



# REPERTORIO COMPITI DI REALTA'

---

*ISTITUTO COMPRENSIVO "G.CALO" - GINOSA*

## INDICE

Premessa ..... pag. 2

### SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPITI DI REALTA' PER CAMPI DI  
ESPERIENZA..... pag. 3

### SCUOLA PRIMARIA

COMPITI DI REALTA' PER DISCIPLINA

*Italiano*..... pag. 5  
*Inglese*..... pag. 6  
*Storia* ..... pag. 7  
*Geografia* ..... pag. 8  
*Matematica* ..... pag. 9  
*Arte e Immagine* ..... pag. 9  
*Musica* ..... pag. 10  
*Scienze*..... pag. 11  
*Tecnologia* ..... pag. 12  
*Educazione fisica* ..... pag. 12  
*Religione* ..... pag. 13  
COMPITI DI REALTA' MULTIDISCIPLINARI ..... pag. 15

### SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

COMPITI DI REALTA' PER DISCIPLINA

*Italiano*..... pag. 18  
*Storia* ..... pag. 19  
*Geografia* ..... pag. 20  
*Lingue straniere*..... pag. 21  
*Matematica* ..... pag. 22  
*Scienze* ..... pag. 23  
*Arte e Immagine* ..... pag. 23  
*Tecnologia* ..... pag. 24  
*Educazione fisica* ..... pag. 25  
*Musica* ..... pag. 26  
*Religione* ..... pag. 27  
COMPITI DI REALTA' MULTIDISCIPLINARI ..... pag. 28

**PREMESSA** - La Commissione “Rubriche valutative e Compiti di realtà” ha realizzato il presente repertorio di compiti autentici per i tre ordini di scuola: infanzia, primaria e secondaria di primo grado, al quale poter fare riferimento a partire dall’anno scolastico 2017/2018.

L’iniziativa di promuovere una catalogazione di compiti autentici si pone come obiettivo, quello di informare i colleghi che attraverso questa sezione del curricolo, hanno la possibilità di visionare una serie di compiti in uno spirito di confronto e condivisione attiva. La carrellata di compiti autentici raccolti vuole essere una proposta non solo e non tanto di esempi di prestazioni autentiche, quanto un invito a sperimentare una forma di valutazione diversa, a cui la scuola è chiamata rispondendo al cambiamento verso una didattica e un curricolo basato sulle competenze.

Trattandosi di uno strumento valutativo “nuovo” e in via di sperimentazione per tutti i docenti dell’I.C., le modalità di progettazione dei compiti autentici, gli itinerari e gli strumenti subiscono tutt’ora delle evoluzioni, mosse da una parte da una maggior consapevolezza del valore di questa pratica valutativa e dall’altra da una continua formazione e autoformazione sulla tematica.

Il compito autentico si fonda sulla teoria di Grant Wiggins, ricercatore e specialista di riforme scolastiche che negli anni novanta negli Stati Uniti sostenne una valutazione autentica nel mondo della Misura e Valutazione contrapposta a quella tradizionale. Il prof. M. Comoglio, per primo, ha studiato e portato in Italia le teorie di Wiggins costruite sulla convinzione che l’apprendimento scolastico non si dimostra con l’accumulo di nozioni, ma con la capacità di trasferire e di utilizzare la conoscenza acquisita a contesti reali. Il compito autentico, dunque, ha lo scopo di verificare le abilità degli studenti in contesti operativi reali o simili al reale, mettendo realmente a prova le competenze cognitive, metacognitive che hanno acquisito, utilizzando in modo significativo un ampio numero non solo di conoscenze, ma anche di abilità.

Un compito si può considerare autentico quando:

- è realistico: simula i modi in cui nel mondo reale vengono verificate le conoscenze e le abilità di una persona;
- richiede giudizio e innovazione: lo studente deve usare conoscenze e abilità in modo saggio ed efficace per risolvere problemi non strutturati o mal strutturati. Egli deve stendere un piano di lavoro e la ricerca della soluzione deve implicare molto più del seguire una serie di procedure stabilite o il riempimento di spazi vuoti;
- chiede allo studente di “fare” la disciplina scolastica: invece di rispondere attraverso la dimostrazione o di ripetere a memoria ciò che è stato insegnato oppure ciò che si sa già, lo studente deve portare avanti una ricerca e lavorare a un progetto;
- copia o simula i contesti in cui gli adulti vengono verificati, sul posto di lavoro, nella comunità civile e in famiglia;
- accerta la capacità dello studente di usare efficacemente ed efficientemente un repertorio di conoscenze e abilità per risolvere un compito complesso e non un semplice esercizio di ripetizione. Si realizza un’importante trasformazione.

Il compito autentico deve impegnare i bambini/ragazzi nella risoluzione di una situazione problematica grazie alla messa in campo in maniera non ripetitiva e banale di quanto appreso nel percorso didattico, sollecitando la valorizzazione delle conoscenze, delle abilità apprese e delle altre caratteristiche personali nella loro integrazione. L’esecuzione del compito deve consentire di esprimere un giudizio “predittivo” riguardo a ciò che i bambini/ragazzi sarebbero capaci di fare qualora si trovassero in un contesto reale.

Riportiamo di seguito il format cui far riferimento in fase di progettazione e di valutazione del compito; in corsivo vengono riportate semplici indicazioni, assicurando coerenza fra le azioni dei diversi soggetti coinvolti, modalità di svolgimento, focus valutativo e indicatori di valutazione.

## SCUOLA DELL'INFANZIA

### REPERTORIO DI COMPITI DI REALTA' PER CAMPI DI ESPERIENZA

CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI	
SEZIONE	TIPOLOGIA DI COMPITO
	Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana)
	Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.
	Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.
	A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.
	Realizzare manufatti per il mercatino della solidarietà nel periodo natalizio.
	Realizzare un cartellone scientifico con foglie autunnali di forme, dimensioni e colori diversi.
	Preparare una lezione animata con i burattini, ispirati ai personaggi di una storia relativa alla stagione invernale.
	Realizzare un orto in cassetta per la semina primaverile con l'osservazione e registrazione delle fasi della crescita delle piantine.
	Preparare la valigia per le vacanze estive con elementi necessari per la vacanza al mare o in montagna, in città o in campagna.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO	
SEZIONE	TIPOLOGIA DI COMPITO
	Realizzare il domino delle emozioni.
	Realizzare il semaforo delle regole.
	Creare manufatti utili, realizzati con materiali di riciclo.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO	
SEZIONE	TIPOLOGIA DI COMPITO

	Realizzare sculture viventi per conoscere le capacità espressive del corpo e saperle interpretare, con relativo catalogo fotografico.
	Realizzare un libro sui cinque sensi, con le relative funzioni e gli organi del corpo umano a essi corrispondenti.
	Realizzare ed eseguire percorsi con attrezzatura sportiva.

<b>CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI</b>	
SEZIONE	<b>TIPOLOGIA DI COMPITO</b>
	Realizzare cartelloni e addobbi relativi ai vari periodi e festività dell'anno.
	Illustrare le sequenze di una storia ascoltata.
	Realizzare un'estemporanea di pittura con la partecipazione dei genitori.

<b>CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE</b>	
SEZIONE	<b>TIPOLOGIA DI COMPITO</b>
	Realizzare, in un angolo della sezione, il vocabolario delle stagioni.
	Memorizzare canti per la realizzazione della manifestazione di Natale.
	Realizzare un fiore da donare ad un compagno, in cui in ogni petalo ci sia scritta o raffigurata una parola della gentilezza.

<b>CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>	
SEZIONE	<b>TIPOLOGIA DI COMPITO</b>
	Realizzare il calendario della colazione della salute.
	Realizzare il disegno di un paesaggio, in cui siano presenti elementi le cui forme ricordino il quadrato, il cerchio e il triangolo.
	Realizzare una "mappa" per la sistemazione dei giochi, relativa a un angolo della sezione, funzionale all'attività di riordino quotidiano, da parte dei bambini.
	Realizzare il calendario e la scatola del tempo.

