allegro” si fonda sulle **Indicazioni nazionali per il curriculum del 2025** a livello di scelte pedagogiche di fondo e di indirizzi didattici e operativi. L'impronta pedagogica del documento è espressa nell'introduzione che nella guida è riassunta per evidenziare con semplicità i tratti essenziali.

Focus	Focus
INDICAZIONI NAZIONALI 2025: PAROLE CHIAVE Con l'entrata in vigore delle <i>Indicazioni per il curriculum del 2025</i> è utile iniziare a orientarsi tra i concetti su cui fonda il documento ministeriale con uno strumento semplice anche se non esaustivo. Di seguito proponiamo un breve glossario che illustra in estrema sintesi alcune delle principali parole chiave che stanno alla base delle premesse culturali generali su cui si fondano le <i>Indicazioni nazionali per il curriculum del 2025</i>. Parole chiave Cura – La cura delle relazioni e la cura dell'ambiente della scuola nei microcosmi delle aule non può dissociarsi dalla cura del pianeta Terra. Identità, relazione e partecipazione – Questi ultimi due elementi sono necessari per scoprire la propria identità personale e l'appartenenza a una comunità in costante evoluzione. Insegnante “magister” – Figura fondamentale affinché il desiderio dell'allievo si orienti verso le esperienze e i contenuti del curriculum. Internalizzazione – la scuola promuove l'esperienza dell'incontro con l'altro da sé; tale incontro è generativo di crescita personale, consapevolezza e arricchimento. Famiglia e scuola – Per raggiungere obiettivi educativi efficaci, è necessaria un'alleanza scuola-famiglia, una collaborazione autentica e rispettosa dei ruoli, fatta di incontro sostanziale e di accordo documentale. Libertà e regole – La scuola è il luogo in cui la libertà si trasforma in responsabilità, il pensiero in azione, l'identità in appartenenza a una comunità ampia e inclusiva in cui tutti riconoscano in sé stessi il senso del limite e imparino il valore delle norme che regolano la convivenza civile. Persona – La persona al centro, come soggetto attivo promosso attraverso la formazione integrale e armonica di tutte le dimensioni: cognitive, affettive, relazionali, corporee, estetiche, etiche, spirituali, religiose. Rispetto ed empatia – È necessaria un'educazione del cuore che crei occasioni didattiche di esperienza di sentimenti come la fiducia, l'empatia, la tenerezza, l'incanto, la gentilezza con carattere di continuità tra i diversi gradi di istruzione, sia trasversale alle discipline. Scrittura – La scrittura è vivere e ha un significato umanistico e di supporto alla promozione degli apprendimenti di tutte le discipline. Carta e penna, lettura ad alta voce e piccole biblioteche d'aula devono convivere armoniosamente con assistenti virtuali e <i>augmented learning</i>. La scrittura è fondamentale e va curata con particolare attenzione, a partire dall'apprendimento della scrittura a mano con riferimento al corsivo e alla calligrafia, perché agevola lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale e permette di migliorare l'attenzione al dettaglio. Scuola – Comunità educante operosa, collegiale e serena, che accompagna gli studenti a capire chi sono, da dove vengono, per quale futuro si preparano, quale contributo possono dare alla società, grazie a una regia pedagogica stabile e condivisa dei docenti, nonché spazi autentici di collegialità e progettazione comune. È il contesto più adeguato per decostruire stereotipi e affermare il rispetto per l'altro. Scuola inclusiva – Si basa sul riconoscimento della rilevanza della piena partecipazione alla vita scolastica da parte di tutti i soggetti, non solo delle persone con disabilità, ma di BES, di alunni adottati, alunni con culture e lingue differenti utilizzando la personalizzazione come strategia che governa le scelte educative e didattiche. Talenti – Una scuola che stimola i talenti non si limita a rendere performative le conoscenze, ma espande le opportunità di emancipazione personale affinché ciascuno possano trovare la propria realizzazione. Tecnologie digitali – Sono parte del ventaglio di competenze compreso dalle <i>Raccomandazioni europee per lo sviluppo della cittadinanza</i> e la cui maturazione permette di orientarsi con autonomia, responsabilità, consapevolezza.	STEM E INTRECCI TRA DISCIPLINE Secondo le <i>Indicazioni per il curriculum del 2025</i>, le discipline sono sempre più integrate con l'obiettivo di formare cittadini capaci di orientarsi nella complessità del mondo. Le aule trasformate in laboratorio possono generare un apprendimento profondo e duraturo perché l'alunno è un soggetto attivo che ha anche la possibilità di intrecciare le conoscenze aprendosi alla creatività e all'innovazione. In questo approccio che affianca le abilità strumentali di tipo scientifico alla dimensione culturale ha un ruolo essenziale la storia del pensiero matematico, scientifico e tecnologico, con le trasformazioni della civiltà e della realtà contemporanee. Le STEM per capire il mondo Alla scuola primaria l'obiettivo delle STEM è stimolare l'interesse attraverso esperienze concrete e significative seguendo un percorso che vada dal concreto all'astratto. In questo modo si pongono le basi per lo sviluppo delle competenze matematico-scientifico-tecnologiche e si favorisce un ambiente culturale in cui l'approccio a tali discipline avviene in modo sereno e inclusivo, anche evitando stereotipi di genere. La scuola primaria può avviare all'uso di strumenti come il righello e il compasso per aiutare i bambini a costruire modelli tangibili o altri strumenti di misura per semplici esperimenti scientifici. Può favorire l'osservazione del mondo reale, sia che si tratti di una pianta, del movimento di un oggetto o del cambiamento climatico, per rappresentarlo in molteplici modi e poi tradurre le qualità osservabili in quantità misurabili ancorando la conoscenza a una realtà tangibile. Non si tratta di rendere gli alunni “esperti” in astrazioni complesse, ma coltivare le basi cognitive e la fiducia necessarie per affrontare tale sfida in futuro. E l'Informatica? La scuola primaria può anche proporre l'acquisizione dei primi elementi di Informatica in modo che gli allievi inizino a sviluppare, attraverso l'esplorazione e la sperimentazione, la prospettiva culturale che questa disciplina offre, complementare rispetto alle altre. In aggiunta, favorisce un utilizzo sicuro e responsabile delle tecnologie informatiche. Gli obiettivi delle STEM • Visione integrata delle discipline scientifiche. • Potenziamento di una didattica basata su esperimenti e attività laboratoriali. • Maggiore attenzione verso tematiche di educazione civica e di cittadinanza attiva per ricercare soluzioni sostenibili. • Maggiore attenzione alla prospettiva storica. • Introduzione dell'Informatica per operare in un mondo sempre più digitale. Esperienze concrete e significative stimolano l'interesse di alunne e alunni
14	15

Libro e guida si integrano perfettamente e facilmente. Con gli indici a confronto è possibile, infatti, individuare con un solo sguardo dove si trovano i materiali relativi a ogni argomento da proporre in classe.

Matematica 1

Indici a confronto

INDICI A CONFRONTO

LIBRO DI TESTO

DIGITALE bookeasy

PER COMINCIARE

4-17 Attività per i primi giorni → 12 esercizi

NEL MONDO DEI NUMERI

20 Il numero 0 • zero → 2 esercizi, 1 video e 2 canzoni
 22 Il numero 1 • uno → 3 esercizi, 1 video e 2 canzoni
 26 Il numero 2 • due → 4 esercizi, 1 video e 2 canzoni
 30 Il numero 3 • tre → 3 esercizi, 1 video e 2 canzoni
 34 Il numero 4 • quattro → 4 esercizi, 1 video e 2 canzoni
 38 Il numero 5 • cinque → 5 esercizi, 1 video e 2 canzoni
 44 Il numero 6 • sei → 2 esercizi, 1 video e 2 canzoni
 48 Il numero 7 • sette → 2 esercizi, 1 video e 2 canzoni
 52 Il numero 8 • otto → 3 esercizi, 1 video e 2 canzoni
 56 Il numero 9 • nove → 4 esercizi, 1 video e 2 canzoni
 62 Il numero 10 • dieci → 1 esercizio, 1 video e 2 canzoni
 66 Perché dieci? → 1 esercizio e 1 video
 68 Il numero 10 → 2 esercizi
 70 Gli amici del 10 → 2 esercizi e 1 video
 74 Uno in meno, uno in più → 1 esercizio
 76 Precedente e successivo → 4 esercizi
 78 Maggiore, minore, uguale → 4 esercizi
 80 I numeri ordinali → 2 esercizi

ADDIZIONI E SOTTRAZIONI

86 Mettere insieme, unire → 1 esercizio
 88 Aggiungere → 1 esercizio
 90 Addizioni con le dita → 1 esercizio
 91 Addizioni sulla linea dei numeri → 1 esercizio e 1 video
 92 Togliere, eliminare → 1 esercizio
 94 Quanto resta? → 1 esercizio
 96 Qual è la differenza? → 2 esercizi
 98 Sottrazioni con le dita → 1 esercizio
 99 Sottrazioni sulla linea dei numeri → 1 esercizio e 1 video
 100 Operazioni inverse → 6 esercizi

DA 10 A 20

108 La decina → 2 esercizi
 109 Decina e unità → 1 esercizio
 110 Il pallottoliere → 1 video
 111 Il cambio → 1 video
 112 Il cambio con gli euro → 1 esercizio
 113 Il cambio con l'abaco → 1 esercizio
 114 Il numero 11 • undici → 1 esercizio
 116 Il numero 12 • dodici → 1 esercizio

GUIDA

48 Passo passo | Il numero 0

49 Il numero 0

50 Passo passo | Il numero 1

51 Il numero 1

52 Passo passo | Il numero 2

53 Il numero 2

54 Passo passo | Il numero 3

55 Il numero 3

56 Passo passo | Il numero 4

57 Il numero 4

58 Passo passo | Il numero 5

59 Il numero 5

60 Passo passo | Il numero 6

61 Il numero 6

62 Passo passo | Il numero 7

63 Il numero 7

64 Passo passo | Il numero 8

65 Il numero 8

66 Passo passo | Il numero 9

67 Il numero 9

68 Passo passo | Il numero 10

69 Il numero 10

70 È maggiore di...

71 È minore di...

72 È uguale a...

73 Maggiore, minore, uguale

75 Passo passo | Numeri: primi calcoli

76 Mettere insieme

77 Quanti sono?

78 Addizioni con le dita

79 Addizioni sulla linea dei numeri

80 Calcoli di addizione

81 Giocattoli, fiori e frutti

82 Quanti restano?

83 Sottrazioni sulla linea dei numeri

84 Sottrazioni con le dita

85 Addizione e sottrazione

86 Con fiori e figurine

87 La decina

88 Tanti gruppi

89 I numeri 11, 12 e 13

LIBRO DI TESTO

DIGITALE bookeasy

118 Il numero 13 • tredici → 2 esercizi
 120 Il numero 14 • quattordici → 3 esercizi
 124 Il numero 15 • quindici → 2 esercizi
 126 Il numero 16 • sedici → 2 esercizi
 128 Il numero 17 • diciassette → 1 esercizio
 130 Il numero 18 • diciotto → 2 esercizi
 134 Il numero 19 • diciannove → 1 esercizio
 136 Il numero 20 • venti → 2 esercizi e 1 video
 140 Confrontare e ordinare → 10 esercizi
 142 Addizioni entro il 20 → 2 esercizi
 144 Sottrazioni entro il 20 → 3 esercizi

SPAZIO E FIGURE

158 Linee curve, rette, spezzate → 4 esercizi
 159 Linee chiuse e aperte → 2 esercizi
 160 Confini e regioni → 2 esercizi
 162 Le figure → 4 esercizi, 2 video e 1 risorsa CLIL
 164 Reticoli e coordinate → 3 esercizi

MISURA, RELAZIONI E DATI

168 Confrontare e ordinare → 2 esercizi
 169 Misurare → 3 esercizi
 170 Quanto è lungo? → 3 esercizi
 171 Quanto contiene? → 1 esercizio
 172 Quanto pesa? → 1 esercizio
 173 Raggruppare e regioni → 1 esercizio
 174 Gli insiemi → 1 esercizio
 175 Rappresentare i dati → 1 esercizio
 176 Fare un'indagine → 2 esercizi

PROBLEMI

102 Problemi per tutti i gusti
 104 Prima e dopo
 105 Ti racconto un problema
 148 Che cos'è un problema?
 149 Problemi di ogni giorno
 150 Problemi in condominio
 151 Che cosa succede?
 152 Quale operazione?
 154 Dal disegno al testo
 155 Trova la domanda → 2 esercizi
 156 Comprendo bene un problema
 157 Invento un problema → 1 esercizio

Volumi e guida: un unico progetto

La programmazione annuale

La programmazione annuale è scritta per integrare i contenuti dei volumi e della guida in un unico percorso.

I «**passo passo**» arricchiscono la programmazione con indicazioni didattiche concrete frutto della pedagogia più consolidata e che possono fare la differenza in termini di apprendimento, di gruppo classe e di inclusione.

