

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.1 - Religione Classe Prima	
Titolo	Star bene a scuola Imparare giocando Imparare a pensare Imparare tutti
Compiti significativi	Conversazioni guidate Canti Poesie Giornate a tema Lavoretti a tema
Prodotti	Foto-video-Disegni-Cartelloni-Lapbook- Lavoretti a tema
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale

Abilità	Conoscenze
Scoprire che per la religione cristiana Dio, fin dalle origini, ha stabilito un'alleanza con l'uomo. Cogliere il concetto di "tempo" nella creazione; riflettere sull'essere umano in quanto creatura più importante nel progetto divino.	Il mondo creato, il mondo costruito. Dio crea la famiglia.

Obiettivi di apprendimento	
Sviluppare un atteggiamento di apertura e di fiducia verso insegnanti e compagni per orientarsi nel nuovo ambiente scolastico. Prendere coscienza della dimensione religiosa dell'uomo attraverso la scoperta del mondo delle emozioni. Riconoscere che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre. Cogliere nell'ambiente i segni che richiamano tracce della Sua presenza. Scoprire che il Creato è un dono da rispettare.	
Alunni destinatari	Alunni della classe
Discipline coinvolte	Religione

Tempi (Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)	Settembre: Accoglienza e prove di ingresso Ottobre – novembre
Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludiformi • Didattica laboratoriale • Cooperative learning • Brain-storming • Lezione frontale • Approccio metacognitivo

	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione interattiva • Debate • Learning by doing • Problem solving • Flipped Classroom • Role playing
<i>Strumenti e spazi</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Digital board • Tablet • Computer • Libro di testo cartaceo e digitale • Mappe concettuali • Aula • Aula multimediale • Laboratori • Palestra
<i>Risorse umane Interne</i>	Docenti di classe
<i>Verifica e Valutazione</i>	Verifica e Valutazione <ul style="list-style-type: none"> • su abilità/conoscenze • su competenza Schede di verifica. Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate. Compiti in situazione. Prodotti elaborati dagli alunni. Griglie di valutazione Autovalutazione degli alunni.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.2 - Religione Classe Prima	
Titolo	Star bene a scuola Imparare giocando Imparare a pensare Imparare tutti
Compiti significativi	Conversazioni Ascolto di canti evangelici Poesie Giornate a tema Lavoretti a tema
Prodotti	Foto-video-Disegni-Cartelloni-Lapbook-Libri illustrati
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale

Abilità	Conoscenze
Scoprire il Natale attraverso i segni dell'ambiente e capire l'importanza della festa religiosa.	<p>Il tuo Natale... e il Natale di Gesù.</p> <p>Una buona notizia.</p> <p>Un angelo da Giuseppe.</p> <p>Nasce Gesù.</p> <p>Gli angeli del Natale.</p>

Obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione	
<p>Sviluppare un atteggiamento di apertura e di fiducia verso insegnanti e compagni per orientarsi nel nuovo ambiente scolastico.</p> <p>Prendere coscienza della dimensione religiosa dell'uomo attraverso la scoperta del mondo delle emozioni.</p> <p>Riconoscere che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre.</p> <p>Cogliere nell'ambiente i segni che richiamano tracce della Sua presenza.</p> <p>Scoprire che il Creato è un dono da rispettare.</p>	
Alunni destinatari	Alunni della classe
Discipline coinvolte	Religione

Tempi	Dicembre-Gennaio
Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludiformi • Didattica laboratoriale • Cooperative learning • Brain-storming • Lezione frontale • Approccio metacognitivo • Lezione interattiva • Debate • Learning by doing • Problem solving • Flipped Classroom • Role playing
Strumenti e spazi	<ul style="list-style-type: none"> • Digital board • Tablet • Computer • Libro di testo cartaceo e digitale • Mappe concettuali • Aula • Aula multimediale • Laboratori • Palestra
Risorse umane Interne	Docenti di classe

Verifica e Valutazione	Verifica e Valutazione <ul style="list-style-type: none"> • su abilità/conoscenze • su competenza Schede di verifica. Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate. Compiti in situazione. Prodotti elaborati dagli alunni. Griglie di valutazione Autovalutazione degli alunni.
-------------------------------	--