# SCUOLA PRIMARIA

## REPERTORIO DI COMPITI DI REALTA' PER DISCIPLINA

DISCIPLINA		ITALIANO
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO	
PRIMA	Individuazione di due lettere dell'alfabeto come personaggi di una storia da inventare e raccontare oralmente.	
	Dato un tema, composizione di parole, scegliendo e abbinando da due sacchetti i cartellini giusti.	
	In forma ludica, scelta di un oggetto, individuazione della lettera iniziale del suo nome e ricerca di altre parole che iniziano con la stessa vocale/consonante, dopo aver ricevuto l' "oggetto testimone".	
	Data un' immagine, ricostruzione della frase (su un puzzle murale) ad essa relativa, rispettandone la coerenza delle parole.	
SECONDA	Realizzazione di un puzzle linguistico murale per la divisione in sillabe.	
	Elaborazione di una cartolina: scrivere un messaggio augurale, affrancare e inviare in occasione di ricorrenze (c/o ufficio postale).	
	Invenzione di una storia fantastica, illustrata con disegni e fumetti in cui i personaggi siano strani animali.	
TERZA	Manipolazione di una fiaba per integrare, sostituire, modificare situazioni, personaggi o sequenze.	
	Realizzazione di un invito per i genitori della propria classe, in occasione della manifestazione di fine anno.	
	Produzione grafica dei mezzi di trasporto, per distinguere i tempi diversi di un' azione.	
	Discriminazione della radice e della desinenza di un verbo, utilizzando le parti di un albero.	
QUARTA	Dato un testo poetico, invenzione di una filastrocca che contenga lo stesso numero di versi e almeno quattro falsi alterati, per l' elaborazione di un cartellone murale.	
	Elaborazione di un testo biografico: ricerca di tutte le informazioni utili. Organizzazione delle stesse in ordine cronologico.	
	Produzione di un fumetto: trasformazione di un testo narrativo da discorso indiretto a discorso diretto, individuazione degli aspetti espressivi per l' elaborazione di balloons adeguati e scrittura delle onomatopee.	
	Rielaborazione personale del gioco dell'oca con modifica di alcune regole. Realizzazione di un nuovo tabellone con le varianti personalizzate .	
QUINTA	Redazione di una pagina di giornale con l'esatta collocazione di titolo, sottotitolo, occhiello... ed elaborazione/scrittura di articoli di cronaca scolastica, rispettando la regola delle 5 W.	
	Creazione di un diario di classe (di bordo) e produzione/scrittura delle pagine a cura di ogni alunno.	
	Rielaborazione personale del testo di un racconto noto e trasformazione dello stesso in copione teatrale. Successiva interpretazione dei personaggi, dopo l'	

	assegnazione delle parti.
	Elaborazione di e-mail in formato Word, indirizzata a un amico che abita in un'altra città, che contenga la descrizione della scuola, immagini e disegni.

DISCIPLINA INGLESE	
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	Esecuzione di giochi (indovina, nascondi e trova, Bingo, gioco di memoria...) attraverso l'utilizzo delle Vocabulary Cards relative agli ambiti lessicali acquisiti.
	Al parco, incontriamo un bambino inglese: "Ci presentiamo" (Esercitare il lessico acquisito mediante brevi scambi dialogici) .
	Attività di ascolto accompagnate dal supporto di immagini ed esecuzione di istruzioni. es. listen, draw and colour.
	A Christmas card – Un biglietto Natalizio (inserire le quantità corrette per ciascuna forma) Il tuo amico Henry parla con la sua amica Jessica di un biglietto di auguri di Natale, visto in cartoleria, che vorrebbe acquistare. Per fargli una sorpresa, cerca di realizzarlo. Ascolta la lettura dell'insegnante e disegna.
SECONDA	Esecuzione di percorsi con domande relative a strutture e lessico acquisiti e comandi per procedere o retrocedere nel percorso.
	Giochi tra due squadre: guidare un compagno nella ricerca di un oggetto scolastico nascosto in classe (Utilizzare i comandi di direzione: left, right, straight on). Punto assegnato per ogni oggetto ritrovato e comunicato con la corretta la posizione
	Una e-mail per San Valentino.(scrivere un breve testo su modello impostato) E' San Valentino e tu decidi di scrivere una e-mail di auguri a Carol, una bambina inglese da cui hai ricevuto una e – mail. Nell'e-mail ti chiedeva di descrivere la tua classe e di rappresentarla con un disegno. Segui il modello dato e completa il testo.
	Una e-mail per San Valentino.(scrivere un breve testo su modello impostato) E' San Valentino e tu decidi di scrivere una e-mail di auguri a Carol, una bambina inglese da cui hai ricevuto una e – mail. Nell'e-mail ti chiedeva di descrivere la tua classe e di rappresentarla con un disegno. Segui il modello dato e completa il testo.
TERZA	Intervista ai compagni delle classi parallele per conoscere le abitudini alimentari e realizzazione di un grafico finale da socializzare ai genitori. Realizzazione di semplici ricette.
	Tea time: organizzazione e realizzazione di un tea party con la collaborazione di tutto il gruppo classe.
	My ideal classroom. – La mia classe ideale .(completare un testo – cloze con i termini mancanti ) Il dirigente scolastico della tua scuola vuole conoscere le idee degli alunni sulla loro classe ideale. Invia una lettera al dirigente scrivendo come vorresti che fosse la tua aula. Allega anche un disegno.
QUARTA	School events: organizzazione degli eventi scolastici programmati durante l'anno e realizzazione di inviti, depliant e locandine correlati agli eventi.
	Il tuo compagno di banco ti telefona perché ha bisogno di aiuto: vuole sapere l'orario settimanale delle attività scolastiche. Guarda lo schema dato e detta le voci in modo che il tuo compagno possa riempire lo schema vuoto. (

	comprendere istruzioni e completare uno schema)
	Giornata internazionale dell'amicizia: realizzazione di un poster con titolo, immagini e tecnica di realizzazione scelti in collaborazione con il gruppo classe.
	Costruzione della segnaletica da apporre nei laboratori finalizzata al rispetto delle regole e all'utilizzo dei sussidi.
QUINTA	Lettura e comprensione di istruzioni scritte per il montaggio di semplici oggetti.
	"The evacuation plan class" competition. Piano di evacuazione: costruzione degli step da seguire con icone e relative regole e selezione del piano da apporre all'interno della scuola.
	Presentazione della propria scuola ( aule, laboratori, attrezzature...) in occasione di un gemellaggio virtuale con una scuola primaria di un'altra nazione.
	La tua amica inglese Mary ti ha lasciato un messaggio in segreteria con le indicazioni per raggiungerla. La mappa che hai è un po' rovinata e alcune parole non si leggono. Ascolta le indicazioni di Mary e scrivi sulla mappa i punti mancanti. (Comprendere le istruzioni e ricostruire il percorso giusto)

DISCIPLINA	STORIA
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	RUOTA della SETTIMANA: Costruzione di un disco dei giorni, per individuarne l' esatta successione ciclica (PRIMA/DOPO)
	DOMINO delle STAGIONI: realizzazione di tessere per favorire l' associazione delle immagini, agli elementi caratteristici della successione temporale (mesi, trasformazioni ambientali, condizioni atmosferiche, abbigliamento, frutti...)
SECONDA	Costruzione di un orologio analogico a doppio disco con le 24 ore, le lancette dei secondi-minuti-ore per segnare l' ora esatta.
	Sperimentazione pratica della contemporaneità: scoprire ciò che succede nella scuola, nello stesso momento in cui l' alunno è in classe recandosi nei vari locali scolastici (presidenza, segreteria, aule, palestra, refettorio...)
	"A caccia di tracce": costruzione della storia personale mediante raccolta, catalogazione e interpretazione/lettura di fonti di vario genere.
TERZA	Il Big-bang: rappresentazione grafica delle varie fasi (dal nulla alla formazione dei corpi celesti...).
	I DINOSAURI: realizzazione di un "identikit" per ogni tipo, con relativa descrizione.
	Gli UOMINI PRIMITIVI: puzzle murale per effettuare l' esatta collocazione di ognuno sulla linea del tempo e individuare la peculiarità che man mano si è evoluta.
QUARTA	Produzione e scambio di messaggi, usando l' alfabeto di un' antica civiltà .
	Raccolta di fonti scritte, iconografiche, materiali, orali sulla propria scuola, per realizzare un depliant che ne illustri la storia.