Matematica 1

Programmazione

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

La programmazione annuale – con riferimento alle *Indicazioni nazionali del curricolo* del 2025 – traccia il percorso delle attività didattiche e indica la meta da raggiungere con gli alunni alla fine dell'anno scolastico. Durante l'itinerario gli insegnanti possono declinare gli obiettivi di apprendimento in obiettivi operativi più specifici, concreti e facilmente valutabili.

COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (OSA)	OBIETTIVI OPERATIVI	CONTENUTI	
			LIBRO DI TESTO	GUIDA
NUMERI				
Padroneggiare con sicurezza calcoli scritti e mentali e stime con i numeri naturali con e senza uso di strumenti come le calcolatrici valutando l'opportunità di quando ricorrere ad essi.	Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, per mezzo di segni e mentalmente, in modo progressivo e regressivo.	Raggruppare e classificare gli oggetti in base a un criterio. Associare le quantità ai numeri da zero a nove.	Primi giorni pp. 3, 19-21; <i>Matematica</i> pp. 10-17, 173-174	pp. 43, 45, 123
	Leggere e scrivere i numeri naturali, riconoscendo i due aspetti cardinale e ordinale.	Confrontare i numeri con i segni di maggiore, minore e uguale. Acquisire il concetto di decina. Operare e confrontare con i numeri fino a venti.	pp. 18-61 pp. 74-81 pp. 62-73, 108-113 pp. 114-147	pp. 48-67 pp. 70-73, 93-96 pp. 68-69, 87-88 pp. 89-93, 97-101
	Confrontare, ordinare e rappresentare i numeri naturali sulla retta.	Rappresentare i numeri da sulla linea dei numeri. Muoversi sulla linea per operare con le quantità.	Linea numeri pp. 24, 28, 32, 36, 40, 46, 50, 54, 58, 64, 84, 122, 132 Operazioni con linea numeri pp. 91, 99, 101, 142, 114-145	pp. 51, 53, 55, 57, 59, 79, 83, 96, 99, 100, 104, 105, 107
	Eseguire semplici addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni con i numeri naturali, verbalizzare le procedure di calcolo e argomentare per giustificarle.	Eseguire addizioni e sottrazioni concretamente e con i segni matematici entro il venti.	pp. 86-101, 106-107	pp. 75-86, 97, 99-109

• Affrontare e risolvere problemi matematici, anche legati a contesti reali di adeguata complessità, utilizzando strategie personali, confrontandole e discutendole con i compagni.		• Ascoltare e illustrare le situazioni problematiche proposte. • Adottare le modalità di soluzione corretta.	pp. 102-105, 148-157	pp. 81, 108-110
SPAZIO E FIGURE				
• Rappresentare e classificare forme e figure nel piano e nello spazio, in base alle loro proprietà geometriche.	• Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e fornire istruzioni per far compiere un percorso desiderato. • Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure geometriche secondo determinate caratteristiche	• Orientarsi nello spazio rappresentato in base agli indicatori. • Eseguire semplici percorsi sullo spazio rappresentato seguendo le indicazioni spaziali. • Riconoscere le forme geometriche di base.	pp. 4-9 pp. 158-163	pp. 116, 118, 148, 149, 152, 153, 154, 174 pp. 112, 113, 114, 115, 117
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI				
• Formulare giudizi e prendere decisioni raccogliendo e selezionando dati per ottenere informazioni, costruendo rappresentazioni di dati attraverso tabelle e grafici e ricavando informazioni dalla lettura dei dati rappresentati.	• Classificare numeri, figure e oggetti in base alle proprietà e ricorrendo a rappresentazioni opportune a seconda del contesto. • Misurare grandezze (lunghezze, tempo ecc.) utilizzando diversi strumenti e unità di misura.	• Leggere i dati rappresentati in semplici grafici e tabelle. • Utilizzare il piano cartesiano per orientarsi sul piano. • Utilizzare sistemi di misura non convenzionali. • Operare stime e verificarne l'esattezza.	pp. 175-176 pp. 164-165 pp. 142-148 p. 146	pp. 124-126 pp. 116, 118, 173-174 pp. 119-121, 127
INFORMATICA				
• Esprimere informazioni mediante dati di varia natura e codificare tali dati anche digitalmente. Descrivere procedure per lo svolgimento di compiti pratici mediante algoritmi.	• Scegliere e utilizzare oggetti o simboli per rappresentare informazioni. • Descrivere a parole attività della vita quotidiana tramite sequenze di passi precisi e non ambigui e saperle eseguire.	• Utilizzare il coding per rappresentare semplici istruzioni ed eseguirle seguendo la procedura rappresentata. • Avviare alle prime forme di programmazione di robot per la prima infanzia.	pp. 82-83	pp. 116, 118, 173-174

PASSO PASSO

PASSO 1

Introduco ogni contenuto con un'ampia parte di gioco, di canto o di attività manuale per assimilarlo concretamente, visivamente e con il corpo nel rispetto dei processi cognitivi dell'età.

PASSO 2

Non mi soffermo troppo su un concetto per evitare che i bambini già capaci si annoino, ma prevedo ritorni ciclici per includere tutti a più riprese.

PASSO 3

Propongo attività sul quaderno che coinvolgono molte abilità (orientamento sul foglio, gestione dello spazio del quadretto, scrittura, disegno...), ma brevi per rendere la materia piacevole.

PASSO 4

Supporto l'autonomia dei bambini proponendo attività di ritaglio, di utilizzo del righello, di gestione dei materiali.

PASSO 5

Avvio all'utilizzo delle cornicette per il senso del bello, per introdurre i concetti geometrici disegnando, per allenare la coordinazione manuale e la spazialità.

PASSO 6

Evito le valutazioni classiche, ma supporto i processi di apprendimento di ogni bambino disegnando faccine sorridenti.

38

39

I contenuti e la programmazione annuale

Inoltre per coadiuvare il lavoro dell'insegnante nella fase di declinazione e di stesura della propria programmazione di classe vi sono apposite pagine «**PER PROGRAMMARE**» e «**GLOSSARIO**» in cui vi è un supporto operativo fase per fase.

Focus	Focus
COME SI PROGRAMMA Programmare e valutare sono due azioni fondamentali per individuare percorsi didattici adeguati al raggiungimento delle finalità previste per gli alunni. La Guida offre tutti gli strumenti normativi e gli approfondimenti necessari ai docenti e fornisce programmazioni efficaci grazie alla presenza delle indicazioni "Passo passo" e di tanti spunti operativi. Di seguito elenchiamo le 4 fasi per una buona programmazione. Le 4 fasi per programmare • Fase 1 Condivisione del Curricolo verticale e del PTOF: ogni programmazione disciplinare condivide le indicazioni date dal Curricolo di Istituto inserito nel PTOF. • Fase 2 Analisi dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze: la programmazione, successivamente, considera i traguardi per lo sviluppo delle competenze per ciascuna disciplina. • Fase 3 Declinazione degli Obiettivi di apprendimento: si prendono in esame gli obiettivi di apprendimento che ogni insegnante declinerà per la programmazione della propria classe. • Fase 4 Stesura della Programmazione annuale: dopo aver fissato i traguardi con i relativi obiettivi, sviluppa una successione di UDA in cui si indicano obiettivi, attività didattiche, metodologie da adottare e verifiche da compiere. Programmare "Passo passo" Le indicazioni "Passo passo", presenti nelle programmazioni di tutte le discipline, propongono in sintesi azioni didattiche pensate per rendere efficace e significativo il lavoro in classe al di là dei singoli apprendimenti. Tali indicazioni prevedono anche la presenza di attività "Passo passo": giochi, letture e sfide per attivare la curiosità e stimolare le competenze di ogni alunno verso un nuovo argomento. È un approccio che unisce i principi del cognitivismo, che organizza gli apprendimenti in modo sequenziale e gerarchico fornendo una solida base, e quelli del socio-costruttivismo, che indica come l'apprendimento passi anche tramite la relazione e le azioni pratiche e dotate di senso. Questo approccio apre la porta allo star bene a scuola e all'imparare in modo facile e felice, perché si adatta alla modalità di apprendimento dell'età dei bambini, accoglie i diversi stili di apprendimento e cognitivi andando verso la vera personalizzazione della didattica. PASSO PASSO Il "Passo passo" serve per: • chiarire lo scopo di ciò che proponiamo; • a ogni nuova lezione riprendere il filo di quelle precedenti; • scandire il percorso in tappe graduali; • proporre attività per coinvolgere alunni e alunne; • assegnare esercizi e compiti adeguati per difficoltà; • scegliere attività che accolgano le diverse modalità di apprendimento di ogni alunno e alunna; • proporre uno stimolo più articolato per alimentare la curiosità e l'organizzazione delle abilità; • dare suggerimenti per compiere osservazioni e rilevazioni dell'apprendimento, senza creare ansia; • proporre attività diverse (laboratori, gioco libero ecc.) che rispettano i tempi di attenzione degli alunni e stimolano i diversi stili cognitivi in un contesto attivo.	Glossario Agenda 2030 – Programma d'azione dell'ONU che prevede 17 obiettivi per lo sviluppo sostenibile. Circle time – Strategia di conversazione in cerchio per mettere in comune vissuti, emozioni o desideri. CLIL – Metodologia didattica che insegna una disciplina non linguistica usando una lingua straniera come mezzo. Coding – Scomposizione di un problema in fasi che si applica alla progettazione informatica computazionale. Competenza – Capacità di ordine generale del soggetto nel saper impiegare conoscenze, abilità, atteggiamenti per affrontare problemi significativi nell'ambito disciplinare e nella vita reale. Competenze europee – Otto finalità formative per l'apprendimento permanente. Compiti autentici o di realtà – Attività con situazioni problematiche realistiche che mettono alla prova le competenze risolutive di un alunno. Conoscenze – Nell'ambito del curriculum sono concetti fondamentali per ogni disciplina e raccolti in nuclei fondanti e verticalizzati nei gradi per agevolare il lavoro di progettazione. Cooperative learning – Lavoro in piccoli gruppi organizzati con ruoli, compiti e tempi per realizzare un compito significativo. Curricolo di istituto – Documento che esplicita le scelte della comunità scolastica e l'identità dell'istituto. Curricolo verticale – Documento che esplicita il percorso didattico coordinato tra i vari ordini di scuola dell'istituto scolastico. Curricolo – Documento che contiene la progettazione educativa in riferimento ai documenti programmatici ministeriali. Curriculum maker – Gli insegnanti che elaborano percorsi didattici e valutativi che rispondono al curriculum di Istituto e alle Indicazioni nazionali e concorrono alla definizione del profilo educativo in uscita nel rispetto dell'autonomia, della collegialità e delle esigenze formative specifiche. Didattica capovolta – flipped classroom – Metodologia di insegnamento che modifica il tradizionale apprendimento, sostituendo le lezioni frontali in presenza con video e contenuti multimediali e una preparazione a casa dello studente. Gamification – Impostazione della attività con la struttura, lo spirito e le regole di un gioco per renderle divertenti e motivanti. Learning by doing – Metodologia basata sull'apprendimento diretto in cui si impara in modo significativo attraverso l'esperienza concreta (laboratori). Life skills – Competenze non cognitive e trasversali. Metacognizione – Consapevolezza del proprio modo di apprendere. Metodo – Serie di azioni didattiche, in genere validate scientificamente, strategiche e coordinate per raggiungere un apprendimento. Obiettivi generali – Una declinazione operativa delle competenze indicate nel Profilo dello studente al termine del primo ciclo. Obiettivi operativi – Traduzione concreta e osservabile degli OSA in modo che possano essere valutabili. Obiettivi specifici di apprendimento (OSA) – indicano risultati auspicati più circoscritti, oggetto di una valutazione attuata dalle scuole. Outdoor learning – Organizzazione didattica dell'apprendimento in contesti all'aperto. PDP – Piano didattico personalizzato per bambini con DSA oppure BES. PEI – Piano educativo individualizzato redatto per gli alunni con disabilità dal gruppo di lavoro operativo (GLO). Peer education (teaching) – Metodologia in cui gli studenti insegnano l'uno all'altro sotto la supervisione del docente. Personalizzazione – Valorizzare le potenzialità e il raggiungimento degli obiettivi di ciascun alunno. PPI – Piano per l'Inclusione di Istituto. Problem solving – Processo cognitivo che permette di affrontare e risolvere problemi, analizzando la situazione e trovando soluzioni efficaci. PTOF – Piano triennale dell'offerta formativa. Scaffolding – Supporto temporaneo e graduale fornito dal docente all'alunno per aiutarlo a completare un compito o ad apprendere una nuova abilità, fino a quando non diventa autonomo. STEM – Acronimo di scienze, tecnologia, ingegneria e matematica. Storytelling – Arte di narrare storie per comunicare in modo efficace, coinvolgente e persuasivo. Tinkering – Approccio all'apprendimento pratico e creativo basato sull'esplorazione, la sperimentazione e la risoluzione di problemi attraverso il "fare". Traguardi per lo sviluppo delle competenze – Finalità educative che indicano come orientare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo.

Volumi e guida: un unico progetto didattico

Le verifiche d'ingresso: volumi e guida

Volumi e guida prevedono uno spazio per accertare le conoscenze preesistenti, passo essenziale per permettere di agganciare in modo efficace i nuovi concetti oppure di prevedere ripassi o rielaborazioni.