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.3 - Religione Classe Prima	
Titolo	Star bene a scuola Imparare giocando Imparare a pensare Imparare tutti
Compiti significativi	Conversazioni. Drammatizzazione. Ascolto di brani evangelici. Giornate a tema Lavoretti a tema Prodotti Foto-video-Disegni-Cartelloni-Lapbook- Lavoretti a tema
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale

Abilità	Conoscenze
Conoscere l'ambiente in cui è vissuto Gesù: il paesaggio, il villaggio e la vita quotidiana. Apprendere gli aspetti tipici della normale vita quotidiana della famiglia di Gesù. Riflettere sull'attività pubblica di Gesù: la chiamata degli Apostoli, parabole e miracoli.	La terra di Gesù. A casa di Gesù. Chi è Gesù? La famiglia di Gesù. Gli amici di Gesù. Chi è Dio. La pecorella smarrita. Le nozze di Cana.

Obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione	
<p>Sviluppare un atteggiamento di apertura e di fiducia verso insegnanti e compagni per orientarsi nel nuovo ambiente scolastico.</p> <p>Prendere coscienza della dimensione religiosa dell'uomo attraverso la scoperta del mondo delle emozioni.</p> <p>Riconoscere che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre.</p> <p>Cogliere nell'ambiente i segni che richiamano tracce della Sua presenza.</p> <p>Scoprire che il Creato è un dono da rispettare.</p>	
Alunni destinatari	Alunni della classe
Discipline coinvolte	Religione

Tempi	Febbraio-Marzo
Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludiformi • Didattica laboratoriale • Cooperative learning • Brain-storming • Lezione frontale • Approccio metacognitivo • Lezione interattiva • Debate • Learning by doing • Problem solving • Flipped Classroom • Role playing
Strumenti e spazi	<ul style="list-style-type: none"> • Digital board • Tablet • Computer • Libro di testo cartaceo e digitale • Mappe concettuali • Aula • Aula multimediale • Laboratori • Palestra
Risorse umane Interne	Docenti di classe
Verifica e Valutazione	<p>Verifica e Valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • su abilità/conoscenze • su competenza <p>Schede di verifica.</p> <p>Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate.</p> <p>Compiti in situazione.</p> <p>Prodotti elaborati dagli alunni.</p> <p>Griglie di valutazione</p> <p>Autovalutazione degli alunni.</p>

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.4 - Religione Classe Prima	
Titolo	Star bene a scuola Imparare giocando Imparare a pensare Imparare tutti
Compiti significativi	Conversazioni. Drammatizzazione. Ascolto di brani evangelici. Giornate a tema Lavoretti a tema
Prodotti	Foto-video-Disegni-Cartelloni-Lapbook- Lavoretti a tema
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale

Abilità	Conoscenze
Collegare l'arrivo della primavera alla festa della Pasqua.	Colori di primavera.
Cogliere il concetto di resurrezione e di passaggio a "vita nuova".	La Pasqua e i suoi segni.
Cogliere il concetto di "Resurrezione" al significato di "nuova vita": la chiesa.	Dalla morte alla vita. Il cielo sulla terra.

Obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione	
Sviluppare un atteggiamento di apertura e di fiducia verso insegnanti e compagni per orientarsi nel nuovo ambiente scolastico. Prendere coscienza della dimensione religiosa dell'uomo attraverso la scoperta del mondo delle emozioni. Riconoscere che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre. Cogliere nell'ambiente i segni che richiamano tracce della Sua presenza. Scoprire che il Creato è un dono da rispettare.	
Alunni destinatari	Alunni della classe
Discipline coinvolte	Religione

Tempi	Aprile- Maggio - Giugno
Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludiformi • Didattica laboratoriale • Cooperative learning • Brain-storming • Lezione frontale • Approccio metacognitivo

	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione interattiva • Debate • Learning by doing • Problem solving • Flipped Classroom • Role playing
<i>Strumenti e spazi</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Board • Tablet • Computer • Libro di testo cartaceo e digitale • Mappe concettuali • Aula • Aula multimediale • Laboratori • Palestra
<i>Risorse umane Interne</i>	Docenti di classe
<i>Verifica e Valutazione</i>	Verifica e Valutazione <ul style="list-style-type: none"> • su abilità/conoscenze • su competenza Schede di verifica. Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate. Compiti in situazione. Prodotti elaborati dagli alunni. Griglie di valutazione Autovalutazione degli alunni.