	La civiltà egizia e il culto dei morti: individuazione e analisi delle motivazioni della costruzione delle PIRAMIDI e del rito della MUMMIFICAZIONE .
QUINTA	Costruzione di una palafitta: riprodurre l' ambiente geografico dei Terramaricoli per comprender il perché di quel tipo di abitazioni
	La DONNA nella civiltà greca: confronto tra la donna ateniese e quella spartana come emblemi dei diversi stili di vita delle due antiche città. Elaborazione di identikit
	I ROMANI: attenta analisi di tutti gli aspetti caratteristici della civiltà e individuazione delle "invenzioni" che ad essa si attribuiscono

DISCIPLINA GEOGRAFIA	
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	Associazione di spazi e funzioni, mediante la realizzazione di un puzzle murale raffigurante ambienti, e di tessere raffiguranti elementi caratteristici di ogni tipologia di spazio (tavolo, stoviglie, letto...).
	Il PIANO di EVACUAZIONE: produzione grafica del percorso di evacuazione dall'aula all'uscita d'emergenza, mediante un reticolo e l'uso di frecce direzionali.
	La PIANTA dell' AULA: (esatta) collocazione degli elementi dell' aula (visti dall'alto) ed elaborazione della legenda.
SECONDA	Realizzazione di 2 cartelloni raffiguranti un paesaggio naturale ed uno antropico: associare ad ognuno gli elementi che li caratterizzano, precedentemente preparati.
	I PAESAGGI: individuazione di un solo elemento che caratterizza ogni paesaggio e relativa motivazione della scelta (rappresentazione grafica e didascalie).
	Esplorazione guidata del territorio per identificare gli spazi pubblici destinati ai giochi dei bambini.
TERZA	Elaborazione di una ricerca per conoscere l'orario di alba e tramonto, il primo giorno di ogni mese. Registrazione dei dati per calcolare la durata del dì e della notte all'inizio di ogni mese e nei 12 mesi. Realizzazione di un grafico finale.
	Dopo aver visionato (alla LIM) la pianta di Ginosa e individuato il quartiere dov'è ubicata la scuola, effettuare un' uscita sul territorio per verificare la corrispondenza dei nomi delle vie alle strade esistenti. Successiva catalogazione in tabella dei dati raccolti e relativa legenda.
	Costruzione di una montagna con fogli di polistirolo, successivamente colorati con diverse tonalità di colore: dal verde, al giallo, al marrone.
QUARTA	Realizzazione della pianta del quartiere in cui è inserita la scuola; relativa legenda dei simboli cartografici esistenti e inventati.
	Realizzazione di cartelloni delle catene montuose italiane, delle pianure e delle colline. La classe divisa in gruppi, raccoglie tutte le informazioni che caratterizzano i diversi ambienti per poi effettuare una relativa associazione.
QUINTA	Il CENSIMENTO della CLASSE: raccolta, catalogazione, lettura delle informazioni utili alla elaborazione di un grafico e relativa legenda
	La DENSITA' di POPOLAZIONE: effettuare il calcolo relativo alla propria classe.
	Scelta una regione dell' Italia, produzione cartografica della stessa e relativa raccolta di tutte le informazioni che la connotano ( superficie, popolazione, economia, luoghi d' interesse culturale, tradizioni...)

DISCIPLINA MATEMATICA	
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	Costruzione del " Contadita" con le tue mani.
	Drammatizzazione dei problemi.
	Scoperta dei nostri giochi preferiti " Tabelliamoci".
	Misurazione, scoperta di oggetti-arredi di classe.
	Costruzione del mio parco-giochi con i lego.
SECONDA	Costruzione della scatola dei " Cento numeri".
	" Tabelliamo": Figure geometriche, fiori, frutti....
	Misurazione non convenzionale di ciò che è intorno a noi.
	Drammatizzazione e simbolizzazione di problemi.
	Costruzione di figure geometriche piane "A caccia di figure: con il mio, il tuo, i nostri corpi".
TERZA	Costruzione della scatola dei " Mille numeri".
	Dalla piccola... alla grande... alla grandissima misura.
	Comprare e vendere al mercato.
	Operazioni.....idee geniali.
	Frazioniamo... in pasticceria.
QUARTA	"GRANDI numeri" sugli scontrini.
	"Figure al telefono" da Favole al telefono di Gianni Rodari (poligoni e figure solide).
	Le etichette informano.
	Domino e bingo delle frazioni.
	Giochi sulla probabilità.
QUINTA	"Il tempo che fa..."Confronto fra le temperature e il numero di abitanti delle principali città del mondo.
	"Dove costa meno?" Utilizzo di volantini pubblicitari per pianificare, confrontare, calcolare e valutare proposte d'acquisto.
	"Viaggiare IN...FORMATI"(progettazione dell' itinerario di un viaggio con i vari mezzi di trasporto).

DISCIPLINA ARTE E IMMAGINE	
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO

PRIMA	Riproduzione di un paesaggio marino con tecniche diverse: coloritura, incollaggio di singole parti di cartoncino...
	Rappresentazione grafica dell'autunno: utilizzare foglie secche di diverso colore per realizzare soggetti vari.
	Pittura con la tecnica degli acquerelli, di un albero primaverile. Realizzare fiori colorati utilizzando le lenticchie.
SECONDA	Realizzazione degli addobbi per la classe a tema natalizio: lanterne con bottiglie di plastica.
	Costruzione di un pagliaccio con sacchetto di carta: assemblaggio delle singole parti di cartoncino colorato.
	Costruzione di un ombrello utilizzando un piatto di carta pitturato e ritagliato.
TERZA	Costruzione di un aeroplano fermacarte, utilizzando una molletta di legno dipinta e decorata.
	Il calendario dell'Avvento: realizzazione di un calendario a tema natalizio lasciando spazio alla fantasia.
	Realizzazione di dinosauri in cartoncino, con la base di appoggio ricavata da tappi di sughero.
	Arte primitiva: realizzazione di un cartellone con le impronte delle mani a imitazione della prima forma di arte degli uomini primitivi.
QUARTA	Pittura e decorazione di un uovo in polistirolo, a tema pasquale.
	Realizzazione di un cartoncino augurale per la mamma: costruzione di un bouquet di fiori di carta colorati, in 3D
	Riproduzione di un quadro di un artista noto.
QUINTA	Realizzazione di stelle di carta in 3D mediante sacchetti .
	Realizzazione di un'agenda per le ricette, decorando la pagina iniziale con tecniche diverse: pittura, incollaggio di elementi in cartoncino, legno, stoffa.
	Realizzazione di un presepe murale.

DISCIPLINA	MUSICA
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	FATTORIA IN MUSICA: ascolto e riproduzione dei versi degli animali. Realizzazione di un cartellone in cui a ogni animale sarà fatto corrispondere il proprio verso.
	Invenzione di semplici brani dove i suoni vengono prodotti dalle varie parti del corpo.
SECONDA	Costruzione di oggetti sonori a percussione, usando materiali diversi. Produzione sonora individuale e di gruppo.
	Ascolto di un brano musicale e invenzione di una coreografia spontanea.

TERZA	Produzione di una semplice partitura musicale con simboli non convenzionali.
	Elaborazione di una coreografia da eseguire con il gruppo classe.
QUARTA	Giochi di produzione/fruizione di brani vocali e strumentali finalizzati al divertimento e al rilassamento.
	Produzione di semplici brani con strumenti musicali, realizzati dagli alunni.
QUINTA	Analisi delle caratteristiche presenti nei brani d' autore, finalizzate alla ricerca delle emozioni.
	PARTITURA: lettura e scrittura di note sul pentagramma.

DISCIPLINA	SCIENZE
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	Giocare con i 5 sensi (distinzione di odori, sapori e percezioni tattili con gli occhi bendati).
	Piccolo giardiniere....piantumiamo (dal seme al germoglio).
	La vita nel suolo ... lombricoland.
SECONDA	L'acqua si trasforma (Esperienze per scoprire alcune caratteristiche dell'acqua).
	L'erbario (raccolta e osservazione analitica di campioni vegetali).
	Il decalogo dell'igiene personale.
TERZA	Il piccolo scienziato (Applicazione delle fasi del metodo scientifico a esperimenti finalizzati alla scoperta di fenomeni scientifici di base).
	Piccole piante ...crescono.(semi diversi per scoprire le principali tipologie di germinazione).
	Mineralizziamoci.
	Le straordinarie doti dell'acqua .... capillarità, forza di coesione. Le straordinarie doti dell'aria.
QUARTA	La materia che passione ... frantumazione , miscugli, aggregazione.
	Magneti magici ... elettricità e magnetismo.
	Tracce di animali ... carte di identità e schede di riconoscimento.
	A tutta muffa ...coltiviamo le muffe.
QUINTA	Dentro e fuori la cellula ....Alla scoperta della cellula in laboratorio.
	Il mio corpo che passione.
	Il decalogo per volersi bene ... proteggersi da infezioni, malattie, traumi.
	Il decalogo dei magneti magici ... elettricità e magnetismo.