La Guida prevede uno spazio per accertare le conoscenze preesistenti, passo essenziale per permettere di agganciare in modo efficace i nuovi concetti oppure di prevedere ripassi o rielaborazioni.

Le attività proposte nella guida sono un ottimo strumento per verificare in modo immediato e funzionale le abilità in ingresso e sono, inoltre, supportate da importanti indicazioni metodologiche.

VERIFICA INGRESSO

MATEMATICA 1
Scheda docente

SCHEDA DOCENTE

Verifica di ingresso: che cosa è

Un apprendimento efficace avviene quando si possono agganciare le nuove conoscenze sulla rete di quelle già acquisite e consolidate in modo da creare ampliamenti e approfondimenti.
Per questo motivo l'insegnante si accerta sempre del livello di conoscenze e di abilità dei propri alunni prima di presentare un nuovo contenuto. Allo stesso modo i docenti verificano il livello di preparazione all'inizio del nuovo anno scolastico in modo da poter avviare, in base ai risultati ottenuti, un ripasso per consolidare le conoscenze deboli o un avvio verso nuovi apprendimenti.

A scopri

La valutazione consente di analizzare con cura e nello specifico le abilità di ciascuno. Proprio per la sua natura non richiede necessariamente di essere espressa attraverso un voto o un giudizio sintetico, mentre può essere utile fornire alcune strategie da seguire:
Le verifiche d'ingresso dedichiamo qualche giornata al ripasso per riallineare le conoscenze di tutti; attività di verifica una per volta chiedendo di svolgerle con calma e cura e fornendo un tempo sufficiente a tutte e tutti di mettersi alla prova;
Le prove indicando i punti di forza, ciò che è corretto, e i punti critici corredati dai suggerimenti per

Verifica d'ingresso	Libro di testo	Guida
spaziali.	MATEMATICA pp. 4-9	
geometriche.	QUADERNO DEI PRIMI GIORNI p. 20 MATEMATICA p. 10, 16-17	p. 43
forme nello spazio.	QUADERNO DEI PRIMI GIORNI pp. 10, 19, 22 MATEMATICA p. 15	p. 44
in simboli.	QUADERNO DEI PRIMI GIORNI p. 21 MATEMATICA pp. 10-14	p. 46
oggetti.		p. 45 p. 47

MATEMATICA 1
Relazioni

VERIFICA INGRESSO

STA BENE CON...

1. COLLEGA CON UNA FRECCIA GLI ELEMENTI CHE STANNO BENE INSIEME.

Nome _____ Classe _____ Data _____

43

BOSCO allegro 1

MATEMATICA con QUADERNO

PROGETTO *star bene a scuola*
Diretto da **Daniele Novara**
Pedagogia e didattica in classe

SCOPRI DI PIÙ
GIUNTI Scuola
star bene a scuola

Volumi e guida: un unico progetto didattico

Passo passo: le nuove attività per cominciare in modo attivo

Una vera novità della guida è la **presenza di attività ludiche, creative, attive** all’inizio di ogni argomento proposto, studiate per riattivare le conoscenze preesistenti e per incuriosire e invogliare ad approfondire le nuove. Ogni argomento è avviato attraverso un’attività motivante: un gioco, una lettura, un esperimento... Le attività “passo passo” introducono ogni argomento attivando la curiosità e stimolando le competenze, secondo le Indicazioni 2025.

PASSO PASSO

IL NUMERO 1

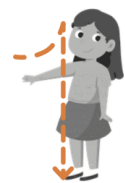
Avviciniamo bambini e bambine al concetto di numero in modo coinvolgente attraverso il gioco, il corpo, le storie.

Attività con il corpo

Per introdurre il numero 1, dialoghiamo con la classe chiedendo:

- Che forma ha il numero 1?
- Come fareste il numero 1 con tutto il corpo? E con le mani? E con le dita?

Tutti insieme, proviamo a fare il numero 1 come suggerisce il libro di testo! Giochiamo con il corpo e con i numeri: proponiamo una caccia al numero 1... nel nostro corpo! Ognuno prova a dire che cosa c'è nel proprio corpo che corrisponde a 1: 1 naso, 1 bocca, 1 cuore e così via. Chi ne dice di più?



Attività con le storie

Presentiamo il numero 1 con la storia del riccio Spillo e disegniamo il suo zaino; poi ragioniamo insieme su una situazione-problema.

Spillo il riccio

Spillo vive nel Paese degli animali, è un piccolo riccio con gli occhi vispi e il musetto appuntito. Si sta preparando per il primo giorno di scuola. Ha scelto uno zaino di colore azzurro come il cielo, con una cerniera e una tasca davanti. Dentro lo zaino ha messo un astuccio, un quaderno e anche un frutto per la merenda. Ehi, è ora di partire! La campanella della scuola sta per suonare! Spillo prende il suo bellissimo zaino e fa per metterlo sulla schiena, ma... eh, già, non ci aveva pensato. Lui ha la schiena coperta di aculei, che sono come tanti piccoli aghi che lo proteggono. Infilare lo zaino è impossibile...

– Come posso fare? – si domanda Spillo. Ci pensa un attimo e gli viene subito un'idea. – Prenderò un carrellino con le ruote e ci metterò sopra lo zaino, così potrò portarlo a scuola.

Spillo si incammina felice, spingendo il carrellino con sopra lo zaino. A scuola imparerà cose nuove e interessanti e conoscerà tanti amici e amiche. Evviva la scuola!

Attività di problem solving

Domandiamo a bambine e bambini di pensare e spiegare altri modi in cui Spillo avrebbe potuto trasportare lo zaino fino a scuola. Se c'è il tempo, chiediamo ad alunne e alunni di illustrare uno dei modi spiegati.

PASSO PASSO

STORIA

Introduciamo il tema del tempo utilizzando una filastrocca che scandisce la sequenza dei giorni della settimana per consentire un ripasso in chiave creativa e coinvolgente.

La filastrocca della settimana

CHE COSA SERVE: fotocopie ingrandite della scheda, matite colorate o pennarelli.

LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ	SABATO	DOMENICA

COME SI FA

1 Leggiamo più volte la filastrocca in modo da sollecitare l'ascolto e la memorizzazione dei versi oltre che della sequenza dei giorni della settimana.

La settimana dei miei colori

Il **lunedì** mi sento giallo, mi vesto di sole e faccio un bel ballo.

Il **martedì** mi sento azzurro e ascolto del vento il dolce sussurro.

Il **mercoledì** mi sento rosso e canto di gioia a più non posso.

Il **giovedì** mi sento arancione e mangio un'arancia, una zucca e un melone.

Il **venerdì** mi sento rosa come un ricamo su un velo da sposa.

Il **sabato** invece mi sento verde come le foglie che il freddo disperde.

La **domenica** sono bianchino e dormo tanto nel mio lettino.

Questa è la mia settimana a colori come un bel prato pieno di fiori.

Cinzia Binelli

2 Distribuiamo la scheda: riascoltando la filastrocca ognuno colora in modo corretto la casellina che corrisponde al giorno della settimana.

3 Successivamente ciascuno prova a immaginare l'emozione che si prova quando "ci si sente di un particolare colore" e ne rappresenta l'espressione sulla faccina.

PASSO PASSO

GEOGRAFIA

Per introdurre l'argomento spazio proponiamo un gioco divertente con le macchinine sul reticolo quadrettato, in modo da sperimentare l'orientamento nello spazio reale prima di passare all'orientamento sullo spazio rappresentato.

Tutti in pista

CHE COSA SERVE: fogli di carta con quadrettatura grande, macchinine, fogli, carta e matite.

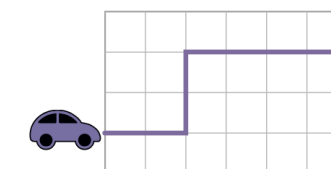
COME SI FA

1 Poniamo un foglio quadrettato sul pavimento e mostriamo il movimento della macchina con la relativa descrizione scritta con numeri e frecce.

• Diciamo: La macchinina di Alessandro ha compiuto un **percorso**.



Questo percorso si può tracciare su uno schema a quadretti chiamato **reticolo**, dove 1 passo → = 1 quadretto



Il percorso si può descrivere con le frecce: 2 → 2 ↑ 4 →

2 Chiediamo a ogni bambina/o di provare a inventare un percorso per la macchinina e di descriverlo con numeri e frecce su un foglietto. In seguito i bambini si scambiano i foglietti e provano a far compiere alla macchina il percorso.

PASSO PASSO

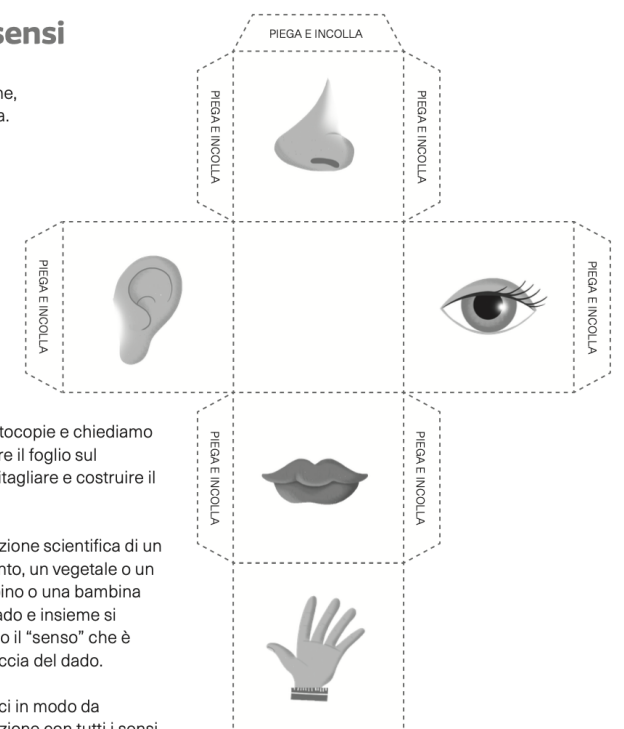
SCIENZE

Per introdurre l'argomento i sensi proponiamo la costruzione di un dado sensoriale divertente, con cui compiere le prime osservazioni scientifiche.

Il dado dei sensi

CHE COSA SERVE:

fotocopie dell'immagine, cartoncini, forbici, colla.



COME SI FA

1 Distribuiamo le fotocopie e chiediamo ai bambini incollare il foglio sul cartoncino e poi ritagliare e costruire il loro dado.

2 Durante l'osservazione scientifica di un oggetto, un alimento, un vegetale o un animale, un bambino o una bambina a turno lancia il dado e insieme si osserva utilizzando il "senso" che è disegnato sulla faccia del dado.

3 Continuiamo i lanci in modo da svolgere l'esplorazione con tutti i sensi.

La didattica inclusiva: imparare con Graf

Libro e guida sono organizzati con spazi caratterizzati dalla **graffetta GRAF** per indicare i materiali inclusivi, utili per tutti per ripassare in modo semplice e chiaro e per rinforzare alcuni concetti. Ciascuno impara secondo proprie modalità che è necessario sostenere per accompagnare tutti verso il proprio successo formativo.

Le pagine **Imparare tutti** con **Graf** aiutano:

- con la **presentazione visiva** dei numeri e di concetti matematici astratti;
- con esercizi multilivello, **mappe** e **schemi**.

SCHEMI

IMPARARE TUTTI con Graf

I NUMERI DA 0 A 10

0			ZERO
1			UNO
2			DUE
3			TRE
4			QUATTRO
5			CINQUE
6			SEI
7			SETTE
8			OTTO
9			NOVE
10			DIECI

180

SCHEMI

IMPARARE TUTTI con Graf

MAGGIORE, MINORE, UGUALE

QUESTO SIMBOLO SIGNIFICA **MAGGIORE**

5 È **MAGGIORE** DI 2

$5 > 2$

QUESTO SIMBOLO SIGNIFICA

Focus

IMPARARE TUTTE E TUTTI CON GRAF

Le proposte di Giunti Scuola sono state pensate per offrire un ambiente di apprendimento in cui tutte e tutti possano trovare la dimensione più consona alle proprie esigenze scolastiche per imparare con successo.

Gli accorgimenti grafici e testuali, le rubriche metodologiche e il progetto "Imparare tutti" costituiscono un ricco repertorio a disposizione dei docenti e degli alunni.

Il progetto "Imparare tutti" in particolare si esprime attraverso il personaggio di Graf, una simpatica graffetta che caratterizza:

- schemi per comprendere e per studiare;
- testi semplificati adattati secondo i criteri dell'alta leggibilità e della semplificazione;
- esercizi multilivello con vari gradi di difficoltà, il primo sempre più facile per iniziare ad allenarsi tutti insieme, adatti a tutti e quindi decisamente inclusivi;
- mappe e schemi per ripassare.

Graf compare in ogni volume per rendere omogenee tutte le proposte didattiche.

Una risposta efficace all'esigenza di includere tutte e tutti

Il progetto è una risposta fattiva e utile per poter accogliere l'esigenza di inclusione all'interno delle classi, che oggi sono realtà estremamente eterogenee: in questo contesto gli strumenti inclusivi che proponiamo costituiscono una risposta operativa all'esigenza di progettazione e di realizzazione didattica di ogni insegnante.