DISCIPLINA		TECNOLOGIA	
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO		
PRIMA	Io e gli strumenti intorno a me.		
	Piccoli artigiani di classe.		
	Le salutari abitudini per la mia pulizia.		
	Buone pratiche alimentari.		
SECONDA	Il decalogo delle buone pratiche per fare la differenziata.		
	Le salutari abitudini per la mia alimentazione. Si realizzerà una brochure illustrativa sui principi di una sana alimentazione.		
	Partiamo dal compost.....esperienza di compostaggio.		
	Il museo mineralogico della scuola ....raccolta di minerali, classificazione, banca dati, brochure.		
TERZA	Il nostro decalogo delle buone pratiche per fare la differenziata.		
	L'energia che aziona gli elettrodomestici.		
	Il mio astrolabio.		
	Tecniche di lavorazione nel mio paese: dalla vite al vino....visita a una cantina, raccolta fotografica, uso del torchietto.		
QUARTA	Il decalogo delle buone pratiche per fare la differenziata.		
	Il mio viaggio organizzato .... scopro, scelgo, parto.		
	L'energia che fa muovere l'economia....costruisco pale eoliche.		
	Riciclamo la carta della scuola .... fantasia in cartapesta.		
QUINTA	Il coupon delle buone pratiche antinquinamento.		
	Tecniche di lavorazione nel mio paese: dalla molitura all'olio.		
	Io...artigiano in carriera .... costruisco un tellurio.		
	Penso,creo, costruisco.		

DISCIPLINA		EDUCAZIONE FISICA	
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO		
PRIMA	Una storia per giocare (Racconto di una storia, utilizzando i nessi spazi o-temporali).		
	Ritmo con salti e saltelli (Giochi ed esercizi che prevedono salti e saltelli con o senza piccoli attrezzi).		
	Conosci questo gioco? (Giochi etnici popolari e bans in cui sperimentare gli schemi motori di base, anche in ottica collaborativa).		
SECONDA	A caccia di giochi antichi e tradizionali.		

	Ritmiamoci. (Esercizi con piccoli attrezzi finalizzati all'acquisizione del ritmo).
	Io respiro e tu? (Giochi con l'utilizzo di cannuce, palloncini, palline per sperimentare il controllo del respiro).
	Chi cerca trova. (Esplorazione di uno spazio in base alle indicazioni topologiche ricevute finalizzata al riconoscimento di destra e sinistra nel cambio di direzione).
TERZA	Da Australopiteco a Homo sapiens sapiens.(Movimenti e giochi che ripercorrono e riproducono le azioni motorie svolte dall'uomo e dai suoi antenati nella preistoria ).
	Gioco senza farmi male.(Giochi di movimento con regole già strutturate).
	Fair play (Giochi individuali, di coppia e di squadra sotto forma di competizione).
	Il corpo si esprime.(Balli a catena, in cerchio in corteo a coppie).
QUARTA	Tutti per uno...(Giochi collaborativi finalizzati a sperimentare la valutazione delle proprie scelte e azioni in relazione all'obiettivo di gioco).
	Siamo basketari.(Esercizi per il controllo del palleggio, del tiro e del passaggio).
QUINTA	Siamo basketari.(Esercizi per il controllo del palleggio, del tiro e del passaggio).
	Giochi olimpici.( Giochi di squadra e gare individuali di ieri e di oggi, ripercorrendo la storia delle Olimpiadi)

DISCIPLINA	RELIGIONE
CLASSI	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	Il mondo intorno a me. (Collocare in una ricostruzione ambientale gli elementi antropici e quelli naturali).
	Aria di Natale. Individuazione e ruolo dei personaggi del presepe e realizzazione di uno proprio.
	Gesù mio contemporaneo. Creazione di un piccolo libricino che ricostruisce la scuola al tempo di Gesù a confronto con la propria.
SECONDA	Il patto. Mappa concettuale del significato di patto dalla Bibbia alla vita quotidiana.
	Nataliciclando. Costruire con elementi di riciclo soggetti natalizi : alberi...
	Il villaggio di Nazaret. Costruzione tridimensionale del villaggio di Nazaret al tempo di Gesù.
TERZA	Desidero Dio. Conoscenza del racconto mitologico ,produzione scritta di un mito inedito personale, illustrato con la tecnica del graffito.
	Viaggio nel tempo. Rappresentazione di un albero genealogico del popolo d'Israele a confronto con il proprio.
	I cibi della memoria. Individuazione e comprensione dei cibi simbolici della festa Pasquale ebraico- cristiana.
QUARTA	Edizione straordinaria. Ricercare la sinossi di tre brani evangelici stabiliti.

	Investigatori nella storia. Scheda autobiografica del personaggio storico di Gesù.
	Le Beatitudini: il segreto della felicità. Attualizzare il messaggio delle beatitudini nel contesto familiare e personale.
QUINTA	Educhiamo al dialogo. Realizzazione dell'albero dei diritti del fanciullo secondo l' UNICEF.
	Simboli e significati. Realizzazione di simboli inediti applicabili alla realtà quotidiana universali e locale.
	Fratelli diversi. Rappresentare le religioni nel mondo: similitudini e differenze di simboli luoghi e culture).

## SCUOLA PRIMARIA

### REPERTORIO DI COMPITI DI REALTA' MULTIDISCIPLINARI

DISCIPLINA/E COINVOLTE ITALIANO- STORIA/CONVIVENZA CIVILE- ARTE e IMMAGINE TECNOLOGIA		
CLASSE	PRIMA	Realizzazione di un cartellone per la classe, che riporti l'elenco delle regole condivise dei comportamenti corretti..."per stare bene insieme"
DISCIPLINA/E COINVOLTE GEOGRAFIA - EDUCAZIONE FISICA		
CLASSE	PRIMA	PIANO di EVACUAZIONE: realizzazione del percorso dall'aula all'uscita d'emergenza, muovendosi nello spazio scolastico secondo punti di riferimento ben precisi .
DISCIPLINA/E COINVOLTE ITALIANO MATEMATICA SCIENZE MUSICA ARTE EDUCAZIONE FISICA GEOGRAFIA		
CLASSE	PRIMA	PIC-NIC con i libri: lettura creativa all'aperto, mediante l' utilizzo di materiale di riciclo per la riproduzione di suoni e rumori e con l' ausilio di personaggi reali.
DISCIPLINA/E COINVOLTE RELIGIONE-ITALIANO - CITTADINANZA-STORIA		
CLASSE	PRIMA	La simbologia della festa. Riconoscere i segni del Natale nella tradizione cristiana e individuare le feste religiose, civili e familiari esplorando l'ambiente per individuare i simboli della festa.
DISCIPLINA/E COINVOLTE ITALIANO –STORIA- ARTE E IMMAGINE		
CLASSE	SECONDA	Elaborazione e produzione scritta di indovinelli dedicati ai mesi dell' anno. Premiazione di quello più bello illustrandolo con un disegno.
DISCIPLINA/E COINVOLTE SCIENZE- TECNOLOGIA- ITALIANO -ARTE E IMMAGINE		
CLASSE	SECONDA	Germinazione di semi: preparazione e monitoraggio delle fasi di crescita della pianta. Successiva rappresentazione grafica e relative didascalie.
DISCIPLINA/E COINVOLTE ITALIANO -SCIENZE -MATEMATICA –STORIA- TECNOLOGIA -ARTE E IMMAGINE		



CLASSE	SECONDA	Vendemmia: spremitura di grappoli d' uva per raccoglierne il succo e farlo fermentare. Monitorare le varie fasi e tabularle. Rappresentazione grafica in sequenze e relative didascalie.
--------	---------	--

DISCIPLINA/E COINVOLTE RELIGIONE- ITALIANO- CITTADINANZA- ED. MOTORIA

CLASSE	SECONDA	Essere comunità. Scoprire il senso di appartenenza ad un gruppo inserendosi in modo attivo, responsabile ed acquisendo la consapevolezza di una identità personale e comunitaria (la chiesa).
--------	---------	---