Graf nella Guida

La Guida accoglie in pieno e supporta l'approccio inclusivo: contiene, infatti, per ogni argomento affrontato, numerose schede operative con il simpatico simbolo del personaggio Graf, la graffetta che indica la presenza di uno strumento inclusivo ideale per accogliere i diversi stili e ritmi cognitivi degli alunni in modo spontaneo e naturale.

Scopri la Biblioteca del sostegno

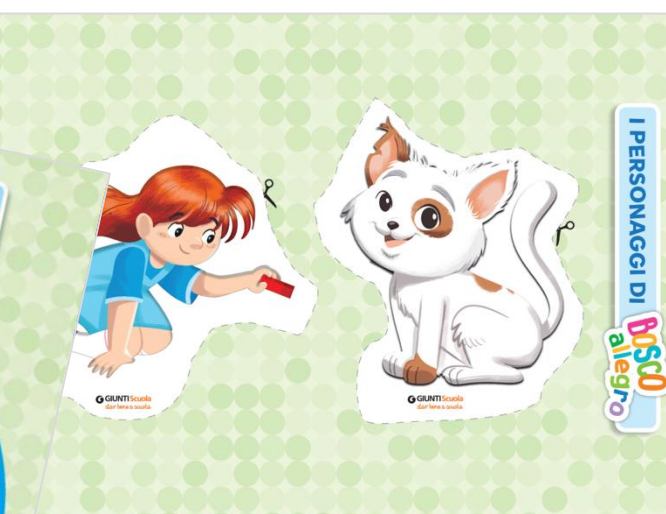
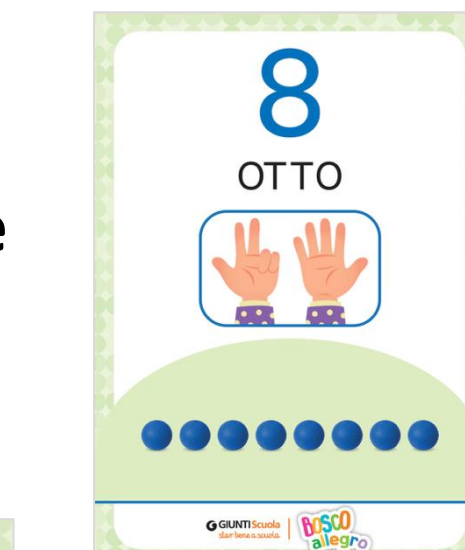
Una ricca selezione di strategie, metodi, schede e materiali online per intervenire efficacemente in classe.

VAI A P. 11

Il grande libro per la classe

Il grande libro per la classe con il poster «Benvenuti» da personalizzare e le etichette segnanomi per tutte e tutti.

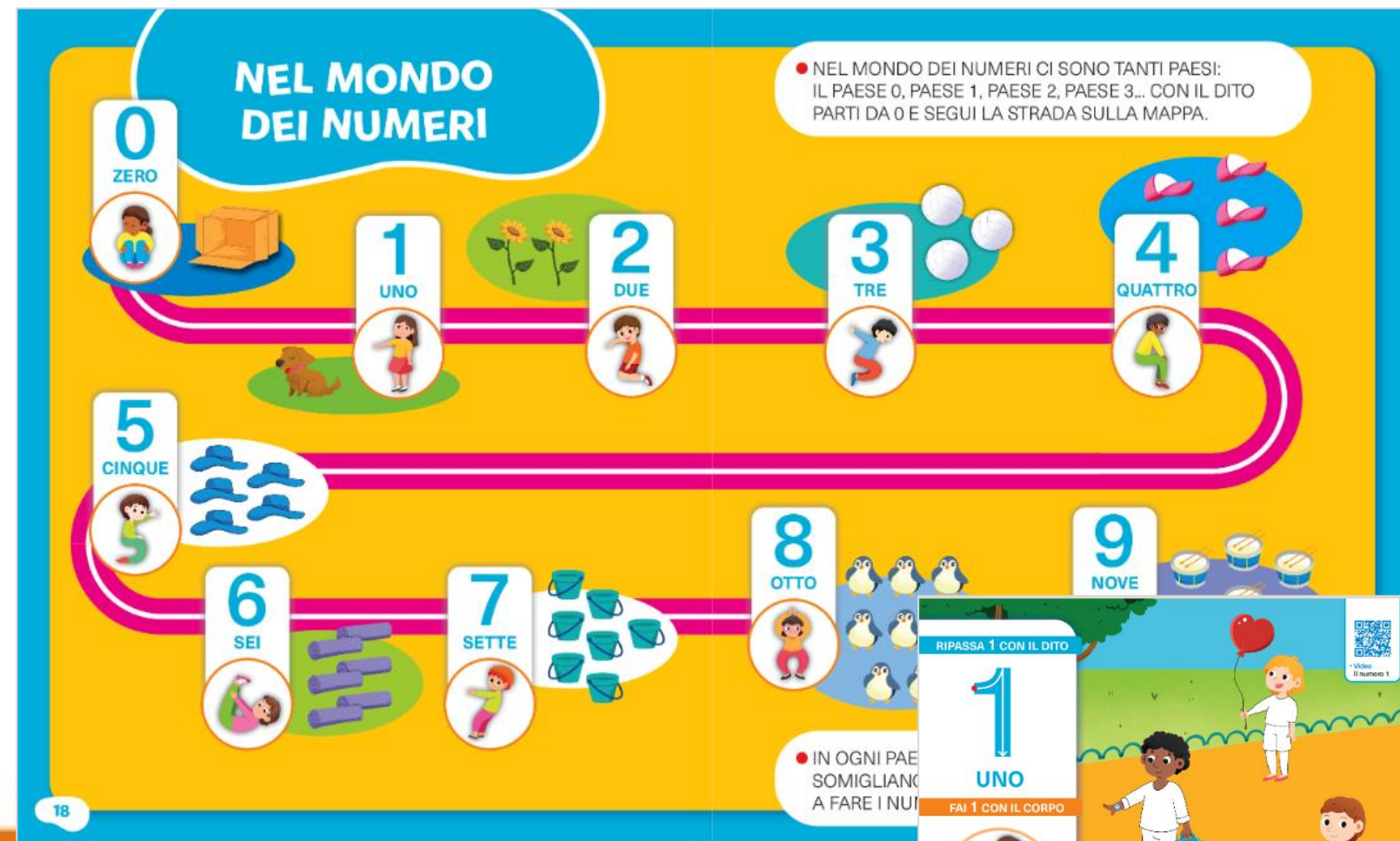
Tra gli strumenti disponibili anche il **Numeriere murale** e la **Ruota dei mesi e delle stagioni** per aiutare a imparare utilizzando supporti visivi e concreti.





Il Libro di Matematica

Propone un approccio che collega i concetti astratti (numeri, forme, operazioni) a **esperienze e oggetti del mondo reale**, rendendo l'apprendimento più intuitivo e immediato, attraverso l'uso del corpo e di materiali manipolabili e attività pratiche secondo le Indicazioni per il curricolo 2025.

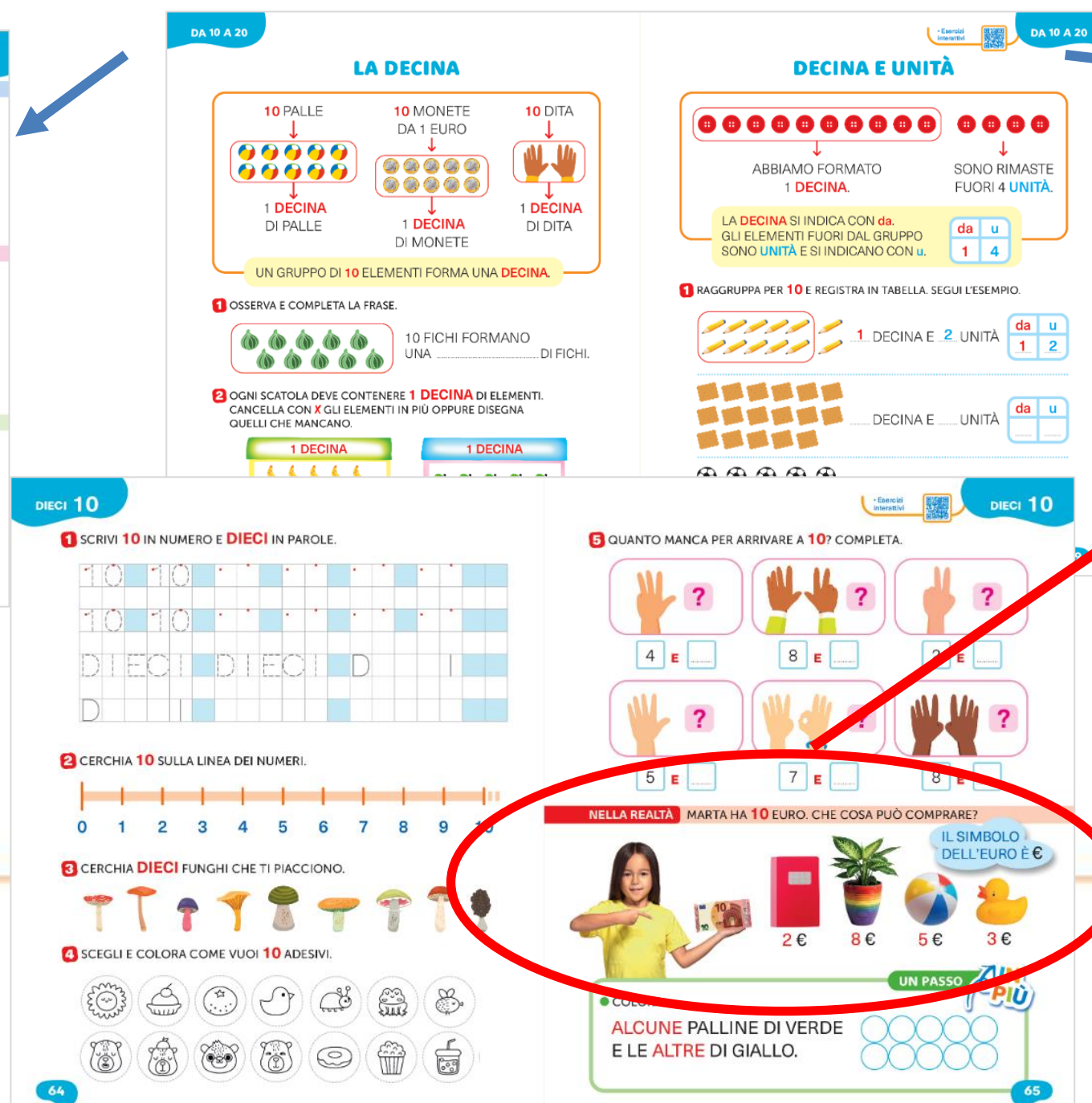


Focus	Focus
COMPETENZE, OBIETTIVI E CONOSCENZE IN MATEMATICA La Matematica, con le discipline scientifiche e tecnologiche (STEM), contribuisce alla costruzione di un patrimonio strutturato di conoscenze e allo sviluppo di un pensiero matematico critico e creativo, utile per interpretare, studiare e analizzare fenomeni in modo coerente e sistematico. Il laboratorio e il gioco coinvolgono e stimolano l'apprendimento La proposta di Giunti Scuola accoglie l'impostazione delle Indicazioni nazionali per il curricolo del 2025 relative all'insegnamento e all'apprendimento della Matematica per diventare uno strumento utile e funzionale all'attività didattica di ogni docente. La Guida fornisce una serie di risposte concrete attraverso le proprie proposte metodologiche, dando valore nelle attività "Passo passo" al ruolo fondamentale del laboratorio inteso come possibilità di toccare, manipolare, osservare concretamente i concetti, i procedimenti e i risultati relativi all'acquisizione di una forma di pensiero che abitua a "osservare, descrivere e interpretare la realtà in modo razionale, critico, consapevole". Così come al gioco che, con il coinvolgimento e il divertimento, può portare ad acquisire abilità più profonde rispetto ad "esercizi a carattere ripetitivo" e a superare la visione stereotipata della matematica come difficile. La progettazione del curricolo fa riferimento alle Competenze espresse nel Profilo dello studente e declinate con gli Obiettivi generali, alle Competenze disciplinari, agli Obiettivi specifici di apprendimento (OSA) e ai contenuti suggeriti dalle Indicazioni nazionali del 2025, che qui riportiamo. La programmazione di Matematica – così come quella delle altre discipline – è arricchita dalla presenza delle indicazioni "Passo passo" che guidano e orientano le azioni in classe, e dalle pagine "Passo passo": attività pratiche, creative, ludiche, sfidanti che attivano la curiosità e stimolano le competenze per iniziare un nuovo apprendimento.	COMPETENZE ATTESE Per Informatica: - Esprimere informazioni mediante dati di varia natura e codificare tali dati anche digitalmente. Descrivere procedure per lo svolgimento di compiti pratici mediante algoritmi. - Scrivere e comprendere semplici programmi, espressi in elementari linguaggi di programmazione a scopo didattico, e valutarne l'adeguatezza rispetto al compito che si vuole automatizzare. OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO Numeri - Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, per mezzo di segni e mentalmente, in modo progressivo e regressivo; leggere e scrivere i numeri naturali, riconoscendo i due aspetti cardinale e ordinale. Leggere e scrivere numeri razionali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale. - Confrontare, ordinare e rappresentare i numeri naturali sulla retta. - Eseguire semplici addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni con i numeri naturali, verbalizzare le procedure di calcolo e argomentare per giustificarle. - Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con i numeri decimali in contesti reali (ad esempio monete, misure). Spazio e figure - Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e fornire istruzioni per far compiere un percorso desiderato. Relazioni, dati e previsioni - Classificare numeri, figure e oggetti in base alle proprietà e ricorrendo a rappresentazioni opportune a seconda del contesto. Per Informatica: - Scegliere e utilizzare oggetti o simboli per rappresentare informazioni. Descrivere a parole attività della vita quotidiana tramite sequenze di passi precisi e non ambigui e saperle eseguire. - Scrivere semplici programmi e verificare, mediante la loro esecuzione, se svolgono il compito previsto ed eventualmente correggerli. CONOSCENZE Numeri. Il numero naturale nei tre aspetti cardinale, ordinale e ricorsivo e la sua scrittura in notazione posizionale decimale; numeri naturali e decimali e loro rappresentazione sulla retta; operazioni aritmetiche (addizione, sottrazione, moltiplicazione, divisione) con numeri naturali, interi. Spazio e figure. Posizione di oggetti nello spazio; distanze e volumi a partire dal proprio corpo; binomi topologici (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori); punti di riferimento e descrizione di un percorso. Relazioni, dati e previsioni. Il piano cartesiano; la retta nel piano cartesiano; diagrammi, schemi e tabelle per rappresentare e leggere dati e relazioni; evento. Informatica. Strutture di controllo fondamentali di un linguaggio di programmazione e reazione agli eventi; controllo di correttezza dei programmi.



Il Libro di Matematica

Tutti imparano a contare e rappresentare quantità utilizzando materiali concreti, giochi, oggetti e persino le parti del corpo. L'intero percorso didattico è costruito in modo che si intrecci l'esperienza diretta con i concetti matematici includendo tutti gli stili cognitivi.



Per ogni numero da 0 a 10 inoltre c'è un video che illustra come fare in tanti modi i numeri con il corpo e con le mani.

Il corso propone attività di **Educazione finanziaria** come previsto per l'Educazione civica permettendo di avvicinare in modo facile e chiaro alcuni concetti importanti come il valore delle cose e il senso del risparmio.



PROBLEMI

PROBLEMI IN CONDOMINIO

1 OSSERVA L'IMMAGINE DEL CONDOMINIO E COMPLETA.

The illustration shows a three-story apartment building with a red tiled roof. Each floor has two windows. On the 3rd floor, five people are visible: a man reading, a child, a woman, a man, and a child. On the 2nd floor, two people are visible: a woman and a man. On the 1st floor, two people are visible: a woman and a man. The building is orange with a red roof.

• QUANTE PERSONE SONO VICINE ALLE FINESTRE?

3° PIANO

2° PIANO

1° PIANO

TOTALE + + =

• NEL CONDOMINIO ABITANO 16 PERSONE.
QUANTE SONO LE PERSONE CHE
NON SI VEDONO ALLE FINESTRE?

=

PER UN PROBLEMA CI POSSONO ESSERE
PIÙ **DOMANDE** ADATTE.

2 OSSERVA IL DISEGNO E SCRIVI SUL QUADERNO UN'ALTRA DOMANDA PER IL PROBLEMA. POI CONFRONTATI CON I COMPAGNI E LE COMPAGNE.

150

QUANTE UOVA
SONO RIMASTE?
 $11 - 8 =$

[illegible][illegible]

Ecco, quindi, la presenza di **esperimenti** per mettere in campo le prime competenze significative.



Il Libro delle Discipline

Offre percorsi didattici che partono dall'esperienza diretta di alunne e alunni e propone attività stimolanti e coinvolgenti per guidarli alla comprensione dei concetti fondamentali di Storia, Geografia, Scienze e Tecnologia.





Il Libro delle Discipline

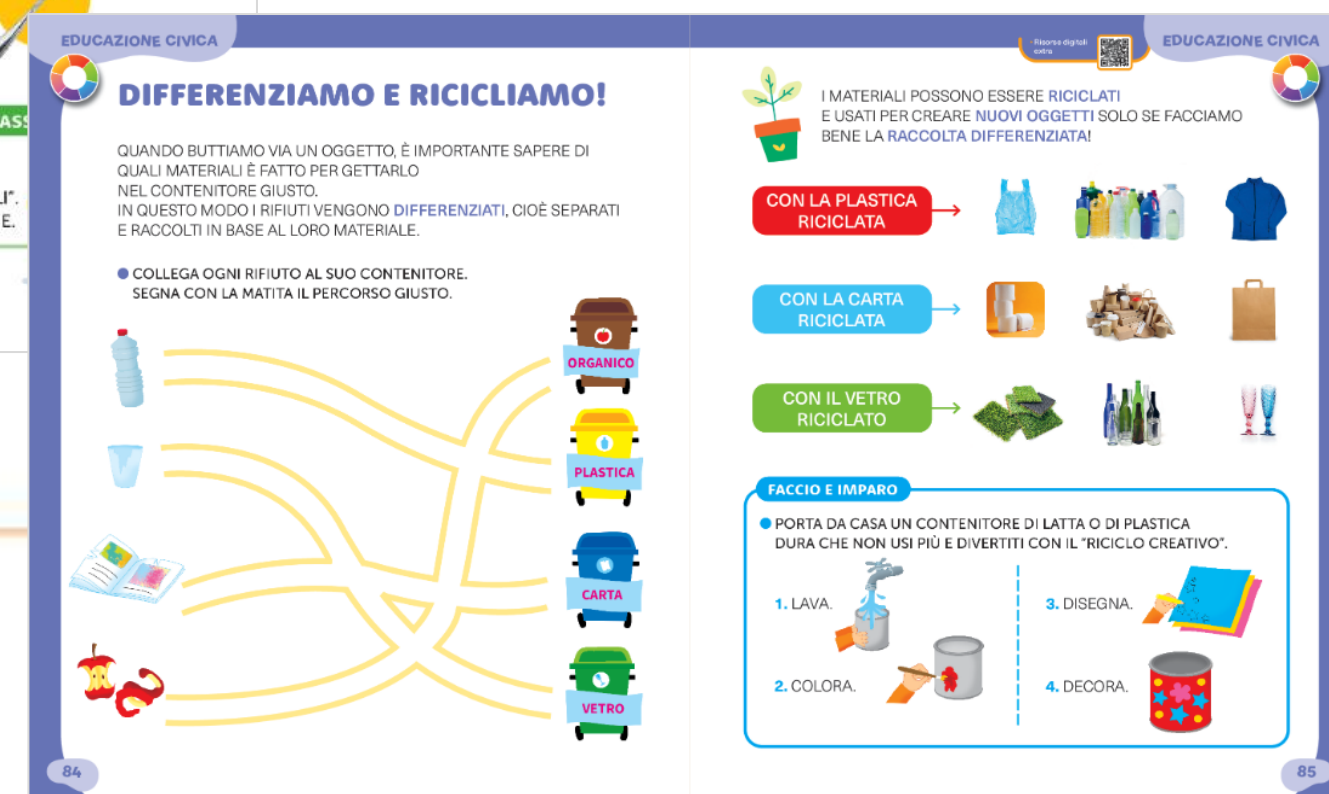
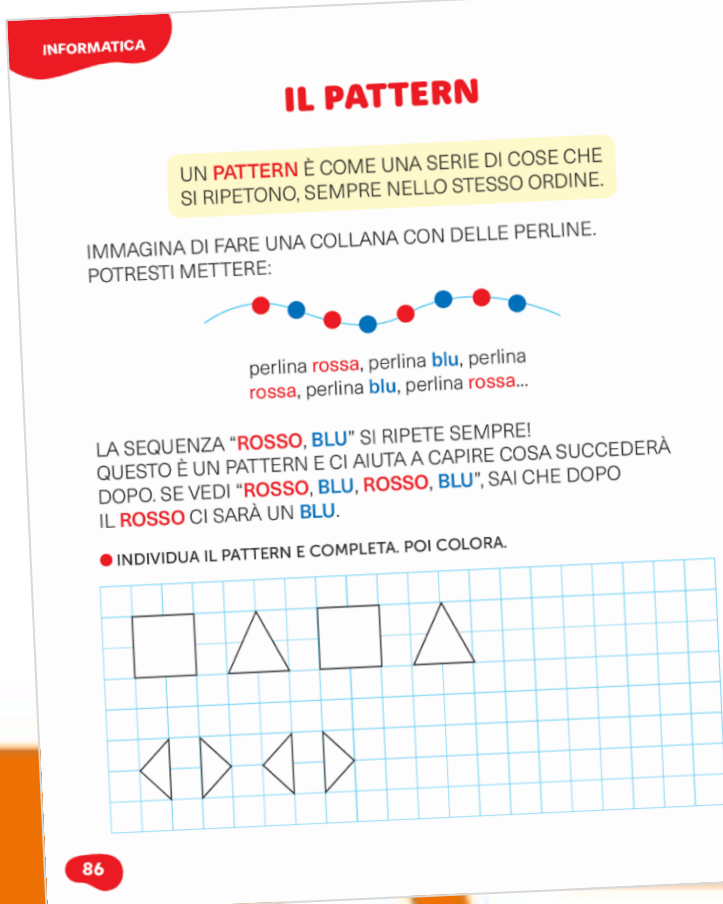
In coerenza con quanto richiesto dalle *Indicazioni nazionali*, nel volume di Discipline 1 si trova una rubrica, **“Scopro l’Italia”**, che propone attività per scoprire la forma geografica dell’Italia, collegare le esperienze delle bambine e dei bambini al territorio italiano, conoscere meglio i luoghi importanti della propria città/paese e la bandiera nazionale.



Il Libro delle Discipline

Tecnologia prevede un percorso per esplorare i materiali e le loro caratteristiche specifiche oltre alla funzione degli oggetti di uso comune.

Le attività di **Educazione civica**, per attivare la riflessione e l'acquisizione di comportamenti corretti in relazione agli argomenti trattati e in vista di una cittadinanza consapevole e responsabile.



Informatica offre, invece, un percorso di scoperta degli strumenti digitali più comuni per avviare ad un utilizzo consapevole e sicuro.

Volumi e guida: un unico progetto didattico

I contenuti digitali

Il progetto didattico di Bosco Allegro ha un ricco **corredo digitale** per sostenere il lavoro degli insegnanti e per arricchire e potenziare i percorsi di apprendimento degli alunni. Molti materiali sono scaricabili tramite i **QRCode sulle pagine** del libro di testo, altri sono attivabili a partire dalle tavole interattive. Esiste, inoltre, il **formato digitale** di ogni volume.

ZERO 0

RIPASSA 0 CON IL DITO

FAI 0 CON IL CORPO

USA LE MANI E FAI 0 IN TANTI MODI.

CON UNA MANO

CON DUE MANI

CERCA NEL TUO CORPO CHE COSA NON C'È E DISEGNA 0.

CERCA NELLA TUA SCUOLA OSSERVA: 0 È COME ESSERE...

ALLA PARTENZA

AL PIANO TERRA

OSSERVA E COLORA GLI ABITANTI DEL PAESE 0.

CHE COSA SIGNIFICA 0? CHE COSA VEDI NELLA SCATOLA?

COLORA 0 E ZERO.

20

Esercizi p. 187

21

DENTRO E FUORI

PER COMINCIARE

OSSERVA.

È DENTRO LA .

SONO FUORI DALLA .

COLORA IL CARTELLINO GIUSTO.

L' È DENTRO FUORI DALLA .

IL È DENTRO FUORI LA .

5

Presentazione

dbookeasy LE RISORSE DIGITALI PER IL DOCENTE in Bosco Allegro

La piattaforma del libro digitale di Giunti Scuola offre un ricco repertorio di materiali, strumenti e strategie.

Per accedere al materiale docente su DBook Easy (<https://dbookeasy.giuntiscuola.it>) assicurati di aver completato la registrazione indicando che sei un docente.