DISCIPLINA/E COINVOLTE GEOGRAFIA -TECNOLOGIA

CLASSE	TERZA	Costruzione di una bussola utilizzando materiali di vario tipo
--------	-------	--

DISCIPLINA/E COINVOLTE ITALIANO -SCIENZE –ARTE- TECNOLOGIA

CLASSE	TERZA	Costruzione di lapbook per spiegare il ciclo dell' acqua.
--------	-------	---

DISCIPLINA/E COINVOLTE STORIA- ARTE E IMMAGINE- TECNOLOGIA

CLASSE	TERZA	Realizzazione di graffiti per imitare gli uomini primitivi.
--------	-------	---

DISCIPLINA/E COINVOLTE RELIGIONE- ITALIANO-CITTADINANZA-ED. MOTORIA

CLASSE	TERZA	A scuola di regole. Rispettare le principali regole del vivere comune attraverso la realizzazione di una tabella dello scolaro diligente da proporre al Cdi, per inserirlo nel PTOF, come partecipazione responsabile e attiva alla vita della scuola.
--------	-------	--

DISCIPLINA/E COINVOLTE -ITALIANO- ARTE e IMMAGINE- TECNOLOGIA

CLASSE	QUARTA	Realizzazione di un originale albero di Natale. Elaborazione del progetto e ricerca del materiale occorrente. Ideazione di un bel messaggio di auguri a tutti i bambini della scuola.
--------	--------	---

DISCIPLINA/E COINVOLTE ITALIANO- STORIA- TECNOLOGIA

CLASSE	QUARTA	Formazione di gruppi e scelta di una fiaba che darà il nome alla squadra. Produzione scritta (anche in formato digitale), rispettando la struttura e gli elementi. Ambientarla all' epoca di una delle civiltà studiate.
--------	--------	--

DISCIPLINA/E COINVOLTE      RELIGIONE- STORIA- GEOGRAFIA- SCIENZE- CITTADINANZA		
CLASSE	QUARTA	Ambiente Palestina. Ricavare informazioni geografiche da una pluralità di fonti individuando i caratteri che connotano i paesaggi del territorio palestinese in tutti i suoi aspetti (clima, flora fauna...) al tempo di Gesù.

DISCIPLINA/E COINVOLTE      ITALIANO - GEOGRAFIA - TECNOLOGIA		
CLASSE	QUINTA	QUIZ ITALIANO: suddivisa la classe in 2 o più gruppi, questionario geografico sulle regioni italiane ( piatti tipici, città d' arte, curiosità...) con l' ausilio di slides.

DISCIPLINE COINVOLTE      ITALIANO -GEOGRAFIA -ARTE E IMMAGINE- TECNOLOGIA		
CLASSE	QUINTA	Elaborazione di una guida turistica con la realizzazione di schede contenenti immagini significative delle regioni studiate e relative didascalie. Esse dovranno contenere una frase complessa.

DISCIPLINA/E COINVOLTE      RELIGIONE-ITALIANO-MUSICA –ARTE-GEOGRAFIA -STORIA		
CLASSE	QUINTA	La fede nell'arte. Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli, riconoscendo e individuando il linguaggio cromatico, simbolico e teologico, celato dagli artisti nei secoli. Analisi e riproduzione di un capolavoro artistico.

DISCIPLINA/E COINVOLTE      RC- ITALIANO- STORIA- GEOGRAFIA -ARTE E IMMAGINE- MUSICA TECNOLOGIA		
CLASSE	TUTTE	IL PRESEPE VIVENTE: drammatizzazione della nascita di Gesù con riproduzione di ambienti, mestieri, usi e costumi del tempo.

## SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

### REPERTORIO DI COMPITI DI REALTA' PER DISCIPLINA

DISCIPLINA	ITALIANO
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	RI-SCRIVIAMO INSIEME: creazione di un racconto a staffetta con il coinvolgimento delle classi prime dell'Istituto. Si sceglierà un incipit di un testo noto e a staffetta i ragazzi delle classi prime realizzeranno i vari capitoli.
	IL GIOCO DELL'OCA: creazione di un gioco in scatola (tipo <i>Gioco dell'oca</i> ) che, con domande e prove, serva a verificare alcune conoscenze grammaticali. Una copia del gioco prodotto sarà consegnata alle altre classi prime e negli ultimi giorni di scuola sarà organizzato un torneo a squadre per decretare la classe più 'grammaticale' della scuola.
	IL MIO LAPBOOK: creazione di un lapbook in cui vengono sintetizzate le regole studiate nel corso dei mesi (articolo, nome, aggettivo, pronome)
	LA RUOTA DEI VERBI: realizzazione di una ruota contenente tutti i modi e i tempi verbali che i giocatori dovranno individuare.
	IL TESTO REGOLATIVO: realizzazione di un manufatto a scelta (possibilmente oggetti utili per la classe) e descrizione dei materiali necessari e del procedimento attraverso un testo regolativo.
	POESIA E MUSICA: analizzare un testo poetico e musicarlo (con l'aiuto del docente di musica).
	GIOVANI PROFESSORI: spiegazione alla classe di un argomento assegnato dal docente. I compagni che ascoltano valuteranno il livello di conoscenza, la chiarezza espositiva, la capacità di catturare l'attenzione.
SECONDA	RI-SCRIVIAMO INSIEME: creazione di un racconto a staffetta con il coinvolgimento delle classi seconde dell'Istituto. Si sceglierà un incipit di un testo noto e a staffetta i ragazzi delle seconde realizzeranno i vari capitoli.
	IL MIO LAPBOOK: creazione di un lapbook in cui vengono sintetizzate le regole studiate nel corso dei mesi (verbo, avverbio, preposizione, regole per l'analisi grammaticale)
	GIOVANI PROFESSORI: spiegare alla classe un argomento assegnato dal docente. I compagni che ascoltano valuteranno il livello di conoscenza, la chiarezza espositiva, la capacità di catturare l'attenzione.
	POESIA E MUSICA: analizzare un testo poetico e musicarlo (con l'aiuto del docente di musica). Realizzazione di poesie.
	ASSEMBLEA DI CLASSE: simulazione di un'assemblea di classe. Gli alunni dovranno stabilire i punti all'ordine del giorno, nominare un moderatore e un segretario che scriverà il verbale (da consegnare in Presidenza).
TERZA	RI-SCRIVIAMO INSIEME: creazione di un racconto a staffetta con il coinvolgimento delle classi terze dell'Istituto. Si sceglierà un incipit di un testo noto e a staffetta i ragazzi delle terze realizzeranno i vari capitoli.
	IL MIO LAPBOOK: creazione di un lapbook in cui vengono sintetizzate le regole studiate nel corso dei mesi (i complementi, analisi logica e analisi del periodo)

	LE FRASI MINIME: scelta di foto che ritraggono delle azioni e che verranno incollate su un cartellone. Sotto la foto inserire una frase minima che possa aiutare i compagni non italofoni nella comprensione.
	LA SETTIMANA ENIGMISTICA: creazione di giochi vari (rebus, indovinelli...) con argomento grammaticale.
	IL CURRICULUM VITAE: compilazione del curriculum vitae in formato europeo.
	IL REGOLAMENTO DI CLASSE E DI ISTITUTO: creazione del regolamento interno della scuola da condividere con le altre classi, con i docenti, con il Dirigente e con il Consiglio di istituto.
	GIOVANI PROFESSORI: spiegare alla classe un argomento assegnato dal docente. I compagni che ascoltano valuteranno il livello di conoscenza, la chiarezza espositiva, la capacità di catturare l'attenzione.
	POESIA E MUSICA: analizzare un testo poetico e musicarlo (con l'aiuto del docente di musica). Realizzazione di poesie.
	INVITO OPEN DAY: creazione di una brochure informativa relativa alla scuola frequentata e avente come fine quello di convincere i bambini delle classi quinte ad iscriversi. Preparazione di un discorso da tenere in occasione dell'incontro con i genitori.