Come fruire dei libri offline

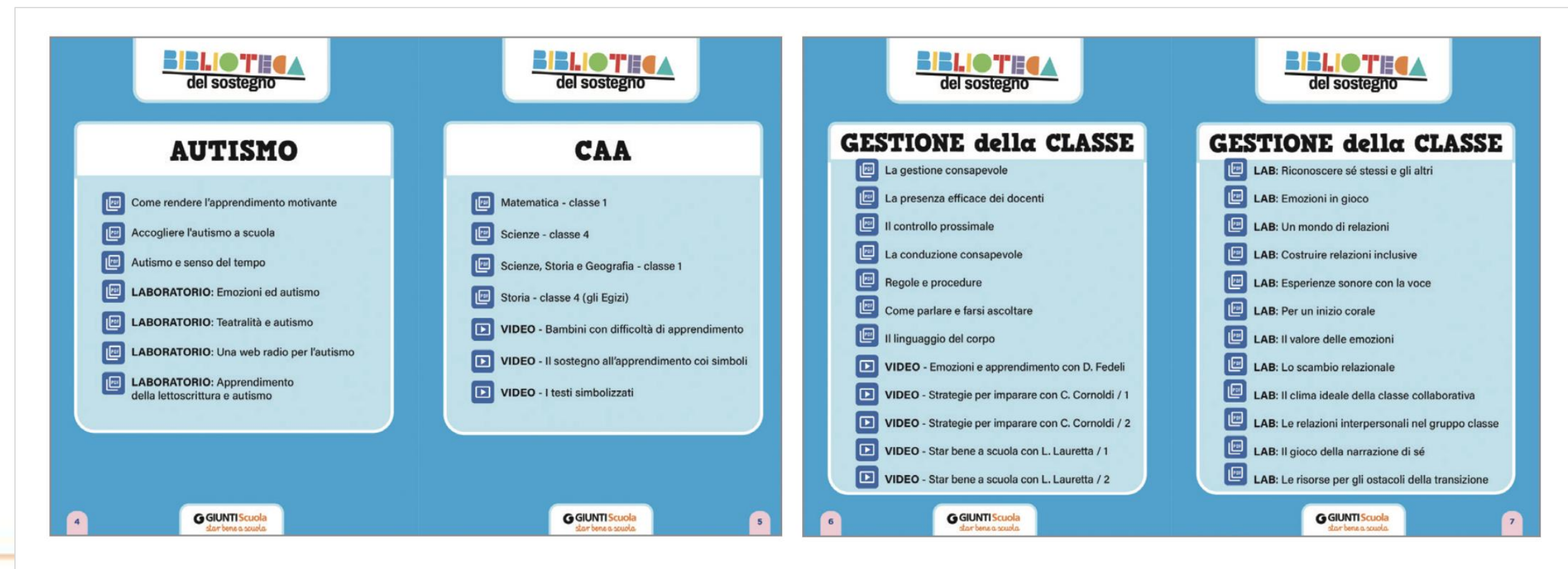
Puoi fruire dei tuoi libri di testo anche offline, per avere i volumi sempre a disposizione. Devi solo scaricare l'app DBook Easy adatta al tuo dispositivo. Una volta scaricata l'app, per vedere i tuoi corsi basta autenticarti all'interno della stessa: dovrai accedere all'app con le tue credenziali di registrazione al sito Giunti Scuola. All'interno dell'app saranno scaricabili solo i corsi attivati precedentemente sul sito Giunti Scuola. Se non trovi i tuoi corsi, verifica di averli attivati! Ricordati che per scaricare i libri la prima volta hai bisogno di una connessione; da quel momento in poi, invece, potrai usarli anche offline. Per saperne di più, scarica la guida all'utilizzo.



Gli altri strumenti per il docente

Strategie, metodi, schede e materiali per intervenire efficacemente in classe e far fronte ai bisogni educativi in una prospettiva inclusiva.

Tante risorse, video e materiali esclusivi per il sostegno e le disabilità, per le difficoltà di apprendimento, per la gestione della classe e altri strumenti per fare in modo che la scuola sia l'ambiente ideale per imparare.



Volumi e guida: un unico progetto didattico

Verifiche: volumi e guida

Nel libro e nella guida vi sono le verifiche degli apprendimenti con una traccia per la **VALUTAZIONE FORMATIVA** essenziale per sostenere il processo di apprendimento di ciascuno valorizzando le potenzialità e integrando le difficoltà.

VERIFICA

I NUMERI FINO A 10

1 QUANTI SONO? CONTA E SCRIVI.

2 CERCHIA LE MANI CHE MESSE INSIEME TI DANNO IL NUMERO INDICATO.

72

VERIFICA

3 OSSERVA IL DISEGNO E CONTA. CHI ARRIVA A DIECI? FAI UNA X SULLA CASELLA DEGLI ELEMENTI CHE SONO PRESENTI 10 VOLTE NEL DISEGNO.

4 EDO GIOCA CON LE FRECCETTE. VUOLE FARE 10 PUNTI... COME PUÒ FARE CON DUE TIRI?

TIRO 1	TIRO 2

73

MATEMATICA 1
Entro il 10

SCHEDA

È MINORE DI...

1. CONTA E SCRIVI I NUMERI. POI IN OGNI RIQUADRO CERCHIA LA QUANTITÀ MINORE. SEGUI L'ESEMPIO.

2. OSSERVA I DISEGNI E I NUMERI. COMPLETA CON IL SEGNO < OPPURE >.

6 > 3
2 < 8

Nome _____

MATEMATICA 1
Entro il 10

SCHEDA

È UGUALE A...

1. CONTA E SCRIVI I NUMERI.

2. OSSERVA I DISEGNI E I NUMERI DELL'ATTIVITÀ 1 E COMPLETA CON IL SEGNO =.

2 = 2 4 = 4

3. CONTA, DISEGNA LO STESSO NUMERO DI ANIMALI E COMPLETA I CARTELLINI.

Classe _____ Data _____

SCHEDA

MATEMATICA 1
Addizioni e sottrazioni

CALCOLI DI ADDIZIONE

1. GIADA E JACOPO GIOCANO A DADI. QUANTI PUNTI HANNO OTTENUTO ALLA FINE? SCRIVI I RISULTATI.

	PRIMO LANCIO	SECONDO LANCIO	TERZO LANCIO
GIADA			
JACOPO			

PUNTI DI GIADA: ____ + ____ + ____ TOTALE PUNTI: ____
PUNTI DI JACOPO: ____ + ____ + ____ TOTALE PUNTI: ____

80 Nome _____ Classe _____ Data _____

Focus

VALUTAZIONE PERIODICA

L'attività di verifica in itinere o periodica è un'azione da comprendere e utilizzare con attenzione perché da essa dipende la validità dell'intero percorso formativo.

La valutazione dei docenti si formalizza nel momento in cui si compila la scheda di valutazione, ma si esprime anche nel corso dello svolgimento delle attività didattiche ogni volta che si usano strumenti di osservazione o di verifica più o meno strutturata per controllare l'efficacia del percorso intrapreso. L'attività di verifica in itinere o periodica si basa sempre sui criteri di valutazione e con le modalità di verifica e di comunicazione degli esiti inseriti nel PTOF e con gli obiettivi della programmazione curricolare.

A che cosa serve la valutazione periodica

L'attività di verifica in itinere o periodica permette di:

- raccogliere dati e informazioni sui processi di apprendimento degli alunni;
- capire il livello di competenze raggiunto da ciascuno;
- comunicare a ogni alunno i punti di forza e di debolezza;
- rimodellare il percorso didattico in base alle osservazioni compiute;
- comunicare alle famiglie l'andamento del percorso formativo.

Si sono generalmente anche le modalità di come l'uso del diario o del registro elettronico e la valutazione per garantire la massima chiarezza e trasparenza nella raccolta dei risultati che include il riferimento alla possibilità di inserire qualche indicatore

ITA	APPRENDIMENTO	ANNOTAZIONI

Volumi e guida: un unico progetto didattico

Valutare

Nella guida vi sono i suggerimenti operativi per valutare e per utilizzare la corretta terminologia nelle sezioni «**COME SI VALUTA?**» e «**GLOSSARIO**».

Per la **VALUTAZIONE SOMMATIVA** da inserire nella scheda di valutazione sono stati espressi in guida tutti i **DESCRITTORI PER I LIVELLI DI APPRENDIMENTO** declinati per classe e materia come prevede la normativa.

Focus

COME SI VALUTA

La valutazione è un processo multidimensionale

La valutazione non è solo un atto conclusivo, sommativo con cui si assegna un giudizio, ma è anche uno strumento per riuscire a procedere nel modo migliore nel corso delle attività scolastiche.

- La valutazione è strettamente intrecciata alla programmazione: entrambe condividono gli stessi obiettivi formativi e insieme compiono i passi didattici per valorizzare l'identità e le potenzialità di ognuno. È un processo educativo complesso, dinamico, collegiale e multidimensionale perché:
- valorizza la dimensione processuale e dinamica dell'apprendimento e non si limita alla verifica della padronanza di saperi disciplinari frammentari;
 - è diagnostica nelle fasi iniziali dei percorsi di apprendimento (verifiche d'ingresso);
 - è formativa in itinere perché è un processo che monitora l'apprendimento per fornire supporto e orientamento ad alunni e docenti;
 - è autovalutativa e metacognitiva perché abbraccia anche competenze trasversali e permette di maturare la consapevolezza dei propri punti di forza e far emergere progressi, criticità e potenzialità;
 - prevede di declinare in obiettivi operativi gli obiettivi specifici di apprendimento per renderli valutabili con prove concrete e criteri attesi chiari;
 - utilizza indicatori della valutazione, che consentono di trasformare concetti teorici in elementi operativi, osservabili, rendendo "leggibile" il percorso di apprendimento;
 - verifica i diversi tipi di conoscenza coinvolti nel processo di apprendimento distinguendo tra conoscenze di superficie (fattuali, dichiarative) e conoscenze profonde (applicazioni, integrazioni, riflessioni critiche);
 - è sommativa, finale, quando interviene per tracciare un bilancio delle competenze acquisite.
 - è collegiale quando il confronto tra docenti consente di definire criteri comuni e condivisi, assicurando equità e coerenza nel processo di presa di decisione.

Valutazione, verifica, documentazione e osservazione

Questi termini hanno un valore didattico diverso e complementare tra loro nell'azione didattica. L'osservazione e la documentazione sono due prerequisiti fondamentali per una valutazione efficace perché consentono di rilevare i comportamenti concreti, di raccogliere, organizzare e interpretare dati, sulla base di specifici indicatori. La verifica è la prova concreta con cui si rilevano gli apprendimenti. La valutazione è, invece, un giudizio complessivo che indica il livello di raggiungimento degli obiettivi previsti e si basa sulle verifiche periodiche e sulle osservazioni e documentazioni.

Valutare "Passo passo"

Una prospettiva concreta per osservare, verificare e valutare secondo le *Indicazioni* è offerta anche dai suggerimenti "Passo passo" inseriti nelle programmazioni di questa Guida e dalle attività "Passo passo" nei percorsi didattici. Le indicazioni "Passo passo" suggeriscono forme di verifica spesso informali, veloci e frequenti che riducono la componente di ansia, migliorando risultati e apprendimenti; prevedono anche attività in cui si possono osservare in contesti differenti le singole prestazioni di ciascuno in una prospettiva formativa. Le attività "Passo passo" sono proposte didattiche che non

Focus

prevedono una valutazione tradizionale perché richiedono di mettersi in gioco, di provare, di pensare, di riprovare senza arrivare a un voto conclusivo, ma lasciando chi apprende libero di mettere alla prova le proprie abilità. L'insegnante può osservare i processi cognitivi e gli atteggiamenti messi in campo in un contesto in cui ciascuno esegue come riesce e fin dove può, migliorando secondo i propri tempi e le proprie capacità fino a raggiungere le competenze. Proprio l'assenza della valutazione classica negli spunti attivi permette di accogliere veramente gli stili cognitivi diversi dei singoli alunni e di muoversi verso la vera personalizzazione della didattica.

Glossario

Ammissione – Esito degli scrutini di fine anno secondo il quale si può accedere o meno alla classe successiva.

Autovalutazione – Esprimere un giudizio sulle proprie prestazioni.

Comitato di valutazione o commissione di valutazione scolastica – Esprime il proprio parere per il superamento dell'anno di prova degli insegnanti neo immessi in ruolo.

Criterio – Descrizione del comportamento atteso.

Descrittore – Espressione linguistica che indica le caratteristiche di un risultato atteso.

Docimologia – Scienza che studia i sistemi di valutazione scolastica.

Documentazione – Attività di raccolta sistematica e catalogata dei materiali prodotti per giustificare le valutazioni.

Giudizio discorsivo – Breve descrizione degli aspetti legati all'apprendimento.

Giudizio sintetico – Valutazione espressa con un aggettivo che classifica il grado di raggiungimento di un apprendimento.

Indicatore – (sinonimo di criteri) Descrizione del comportamento atteso.

INVALSI – Istituto nazionale per la valutazione del sistema educativo di istruzione e di formazione. Predispose le prove per rilevare le informazioni sul sistema scolastico.

Livello – Grado di raggiungimento di un obiettivo o di una competenza.

NIV – Nucleo interno di valutazione.

Osservare – Tecnica che consente di rilevare i comportamenti concreti, di registrare le prestazioni reali nel corso delle attività didattiche. Questa procedura permette di avere una serie di informazioni concrete che con il tempo andrebbero perse.

Punteggio – Valore numerico attribuito all'esecuzione di una serie di prove.

RAV – Rapporto di autovalutazione dell'istituzione scolastica; è lo strumento che accompagna e documenta il processo di valutazione definito dal sistema nazionale di valutazione (SNV).

Rubrica valutativa – Descrizioni graduate di un comportamento atteso.

Scrutinio – Attività svolta dal consiglio di classe per valutare collegialmente gli esiti di ogni alunno.

Valutazione iniziale – Si effettua all'inizio di un percorso scolastico o di un'unità di apprendimento per verificare i prerequisiti, le conoscenze presenti su cui agganciare le nuove.

Valutare – Confrontare e classificare i risultati raggiunti con gli obiettivi previsti utilizzando i dati raccolti con le verifiche esprimendo un voto o un giudizio sintetico.

Valutazione formativa – Verifica in itinere le singole prestazioni degli alunni per fornire un feedback immediato sui punti di forza o di debolezza in modo da avviare un adeguato percorso didattico.

Valutazione sommativa – Conclude un percorso didattico e riassume gli esiti dell'apprendimento con un voto o un giudizio.

Verifica iniziale – Attività volta a rilevare le conoscenze o le abilità necessarie per avviare un percorso di apprendimento nuovo.

Verificare – Rilevare le prestazioni specifiche con prove mirate su un contenuto o un apprendimento ben precisato.

Focus

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE

La scheda di valutazione ha lo scopo di comunicare in modo chiaro e ufficiale alle famiglie gli esiti del percorso di apprendimento, per cui è importante curarne la comunicazione.

La valutazione al termine del quadrimestre o alla fine dell'anno, secondo le normative in vigore, si esprime con un giudizio sintetico per ciascuna disciplina facendo riferimento alle descrizioni dei giudizi proposte a livello generale (Allegato A, OM 9 gennaio 2025, n. 3). A discrezione dei collegi docenti, proprio per favorire una corretta informazione si possono inserire sulla scheda gli obiettivi disciplinari di riferimento per ogni classe.

Descrittori dei livelli di apprendimento - Matematica classe 1

Ottimo	L'alunno/a svolge e porta a termine le attività con autonomia e correttezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con costanza i compiti in modo originale e personale. Usa in modo corretto e funzionale il linguaggio matematico.
Distinto	Svolge e porta a termine le attività con autonomia e correttezza riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse. È in grado di usare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con costanza i compiti. Utilizza in modo corretto il linguaggio matematico.
Buono	Svolge e porta a termine le attività con autonomia e con una certa correttezza. È in grado di usare conoscenze, abilità e competenze per svolgere i compiti. Utilizza il linguaggio matematico in modo abbastanza corretto.
Discreto	Svolge e porta a termine le attività con parziale autonomia e correttezza. È in grado di usare alcune conoscenze, abilità e competenze per svolgere compiti non particolarmente complessi. Utilizza il linguaggio matematico con alcune incertezze.
Sufficiente	Svolge le attività principalmente sotto la guida e con il supporto del docente. È in grado di applicare alcune conoscenze e abilità per svolgere semplici compiti e problemi, solo se già affrontati in precedenza. Utilizza il linguaggio matematico in modo poco appropriato.
Non sufficiente	Non riesce abitualmente a svolgere le attività proposte, anche se guidato dal docente. Applica solo saltuariamente conoscenze e abilità per svolgere alcuni semplici compiti. Non ha ancora assimilato il linguaggio matematico.

Descrittori dei livelli di apprendimento - Scienze classe 1

Ottimo	L'alunno/a comprende ed espone le conoscenze acquisite con coerenza, costanza e precisione. Riesce ad usare le competenze per affrontare anche situazioni complesse in modo originale e personale. Usa il linguaggio scientifico in modo corretto e funzionale.
Distinto	Comprende ed espone le conoscenze acquisite con coerenza, costanza e precisione. Riesce ad usare le competenze in modo autonomo e abbastanza personale. Utilizza in modo corretto e funzionale il linguaggio scientifico.
Buono	Comprende ed espone le conoscenze acquisite con una certa coerenza, costanza e precisione. Utilizza le competenze per affrontare con autonomia situazioni familiari e si esprime con un linguaggio scientifico in modo abbastanza corretto.
Discreto	Comprende, espone le conoscenze acquisite con qualche incertezza. Riesce ad utilizzare le competenze per affrontare con una certa autonomia le situazioni note e si esprime con un linguaggio scientifico di base.
Sufficiente	Con il supporto del docente comprende ed espone con fatica le conoscenze di base. Riesce saltuariamente ad utilizzare le competenze per affrontare situazioni molto note e si esprime parzialmente con il linguaggio scientifico di base.
Non sufficiente	Esponde le conoscenze in modo molto frammentario anche se supportato dal docente. Difficilmente riesce ad utilizzare le competenze per affrontare anche situazioni molto note e non ha ancora assimilato il linguaggio scientifico di base.

Focus

Descrittori dei livelli di apprendimento - Tecnologia classe 1

Ottimo	L'alunno/a realizza e porta a termine le attività con autonomia e sicurezza, affrontando anche situazioni complesse e nuove. È in grado di applicare conoscenze, abilità e competenze per svolgere i compiti in modo originale e personale. Utilizza in modo corretto e funzionale il linguaggio specifico.
Distinto	Realizza e porta a termine le attività con autonomia affrontando anche situazioni nuove. È in grado di applicare conoscenze, abilità e competenze per svolgere i compiti assegnati e utilizza in modo corretto il linguaggio specifico.
Buono	Realizza e porta a termine le attività con correttezza se si tratta di situazioni note. È in grado di applicare conoscenze, abilità e competenze per svolgere i compiti assegnati e utilizza in modo abbastanza corretto il linguaggio specifico.
Discreto	Realizza e porta a termine le attività con cui ha familiarità con qualche incertezza. Riesce ad utilizzare le competenze per affrontare con una certa autonomia le situazioni note e si esprime con un linguaggio scientifico di base.
Sufficiente	Realizza e porta a termine le attività solo se guidato dal docente. Riesce saltuariamente ad utilizzare le competenze per affrontare situazioni molto note e si esprime parzialmente con il linguaggio scientifico di base.
Non sufficiente	Non riesce a realizzare e a portare a termine le attività anche con il supporto del docente. Difficilmente riesce ad utilizzare le competenze per affrontare anche situazioni molto note e non ha ancora assimilato il linguaggio scientifico di base.

Descrittori dei livelli di apprendimento - Storia classe 1

Ottimo	L'alunno/a si orienta con sicurezza e precisione nella successione del tempo e nella sua rappresentazione. Utilizza le competenze per analizzare e mettere in relazione i fatti in modo logico e coerente. Usa in modo corretto e funzionale il linguaggio storico.
Distinto	Si orienta con sicurezza nella successione del tempo e nella sua rappresentazione. Utilizza le competenze per analizzare e mettere in relazione i fatti in modo logico. Usa in modo corretto il linguaggio storico.
Buono	Si orienta del tempo e nella sua rappresentazione in modo corretto. Utilizza le competenze per analizzare e mettere in relazione i fatti in modo abbastanza logico. Usa in modo abbastanza corretto il linguaggio storico.
Discreto	Si orienta del tempo e nella sua rappresentazione con qualche incertezza. Utilizza le competenze per analizzare e mettere in relazione i fatti con una certa autonomia Usa in modo corretto il linguaggio storico di base.
Sufficiente	L'alunno si orienta del tempo e nella sua rappresentazione con incertezza. Utilizza le competenze per analizzare e mettere in relazione i fatti e il linguaggio storico di base con il supporto del docente.
Non sufficiente	Non si orienta del tempo e nella sua rappresentazione nonostante il supporto del docente. Difficilmente utilizza le competenze per analizzare e mettere in relazione i fatti e non ha ancora assimilato il linguaggio storico di base.

Descrittori dei livelli di apprendimento - Geografia classe 1

Ottimo	L'alunno/a gestisce lo spazio e la sua rappresentazione sicurezza, costanza e precisione e individua relazioni logiche e significati anche in situazioni complesse utilizzando il linguaggio geografico in modo corretto e funzionale.
Distinto	Gestisce lo spazio e la sua rappresentazione sicurezza e costanza e individua relazioni logiche e significati in modo autonomo utilizzando il linguaggio geografico in modo corretto e funzionale.
Buono	Gestisce lo spazio e la sua rappresentazione con costanza e individua relazioni logiche e significati in modo abbastanza autonomo utilizzando il linguaggio geografico in modo abbastanza preciso.
Discreto	Gestisce lo spazio e la sua rappresentazione con qualche incertezza e individua relazioni e significati in modo abbastanza autonomo utilizzando il linguaggio geografico in modo discretamente preciso.
Sufficiente	Gestisce con difficoltà lo spazio e la sua rappresentazione nonostante il supporto del docente. Non è autonomo nell'individuare relazioni logiche e significati e utilizza il linguaggio geografico in modo poco adeguato.
Non sufficiente	Non gestisce lo spazio e la sua rappresentazione nonostante il supporto del docente. Non è autonomo nell'individuare relazioni logiche e significati e non ha ancora assimilato il linguaggio geografico di base.

Autovalutazione

Nella guida alcune pagine di verifica prevedono l’**AUTOVALUTAZIONE** per avviare un percorso di consapevolezza del proprio processo di apprendimento e aumentarne così l’efficacia.

Focus

AUTOVALUTAZIONE

L'autovalutazione come strumento per portare ciascuno verso una maggiore consapevolezza del proprio processo di apprendimento e aumentarne così l'efficacia.

L'autovalutazione è uno strumento semplice che offre la possibilità a ciascun alunno di migliorare il metodo di studio, rafforzare lo spirito critico, l'autonomia e il raggiungimento delle competenze, riflettere sulle proprie attività scolastiche e avviare un processo di metacognizione per migliorare il proprio percorso di apprendimento.

È presente nell'Ordinanza ministeriale dedicata al tema della valutazione (OM n. 3, 9 gennaio 2025) in cui si "promuove la autovalutazione di ciascuno in relazione alle acquisizioni di conoscenze, abilità e competenze, concorrendo al miglioramento degli apprendimenti e al successo formativo".

La nostra proposta per l'autovalutazione

Riconoscendo il valore dell'autovalutazione all'interno del processo di maturazione delle competenze, in ogni argomento trattato dalla Guida sono state inserite numerose schede di verifica con la sezione dedicata all'autovalutazione. Le attività con l'autovalutazione presenti in tutte le schede di verifica permettono agli studenti di soffermarsi sulle azioni per prendere coscienza dei propri processi mentali adottati per eseguire il compito, delle risorse attivate, delle emozioni e delle strategie messe in campo per poter lavorare con consapevolezza sugli aspetti da migliorare e per rafforzare la propria autostima constatando di essere capaci.

Rispondere alle domande guida proposte è facile perché le richieste sono semplici, chiare e con risposte chiuse, così che la compilazione non richieda uno sforzo ulteriore, ma concentri l'attenzione solo sul processo di esecuzione.

Leggere le risposte per gli insegnanti è utile per comprendere meglio lo stile cognitivo di ogni studente, il metodo di studio, il vissuto emotivo e le eventuali difficoltà, in modo da poter offrire i supporti adeguati per accompagnare chi ne ha bisogno verso il successo formativo.

L'autovalutazione come strumento utile e complesso

VERIFICA

MATEMATICA 1

Entro il 10

I NUMERI IN ORDINE

MATEMATICA

1. COLORA IL FIORE NUMERO 1, CIOÈ IL PRIMO.



2. COLORA LA MELA NUMERO 2, CIOÈ LA SECONDA.



3. COLORA IL POMODORO NUMERO 3, CIOÈ IL TERZO.



4. COLORA LA PERA NUMERO 4, CIOÈ LA QUARTA.



5. COLORA L'ALBERO NUMERO 5, CIOÈ IL QUINTO.



• HAI SAPUTO RICONOSCERE LE FIGURE?

😊 SÌ.

😊 SÌ, MA AVEVO DEI DUBBI.

😞 NON TANTO.

74

Nome _____ Classe _____ Data _____

VERIFICA

MATEMATICA 1

Fino a 20

ANCORA NUMERI

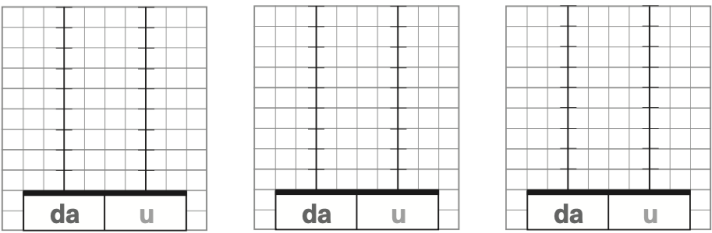
MATEMATICA

1. LEGGI IL NUMERO SCRITTO IN PAROLA. CON UNA FRECCIA SISTEMALO AL POSTO GIUSTO SULLA LINEA DEI NUMERI E SCRIVILO IN CIFRE.

TREDICI DODICI VENTI SEDICI NOVE



2. RAPPRESENTA I NUMERI 13, 20 E 9 SULL'ABACO.



3. COMPLETA CON UN NUMERO ADATTO.

20 >

9 <

.... < 11

17 <

11 >

14 <

.... > 16

10 >

18 <

12 =

.... = 18

.... > 19

• HAI SAPUTO RAPPRESENTARE I NUMERI?