DISCIPLINA	STORIA
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	IL GIOCO DEI FEUDI: simulazione della vita in epoca feudale (baratto, corvee ecc)
	MA CHE BEL CASTELLO: costruire un plastico che ricostruisca correttamente il paesaggio medievale, con un castello circondato da villaggi, corti agricole, terre coltivate e foreste. Realizzare il modellino basandosi sulle informazioni storiche ricavate dal libro di testo e dai materiali forniti dagli insegnanti.
SECONDA	IL GIOCO DELLA PESTE: realizzazione del gioco dell'oca storico. Ad ogni casella corrisponde una domanda. Si avanza solo quando la risposta è corretta.
	IN VIAGGIO CON MAGELLANO: realizzazione di un gioco storico che permetterà di ripercorrere il viaggio di Magellano. I materiali iconografici e le fonti saranno forniti dal docente.
	CACCIA ALLE STREGHE: simulazione di un processo contro le streghe.
TERZA	INTERVISTA ALLA STORIA: intervistare gli anziani del posto per ricavare informazioni storiche utili (argomenti da concordare con la classe).
	LA STORIA: elaborazione di un prodotto multimediale realizzato con Power Point o simile, corredato da ipertesti, immagini, suoni, tabelle che abbia ad oggetto un argomento di studio.

DISCIPLINA	GEOGRAFIA
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	VIAGGIATE CON NOI: progettazione di un viaggio virtuale in una regione italiana di cui verranno presentate le caratteristiche fisiche, i luoghi noti, i monumenti, i piatti tipici ecc. Alla fine del percorso verrà organizzata una festa durante la quale i ragazzi prepareranno i piatti tipici della regione in cui hanno ipotizzato il viaggio . Si realizzerà anche una brochure turistica informativa del luogo prescelto.
	ORGANIZZIAMOCI E PARTIAMO: costruzione di un itinerario dettagliato da utilizzare per l'uscita annuale della classe di una o più giornate. L'opuscolo realizzato verrà distribuito a tutti partecipanti. (è prevista la collaborazione con il docente di Geografia).
	UNA GITA IN MONTAGNA: organizzare una gita su una montagna. Scrivere una scheda informativa da consegnare a tutti i partecipanti all'escursione.
	CARTOLINA DAL MARE: recuperare immagini dei diversi litorali italiani spiegandone le caratteristiche e le differenze, flora e fauna ittica, attrezzature balneari (cartellone e presentazione multimediale).
	IL MIO QUARTIERE: creazione di una mappa mentale e di una mappa reale del quartiere in cui vive l'alunno e confronto delle stesse.
	LA FATTORIA DIDATTICA: realizzazione di un opuscolo informativo contenente l'elenco delle masserie didattiche presenti sul territorio, le loro caratteristiche, il tipo di produzione e le attività didattiche proposte.
SECONDA	VIAGGIATE CON NOI: progettazione di un viaggio virtuale in uno Stato europeo di cui verranno presentate le caratteristiche fisiche, i luoghi noti, i monumenti, i piatti tipici ecc. Alla fine del percorso verrà organizzata una festa durante la quale i ragazzi prepareranno i piatti tipici della nazione/città in cui hanno ipotizzato il viaggio . Si realizzerà anche una brochure turistica informativa del luogo prescelto.
	ORGANIZZIAMOCI E PARTIAMO: costruzione di un itinerario dettagliato da utilizzare per l'uscita annuale della classe di una o più giornate. L'opuscolo realizzato verrà distribuito a tutti partecipanti. (è prevista la collaborazione con il docente di Geografia).
TERZA	VIAGGIATE CON NOI: progettazione di un viaggio virtuale in uno Stato extraeuropeo di cui verranno presentate le caratteristiche fisiche, i luoghi noti, i monumenti, i piatti tipici ecc. Alla fine del percorso verrà organizzata una festa durante la quale i ragazzi prepareranno i piatti tipici dello Stato in cui hanno ipotizzato il viaggio . Si realizzerà anche una brochure turistica informativa del luogo prescelto.
	ORGANIZZIAMOCI E PARTIAMO: costruzione di un itinerario dettagliato da utilizzare per l'uscita annuale della classe di una o più giornate. L'opuscolo realizzato verrà distribuito a tutti partecipanti. (è prevista la collaborazione con il docente di Geografia).
	L'INQUINAMENTO DEI MARI: creazione di una presentazione multimediale con la quale spiegare le cause dell'inquinamento e proporre delle soluzioni concrete.
	OPERAZIONE MATO GROSSO: creazione di slide informative in cui presentare le caratteristiche dell'operazione, le cause della povertà al fine di convincere la gente a compiere azioni di solidarietà.

	E-COMMERCE: analisi di dati statistici per monitorare l'andamento dell'e-commerce in Italia attraverso la consultazione di siti specifici (Ebay, Amazon...). Creazione di una presentazione multimediale.
--	---

DISCIPLINA LINGUE STRANIERE	
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	Ascolto di semplici dialoghi tra due o più interlocutori (drammatizzazioni in classe) rilevando contesto, scopo e destinatario della comunicazione restituendone i dati.
	Letture di un testo comunicativo particolare (pubblicità, brochure, locandine, giornalini ... ) e comprendere il lessico e il messaggio.
	Produzione di semplici testi (realizzazione di cartoncini augurali, scrittura di cartoline da consegnare o spedire).
	Elaborazione del gioco dell'oca con luoghi e monumenti della città di riferimento della lingua e giocare a gruppi.
SECONDA	Ascolto e analisi comunicazioni tra interlocutori diversi (conversazioni in classe, dialoghi) rilevando contesto, scopo e destinatario della conversazione.
	Letture e analisi di testi comunicativi (testo pubblicitario, brochure, menu, brevi articoli giornalistici) e comprensione del lessico, della struttura e dello scopo comunicativo.
	Assegnazione di istruzioni ad altri (chiedere ai compagni di leggere, di stare seduti, di ripetere, di non disturbare o ai docenti di rileggere, rispiegare, di poter uscire, di poter parlare ecc...); esecuzione di istruzioni altrui (leggere, ripetere, spiegare, parlare, stare zitti, mettersi in piedi, stare seduti, ecc...).
	Narrazione, recitazione di testi o esecuzione di canti in contesti significativi (drammatizzazioni, letture ai compagni o ai docenti, canti di natale o per momenti specifici: piccoli spettacoli scolastici).
	Realizzazione di brochure, menu, biglietti di invito o augurali (es. è il tuo compleanno e vuoi organizzare una festa: realizza i biglietti di invito e organizza un menu).
	Produzione di testi orali o scritti per diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie).
	Realizzazione di un power point su un argomento dato per presentarlo in classe (Flipped classroom).
TERZA	Ascolto, osservazione ed analisi di comunicazioni tra interlocutori diversi (filmati, registrazioni autentiche, canzoni) rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione.
	Letture ed analisi di testi comunicativi particolari (testi pubblicitari, articoli di quotidiani, notiziari, citazioni di autori) per rilevarne le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione; produrne a propria volta.
	Comunicazioni verbali e/o scritte, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, ad esempio: visite a istituzioni, interviste a persone;

	spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un evento, ecc..
	Produzione di testi finalizzati a diversi scopi comunicativi, anche utilizzando a complemento canali e supporti diversi (musica, immagini, tecnologie).
	Col supporto dell'insegnante, esecuzione di scambi comunicativi attraverso lettere formali e informali, e-mail....
	Redazione, nell'ambito di compiti più ampi, di opuscoli informativi, pieghevoli, semplici guide da distribuire (es. sulla raccolta differenziata; sui beni culturali della città).
	Predisposizione di schede informative a corredo di mostre, esposizioni, organizzate nell'ambito di attività scolastiche.
	Organizzazione di un viaggio o una visita guidata, un viaggio studio realizzando opuscoli/guide e semplici schede documentali.
	Realizzazione di un power point su un argomento dato da presentare alla classe (Flipped classroom).