😊 SÌ.

😊 SÌ, MA AVEVO DEI DUBBI.

😞 NON TANTO.

96

Nome _____ Classe _____ Data _____

GIUNTI Scuola
star bene a scuola

Valutazione del comportamento

Ogni insegnante è tenuto a concorrere alla valutazione del comportamento di ogni alunno. La Guida propone una serie di supporti e suggerimenti per accompagnare il docente in questa delicata fase didattica: i criteri per valutare il comportamento, i giudizi sintetici, gli strumenti per osservare in modo sistematico il comportamento degli alunni.

Focus

VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO

All'interno del lavoro di valutazione è prevista la valutazione del comportamento degli alunni attraverso un giudizio sintetico, come indicato dagli ultimi documenti legislativi.

Come valutare il comportamento degli alunni ed esprimere un giudizio "collegiale"

L'assegnazione del giudizio di valutazione del comportamento è legata a due aspetti:

1. la valutazione collegiale dei docenti;
2. lo sviluppo delle competenze di cittadinanza e il Patto educativo di corresponsabilità.

Questo significa che ogni insegnante è tenuto a valutare il comportamento dei propri allievi in base ai principi dell'Educazione civica e a quanto previsto nel PTOF della propria scuola. Successivamente confronta le proprie osservazioni con quelle dei colleghi del consiglio di classe per giungere a una valutazione condivisa del comportamento.

I criteri per valutare il comportamento

Per una valutazione collegiale del comportamento è necessario compilare un percorso per:

- definire i criteri di valutazione in riferimento anche al Patto educativo di corresponsabilità e ai regolamenti approvati dalle istituzioni scolastiche;
- descrivere i livelli di raggiungimento dei criteri per poter assegnare il giudizio sintetico sulla scheda di valutazione.

Nel rispetto dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze di Educazione civica si possono esprimere alcuni criteri che ogni scuola può adattare in base al proprio PTOF e ai propri regolamenti: rispettare le regole per la convivenza sociale; comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri; collaborare e aiutare gli altri; avere cura degli ambienti e dei materiali. Questi criteri necessitano di una descrizione graduata per livelli in modo da poter assegnare un giudizio sintetico, come si vede in tabella.

I giudizi sintetici

DESCRIZIONE DEI LIVELLI	GIUDIZIO SINTETICO
Rispetta tutte le regole per la convivenza sociale. Comunica e si rapporta sempre correttamente con gli altri. Collabora volentieri alle attività e aiuta chi è in difficoltà. Ha molta cura degli ambienti e dei materiali scolastici.	Ottimo
Rispetta le regole per la convivenza sociale. Comunica e si rapporta correttamente con gli altri. Collabora alle attività e aiuta chi è in difficoltà. Ha cura degli ambienti e dei materiali scolastici.	Distinto
Rispetta le regole per la convivenza sociale con qualche difficoltà. Comunica e si rapporta con gli altri non sempre correttamente. Collabora saltuariamente alle attività. Ha una certa cura degli ambienti e dei materiali scolastici.	Buono
Fatica a rispettare le regole di base per la convivenza sociale. Comunica e si rapporta con gli altri non sempre correttamente. Non collabora volentieri alle attività. Ha poco rispetto degli ambienti e dei materiali scolastici.	Discreto
Non riesce a rispettare le regole di base per la convivenza sociale. Comunica e si rapporta con gli altri con difficoltà. Non collabora volentieri alle attività. Ha scarso rispetto degli ambienti e dei materiali scolastici.	Sufficiente
Non rispetta le regole di base creando problemi per la convivenza sociale. Comunica e si rapporta con gli altri suscitando spesso conflitti. Si oppone allo svolgimento delle attività. Spesso arrecando danni agli ambienti e ai materiali scolastici.	Non sufficiente

30

Focus

Strumenti per osservare e documentare il comportamento

Il comportamento è una dimensione difficile da valutare in modo univoco e oggettivo perché coinvolge molte variabili legate alle persone, alle situazioni, ai vissuti e alle prestazioni. Per questi motivi può capitare che i docenti non trovino un accordo sulla valutazione da esprimere o siano in difficoltà nel motivare le scelte fatte con le famiglie. Per questo si può ricorrere all'uso di strumenti per la documentazione e l'osservazione che consentano di raccogliere informazioni preziose.

1. Le osservazioni con le check list

Le liste di controllo o check list sono strumenti costituiti da elenchi di comportamenti osservabili di cui si rileva la presenza e l'assenza. Questo espediente permette di registrare i comportamenti in modo analitico in alcune situazioni o in alcuni momenti ricorrenti. Il modello che vi proponiamo è adatto a rilevare i criteri di valutazione del comportamento di tutto il gruppo classe. Ovviamente i criteri presenti in questa lista di controllo si riferiscono a quelli indicati in precedenza, ma ogni scuola può inserire i propri oppure può inserire criteri ancora più specifici. Per la compilazione si indica una **X** se il comportamento è presente.

NOME	RISPETTA LE REGOLE DELLA SCUOLA	RISPETTA LE REGOLE DI CLASSE	COMUNICA IN MODO EDUCATO	INTERAGISCE PACIFICAMENTE CON I COMPAGNI	COLLABORA ALLE ATTIVITÀ	COLLABORA CON I COMPAGNI	AIUTA I COMPAGNI IN DIFFICOLTÀ	RISPETTA L'AMBIENTE	HA CURA DEL MATERIALE

2. Le registrazioni aneddotiche: il diario

Le registrazioni aneddotiche permettono di fissare gli episodi legati al comportamento che avvengono nel tempo e che possono sbiadire nella memoria. Utilizzate un quaderno e annotate molto brevemente il fatto avvenuto scrivendo la data e il contesto. È importante che l'annotazione venga fatta subito per non perdere dettagli importanti. La raccolta di questi aneddoti sarà preziosa quando dovrete descrivere ai colleghi o alla famiglia il comportamento un po' problematico di alcuni alunni. Queste informazioni, inoltre, rilette in successione, possono anche fornire una eventuale chiave di lettura per intervenire e modificare le situazioni complesse.

Esempio:

- Classe...
- Data...
- Contesto...
- Fatto...

31

Volumi e guida: un unico progetto didattico

Educazione civica

La valutazione del comportamento non può essere slegata dalle finalità ampie dell'**EDUCAZIONE CIVICA** che fa parte del curriculum scolastico a pieno titolo. Per questo motivo **IN CLASSE** propone una **PROGRAMMAZIONE** pronta per essere declinata in ogni contesto classe.

GEOGRAFIA

LUCA VA A SCUOLA

● SEGUI LE ISTRUZIONI E SEGNA DI ROSSO IL PERCORSO CHE LUCA FA PER ANDARE DA CASA A SCUOLA.

CASA DI LUCA **CINEMA** **SCUOLA**

1. LUCA ESCE DI CASA.
2. ATTRAVERSA LE STRISCE PEDONALI E RAGGIUNGE IL PARCO.
3. ESCE DAL PARCO E GIRA
 - ☐ A DESTRA
 - ☐ A SINISTRA
 PER RAGGIUNGERE LA SCUOLA.

● **ATTRAVERSA LA STRADA SEMPRE SULLE STRISCE PEDONALI. GUARDA BENE A SINISTRA E POI A DESTRA. SE C'È IL SEMAFORO, ASPETTA IL VERDE!**

PARLIAMONE INSIEME

● SE LUCA SBAGLIA STRADA, CHE COSA PUÒ FARE PER ARRIVARE A SCUOLA? PARLATENE IN CLASSE.

Il bollo colorato permette di svolgere attività di riflessione e confronto preziose per lo sviluppo delle proprie «competenze di vita».

I CINQUE SENSI

GLI OCCHI E LA VISTA

L'ORGANO DELLA VISTA È L'OCCHIO. CON GLI OCCHI PUOI SCOPRIRE I COLORI, LE FORME, LA DIMENSIONE E LA POSIZIONE DI TUTTO CIÒ CHE TI CIRCONDA.

● OSSERVA E SCOPRI LE PARTI DELL'OCCHIO. L'IRIDE È LA PARTE COLORATA, LA PUPILLA È IL FORELLINO NERO AL CENTRO DELL'IRIDE.

PALPEBRA
PUPILLA
IRIDE
CIGLIA

● **PROTEGGI GLI OCCHI! NON PASSARE TROPPO TEMPO DAVANTI A TV, TABLET O COMPUTER.**

Focus

EDUCAZIONE CIVICA

L'Educazione civica è una disciplina trasversale che supporta gli studenti nel percorso che li porta a diventare cittadini responsabili, autonomi, consapevoli.

La costruzione del curriculum di Educazione civica richiede un lavoro di condivisione da parte di tutti i docenti sulle regole e forme della vita scolastica e sugli obiettivi da affrontare nella programmazione. A seguire riportiamo i traguardi e gli obiettivi di apprendimento per l'Educazione civica tratti dal Decreto del 7 settembre 2024.

TRAGUARDI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
n. 1 Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Costituzione, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.	Conoscere i principi fondamentali della Costituzione e saperne individuare le implicazioni nella vita quotidiana e nelle relazioni con gli altri. Individuare i diritti e i doveri che interessano la vita quotidiana di tutti i cittadini, anche dei più piccoli. Condividere regole comunemente accettate. Sviluppare la consapevolezza dell'appartenenza a una comunità locale, nazionale ed europea. Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e privati così come la forma di vita (piante, animali) che sono state affidate alla responsabilità delle classi. Aiutare, singolarmente o in gruppo, coloro che presentano qualche difficoltà per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.
n. 2 Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.	Conoscere l'ubicazione della sede comunale, gli organi e i servizi principali del Comune, le principali funzioni del Sindaco e della Giunta comunale, i principali servizi pubblici del proprio territorio e le loro funzioni essenziali. Conoscere gli Organi principali dello Stato (Presidente della Repubblica, Camera dei deputati e Senato della Repubblica e loro Presidenti, Governo, Magistratura) e le funzioni essenziali. Conoscere la storia della comunità locale, nazionale ed europea a partire dagli stemmi, dalle bandiere e dagli inni. Conoscere il valore e il significato dell'appartenenza alla comunità nazionale. Conoscere il significato di Patria. Conoscere l'Unione Europea e l'ONU. Conoscere il contenuto generale delle Dichiarazioni internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia. Individuare alcuni dei diritti previsti nell'ambito della propria esperienza concreta.
n. 3 Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitando consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.	Adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza propria e altrui e contribuire a definire comportamenti di prevenzione dei rischi. Conoscere e applicare le principali norme di circolazione stradale.
n. 4 Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psico-fisico.	Conoscere e attuare le principali regole per la cura della salute, della sicurezza e del benessere proprio e altrui, a casa, a scuola, nella comunità, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare, motorio, comportamentale. Conoscere i rischi e gli effetti dannosi delle droghe.

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ

n. 5 Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.

Comprendere l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e al fine della lotta alla povertà. Individuare, con riferimento alla propria esperienza, usi, funzioni e aspetti essenziali che riguardano il lavoro delle persone con cui si interviene in relazione, nelle comunità scolastiche e nella vita privata. Riconoscere il valore del lavoro. Conoscere, attraverso semplici ricerche, alcuni elementi dello sviluppo economico in Italia ed in Europa. Riconoscere, a partire dagli ecosistemi del proprio territorio, le trasformazioni ambientali ed urbanistiche dovute alle azioni dell'uomo. Mettere in atto comportamenti alla propria portata che riducano l'impatto negativo delle attività quotidiane sull'ambiente e sul decoro urbano. Individuare nel proprio territorio la struttura che tutelano i beni artistici, culturali e ambientali e proteggere gli animali, e conoscerne i principali servizi. Analizzare, attraverso l'esplorazione e la ricerca all'interno del proprio comune, la qualità degli spazi verdi, e dei trasporti, il ciclo dei rifiuti, la salubrità dei luoghi pubblici.

n. 6 Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali.

Individuare alcune trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.

n. 7 Maturezza scelta e condotta di tutela dei beni materiali e immateriali.

Identificare nel proprio ambiente di vita gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale, anche con riferimento alle tradizioni locali, ipotizzando semplici azioni per la salvaguardia e la valorizzazione. Riconoscere, con riferimento all'esperienza, che alcune risorse naturali (acqua, alimenti...) sono limitate e ipotizzare comportamenti di uso responsabile, mettendo in atto quelli alla propria portata.

n. 8 Maturezza scelta e condotta di tutela del risparmio.

Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana. Gestire e amministrare piccole disponibilità economiche, ideando semplici piani di spesa e di risparmio. Individuare e applicare nell'esperienza e in contesti quotidiani, i concetti economici di spesa, guadagno, ricavo, risparmio.

n. 9 Maturezza scelta e condotta di contrasto all'illegalità.

Conoscere il rispetto della regola che ogni comunità si dà per garantire la convivenza.

CITTADINANZA DIGITALE

n. 10 Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.

Riconoscere in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi. Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali. Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.

n. 11 Interagire con gli altri attraverso la tecnologia digitale consentita, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.

Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.

n. 12 Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.

Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano. Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale. Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.

Imparare tutte e tutti...
è più bello con **Giunti Scuola!**