DISCIPLINA		MATEMATICA
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO	
PRIMA	Monete e banconote, rappresentazione di insiemi per elencazione, per caratteristica e con il diagramma di Eulero-Venn.	
	Spesa in un supermercato di prodotti in offerta e calcolo del risparmio ottenuto se gli stessi fossero stati acquistati a prezzo pieno.	
	Organizzazione di un viaggio e relativo costo e tempo impiegato a seconda se lo si svolge in autobus, in treno o in aereo.	
	Incorniciamo i quadri realizzando da soli le cornici acquistando listelli e calcoliamo la spesa.	
SECONDA	Chi è stato il migliore attaccante della serie A facendo il rapporto tra i minuti giocati e i gol realizzati.	
	Calcolo delle quantità di ingredienti per la realizzazione di un dolce per un numero diverso di persone a partire da una ricetta per 4 persone.	
	Calcolo dell'interesse prodotto da un capitale affidato ad un istituto bancario che da un certo interesse dopo un certo numero di anni.	
	Calcolo della spesa per il rifacimento di un pavimento con mattonelle di diversa forma e di diverso costo.	
TERZA	Calcolo del guadagno/perdita nella compravendita di un pacchetto di azioni al netto delle spese bancarie e delle tasse statali.	
	Calcolo del numero di persone da associare a diversi tavoli rotondi di diverse dimensioni.	
	Quanti palloni può contenere un box a forma di parallelepipedo rettangolo.	

	Calcolo del peso del volume e del peso specifico di oggetti di diversa forma, dimensione e sostanza.
--	--

DISCIPLINA SCIENZE	
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	Classificazione degli animali delle piante o di un vivente qualsiasi utilizzando il linguaggio degli insiemi.
	Confronta le temperature minime e massime di alcune città realizza un grafico.
	Confronto delle temperature di fusione ed ebollizione di alcune sostanze.
SECONDA	Elabora una dieta mettendo il fabbisogno energetico giornaliero suddiviso in cinque pasti.
	Confronta le temperature di New York e Ginosca espresse con scale termometriche diverse.
	Consumo energetico derivante dagli apparecchi elettrici che si trovano in stand-by in casa e conseguente risparmio se li dovessimo staccare.
TERZA	Completa la carta d'identità di un uovo decodificando il codice alfa numerico stampato sopra.
	Calcolo della probabilità con cui un carattere si trasmette nella prima e nella seconda generazione.
	Trasforma le distanze astronomiche dei pianeti dal sole da anno luce a chilometri.

DISCIPLINA ARTE E IMMAGINE	
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	Realizzazione di una cartellina personalizzata, per contenere gli elaborati, mediante utilizzo di materiali di facile reperibilità e lavorabilità.
	Produzione di elaborati, utilizzando differenti tecniche artistiche (grafiche, pittoriche e plastiche), che prendono spunto dall'analisi e osservazione della realtà circostante.
	Elaborazione di una tavola grafica che riproduce immagini iconiche che esprimono stati d'animo.
	Elaborazione di un prodotto multimediale il cui obiettivo è quello di presentare un'opera d'arte alla classe, inserendola all'interno di un percorso chiamato "Visita al museo virtuale".
SECONDA	Realizzazione di un oggetto di uso comune con materiale da riciclo, mediante le regole della rappresentazione visiva (composizione).



	Realizzazione di un oggetto decorativo mediante l'utilizzo di materiale duttile (paste modellabili).
	Realizzazione di un dossier fotografico della scuola: documentare attraverso le immagini le esperienze di vita nella scuola.
	Elaborazione di un percorso il cui obiettivo è quello di presentare alla classe, una visita a un museo virtuale.
TERZA	Realizzazione di un manufatto con materiale da riciclo ispirandosi alle tecniche utilizzate dagli artisti d'avanguardia.
	Progettazione di una mostra didattica (secondo un tema predefinito) con i manufatti realizzati.
	Costruzione di un dossier iconografico sui <i>paesaggi</i> del proprio territorio, attraverso osservazioni dal vero e produzione di elaborati grafico-pittorici e/o fotografici.
	Elaborazione di un prodotto multimediale realizzato con Power Point o simile, corredato da ipertesti, immagini, suoni, filmati che abbia ad oggetto un argomento di studio.

DISCIPLINA	TECNOLOGIA
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	Analisi di un oggetto di uso comune (prodotto finito), individuazione dei materiali e componenti e ricerca del relativo processo di lavorazione.
	Raccolta e classificazione delle etichette degli indumenti al fine di elaborare una tabella con Excel che riporti per ogni indumento analizzato la percentuale di fibre di diversa origine.
	Tavole realizzate con strisce di cartoncino che riproducano le diverse armature dei tessuti.
	Elaborazione di un prodotto multimediale il cui obiettivo è quello di spiegare, ad esempio ai condomini, i vantaggi di differenziare i rifiuti.
SECONDA	Elaborazione del progetto di arredo della propria cameretta corredato da preventivo di spesa con free software.
	Realizzazione di un modello architettonico in scala adeguata mediante utilizzo di materiali di facile reperibilità e lavorabilità.
	Rappresentazione di un oggetto a scelta, in scala adeguata, mediante le regole della proiezione ortogonale.
	Realizzazione di una scatola e/o altro imballaggio (es. cereali, sale, pasta, latte) in scala 1:2, utilizzando le regole dello sviluppo dei solidi.
	Individuazione, in un'opera architettonica, delle forme geometriche fondamentali e costruzione delle stesse utilizzando le regole dello sviluppo dei solidi.
TERZA	Realizzazione di un modello per la produzione di energia da fonti rinnovabili.
	Elaborazione in scala adeguata dell'assonometria dell'aula utilizzando per il rilievo un modulo di misura.
	Misurazione del consumo di energia elettrica giornaliera mediante lettura del contatore tenendo conto dell'uso dei diversi elettrodomestici.

	Elaborazione di un prodotto multimediale realizzato con Power Point o simile, corredato da ipertesti, immagini, suoni, tabelle che abbia ad oggetto un argomento di studio.
	Realizzazione di un viaggio virtuale mediante GoogleEarth o simile in una città oggetto di studio o meta di viaggio. Realizzazione di un Power Point di sintesi.

DISCIPLINA		EDUCAZIONE FISICA
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO	
PRIMA	Organizzare lo stretching Compito unitario in situazione. Sperimentare varie forme di stretching dopo aver approfondito, sul quaderno di Educazione Fisica, le ricerche ragionate sull'argomento.	
	Conoscere se stessi e il proprio corpo attraverso gli schemi motori di base. Compito unitario. Analizzare gli schemi motori di base già interiorizzati e ampliare il proprio bagaglio motorio conoscendone di nuovi. Creare un percorso nel quale inserire esercitazioni riguardanti tali schemi.	
	Riconoscere se stessi e conoscere il gruppo attraverso i giochi Compito unitario. Predisporre e condurre una lezione interagendo attivamente con i propri compagni.	
	Scoprire e riscoprire gli schemi motori di base. Compito unitario. Attraverso la sperimentazione di diverse situazioni motorie, costruire una presentazione multimediale che riassume le attività e le spieghi scientificamente.	
SECONDA	Migliorare il proprio senso dell'orientamento con l'orienteeering. Compito unitario. Conoscere le tecniche e gli strumenti dell'orienteeering. Percorrere in gruppo un tragitto con l'aiuto di una mappa nel minor tempo possibile.	
	Migliorare la propria prestanza fisica attraverso l'allenamento della velocità e della rapidità. Compito unitario. Realizzare una presentazione multimediale in cui si indicano i benefici di un allenamento della capacità di velocità e rapidità, individuando relazioni con gesti tecnici specifici di alcuni sport.	
	Conoscere e sviluppare la propria resistenza attraverso la corsa. Compito unitario. Costruire e seguire un programma personalizzato di allenamento della capacità di resistenza utilizzando le proprie conoscenze tecnico-scientifiche.	
	Vivere l'arte come oggetto di scambio: tra emozioni e culture diverse Compito unitario. Sviluppare la capacità di introspezione, di osservazione e di socializzazione attraverso un "viaggio virtuale" tra culture e tradizioni di vari popoli, sperimentando e creando varie forme di gestualità, danza e ritualità.	
	Utilizzare mezzi e strumenti idonei a praticare attività in ambiente naturale Compito unitario. Elabora semplici strategie per la pratica di attività sportive e ricreative in ambiente naturale. Seleziona gli opportuni strumenti e attrezzature da utilizzare nei diversi ambienti. Applica concetti tecnici acquisiti per muoversi adeguatamente in ambiente naturale.	
TERZA	Analizzare e approfondire ciò che la società ci impone come modelli da seguire Compito unitario. Effettuare una ricerca sociologica che sottolinei l'importanza di essere se stessi. Evidenziare in una discussione collettiva le	

	proprie peculiarità che evitano l'uniformarsi agli altri snaturando ciò che si è nel profondo.
	Aumentare la propria capacità di forza attraverso sedute di allenamento individuale e/o in gruppo. Compito unitario. Effettuare una ricerca sulla capacità di forza e predisporre una scheda di lavoro personalizzata sviluppando una specifica capacità di forza tra quelle analizzate.
	Crescere emotivamente attraverso i giochi sportivi di squadra Compito unitario. Riflettere su come lo sport contribuisca alla crescita fisica ed emotiva di una persona. Costruire un dépliant pubblicitario che evidenzi tale aspetto.
	Conoscere e praticare in modo corretto ed essenziale i principali giochi sportivi e sport individuali. Compito unitario. Organizzare, presentare e mostrare alla classe uno sport individuale.

DISCIPLINA MUSICA	
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	Percezione e discriminazione dei parametri del suono attraverso l'ascolto del mondo sonoro dell'alunno.
	Conoscere e individuare attraverso l'espressione canora le possibilità del proprio strumento vocale in relazione a quello degli altri.
	Scoperta ed analisi delle possibilità sonore dello strumento musicale adottato dalla classe.
	Elaborazione di un grafico ritmico-melodico che mette in relazione i parametri del suono acquisiti.
SECONDA	Utilizzare il codice musicale appreso per eseguire semplici melodie con la voce o con il flauto.
	Elaborazione di grafici ritmici su melodie date ed esecuzione degli stessi con l'utilizzo di strumenti a percussione poveri o il proprio corpo.
	Attraverso l'ascolto saper riconoscere gli strumenti musicali e collocarli nei vari periodi storici.
	Eseguire semplici brani con lo strumento mettendo in azione le conoscenze e le abilità acquisite.
TERZA	Utilizzare il codice musicale per eseguire melodie polifoniche nella consapevolezza del proprio ruolo all'interno del gruppo.
	Saper eseguire la propria parte in un brano polifonico-strumentale controllando il ritmo e mantenendo la velocità richiesta.
	Analizzare e comprendere un messaggio pubblicitario e prendere coscienza dell'importanza della musica all'interno dello stesso.
	Elaborazione di sequenze melodiche da inserire in un prodotto multimediale, corredato da ipertesti, immagini, tabelle che abbia ad oggetto un argomento di studio.
	Due strumenti a confronto: flauto soprano e flauto contralto; Esecuzione di brani in cui i due strumenti si alternano e si intersecano creando un'armonia.

DISCIPLINA	RELIGIONE
CLASSE	TIPOLOGIA DI COMPITO
PRIMA	Lettura del Salmo 8; Che cos'è mai l'uomo...?.
	Racconto delle emozioni, della meraviglia e delle domande, che un panorama o un'esperienza hanno suscitato.
	Elaborazione di tabelle a tre colonne: Emozioni, Esperienze comuni, Esperienze profonde.
	Individuazione delle domande profonde alle quali la Bibbia offre un orizzonte di senso
	La Bibbia : Dio si rivela.
	Individuazione veloce delle citazioni proposte dal docente.
SECONDA	Partendo da una situazione problematica creatasi in classe, individuazione di strategie che realizzino una vera amicizia, orientata alla valorizzazione di ogni compagno di classe
	Lettura di un quotidiano. Chi è il mio prossimo? Lettura e commento di casi di cronaca che riportino situazioni drammatiche
	Individuazione del messaggio della parabola del Buon samaritano e della sua provocazione, per uno stile di vita da "discepolo di Gesù". Confronto con la cronaca giornaliera.
TERZA	Comunicare è vivere e far vivere. Nella propria esperienza quotidiana, individuazione delle diverse forme di comunicazione dell'amicizia e dell'amore.
	Anche Dio da sempre comunica con l'uomo; i sette sacramenti realizzano la comunicazione tra Dio e l'uomo. Con l'ausilio di immagini : Abbinare ogni immagine al sacramento( Battesimo, Comunione, Riconciliazione, Confermazione); Individuare i gesti che accompagnano questi sacramenti; Individuare il dono che Dio ci fa attraverso i sacramenti presi in considerazione.
	Lezione frontale: <b>razzismo, guerra, pace</b> . Il Magistero della Chiesa. Discussione in classe.
	Lettura di un quotidiano. Individuare casi di cronaca, riportanti situazioni drammatiche, distruttive della pace e della fiducia.

## SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

### REPERTORIO DI COMPITI DI REALTA' MULTIDISCIPLINARI

DISCIPLINA/E COINVOLTE		STORIA - ITALIANO- TECNOLOGIA –ARTE ED IMMAGINE - IRC
CLASSE TERZA		GIORNATA FAI – analisi storica, architettonica e artistica di un luogo scelto per la giornata Fai, elaborazione di una brochure illustrativa, redazione di testi, etc..

DISCIPLINA/E COINVOLTE		ITALIANO – STORIA – GEOGRAFIA – ARTE E IMMAGINE – LINGUE STRANIERE – MATEMATICA
CLASSE: SECONDA E TERZA		IL NOSTRO LOCUS AMOENUS: produzione di un Power Point e di un opuscolo (cartaceo) sul proprio territorio da presentare alla Pro loco locale e di Matera al fine di inserire Ginosa nei percorsi turistici in vista di Matera 2019.

DISCIPLINA/E COINVOLTE		ITALIANO – STORIA – GEOGRAFIA – ARTE – LINGUE STRANIERE – SCIENZE – RELIGIONE
CLASSE : PRIMA SECONDA E TERZA		BUON APPETITO: produzione di un ricettario e di piatti tipici in base alla tipologia di menù. (festa tra amici, festa in famiglia...). Gli alunni avranno un budget di spesa virtuale e dovranno considerare la presenza di eventuali soggetti allergici, di ospiti di diverse religioni, di persone straniere (in quel caso il ricettario dovrà essere realizzato nella madrelingua dell'ospite). Si organizzerà un momento conviviale finale.

DISCIPLINA/E COINVOLTE		ITALIANO – STORIA – GEOGRAFIA – SCIENZE - TECNOLOGIA - ARTE E IMMAGINE – LINGUE STRANIERE – MATEMATICA
CLASSE: PRIMA. SECONDA E TERZA		IL MONDO IN CUCINA: creazione di un ricettario con le ricette di tutto il mondo, con illustrazione delle portate e spiegazione degli elementi nutritivi e del contenuto calorico

DISCIPLINA/E COINVOLTE		ITALIANO – TECNOLOGIA – LINGUE STRANIERE – ARTE – MUSICA
CLASSE : TERZA		IL BLOG DELLA SCUOLA: i ragazzi con l'aiuto dei docenti provvederanno a creare il blog della scuola all'interno del quale scambiare opinioni, scrivere articoli e commenti su temi che verranno analizzati in classe, realizzare giochi e videogiochi ecc.. Il blog, in un secondo momento, verrà esteso anche alle classi seconde e prime.

DISCIPLINA/E COINVOLTE		TECNOLOGIA – ITALIANO- GEOGRAFIA
CLASSE	TERZA	Analisi di un'area del territorio oggetto di studio, elaborazione di cartografie tematiche e redazione di un progetto di riqualificazione dell'area .

DISCIPLINA/E COINVOLTE		TECNOLOGIA –MATEMATICA - SCIENZE – GEOGRAFIA
CLASSE	TERZA	Applicazione della sezione aurea a diverse attività come ad esempio la fotografia, l'osservazione delle brattee delle pigne, della corolla del girasole per ritrovare i numeri di Fibonacci.

DISCIPLINA/E COINVOLTE		LINGUE STRANIERE-ITALIANO-TECNOLOGIA- GEOGRAFIA
CLASSE	SECONDA	Pianificazione di un itinerario di un viaggio di tre giorni all'estero e realizzazione di dépliant con itinerario.

DISCIPLINA/E COINVOLTE		MUSICA – ITALIANO – ARTE E IMMAGINE
CLASSE	TERZA	“LA MUSICA E LA LEGALITA’” INCONTRO CON IL RAPPER KENTO; Rielaborazione ed esecuzione vocale e strumentale di un brano del rapper Kento.

DISCIPLINA/E COINVOLTE		IRC – ARTE E IMMAGINE
CLASSE	PRIMA	L'uomo cerca Dio: in ogni tempo e in ogni luogo si è affidato ad un Dio per rispondere alle necessità e alle domande della sua vita. Osservare “L'Angelus” di Millet (1859, Parigi, Musée d'Orsay).