



ISTITUTO COMPRENSIVO DI MARANO VICENTINO

SCUOLA DELL'INFANZIA-PRIMARIA-SECONDARIA DI I GRADO

PIAZZA SILVA 45 – 36035 MARANO VICENTINO (VI)

C.F. 84007270246 – C.M. VIIC85400B

Tel. 0445 598870 – Fax 0445 598875 – email : icmaranovic@tiscali.it



CURRICOLO PER DISCIPLINE

Scuola primaria

COMPETENZA EUROPEA: Comunicare nella madre lingua			
DISCIPLINA: Lingua italiana			
Classe 1^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ASCOLTO E PARLATO	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Interviene nel dialogo e nella conversazione in modo ordinato e pertinente, adeguando il messaggio al destinatario e allo scopo. • Comprende l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. • Ascolta testi narrativi cogliendone il senso globale. • Comprende semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. • Racconta e ricostruisce verbalmente esperienze personali o racconti fantastici seguendo un ordine temporale. • Individua oralmente nelle parole il suono e/o la sillaba iniziale, finale, intermedia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. • Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. • Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. • Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trattazione di argomenti relativi alla vita quotidiana, allo stare insieme (scuola, casa...) • Riconoscere lo scorrere del tempo (riferimento ai giorni, alle stagioni) • Ascolto di testi di vario tipo • Letture animate • Giochi fonologici
LETTURA	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia la lettura strumentale. Capisce ed utilizza le convenzioni del codice scritto: direzione (sinistra/destra; alto/basso), spazio tra parole, corrispondenza grafema-fonema. • Disegna le parole lette. • Illustra con il disegno una semplice 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. • Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. • Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e ascolto di testi di vario tipo • Letture animate

	<p>frase.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prevede il contenuto di un semplice testo in base al titolo e alle immagini (anticipazioni). • Individua in un semplice testo narrativo tempi, luoghi e personaggi. • Individua le sequenze principali di un racconto. • Legge brevi testi. • Comprende brevi testi (deduce il significato di parole non note in base al testo). • Legge e comprende semplici filastrocche e poesie riconoscendone le rime. • Rappresenta iconicamente un testo in rima. • Legge, comprende e memorizza brevi testi, semplici poesie e filastrocche. 	<p>cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. • Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. • Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. 	
<p>SCRITTURA</p>	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisisce le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. • Capisce ed utilizza le convenzioni del codice scritto: direzione (sinistra/destra; alto/basso), spazio tra parole, uso dello spazio della pagina, corrispondenza grafema-fonema. • Individua oralmente e per iscritto nelle parole il suono e/o la sillaba iniziale, finale, intermedia. • Scrive parole conosciute e nuove facendo corrispondere fonema a grafema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. • Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). • Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione 	<ul style="list-style-type: none"> • Brevi testi narrativi collettivi

	<ul style="list-style-type: none"> • Rileva somiglianze e differenze tra le parole. • Scrive sotto dettatura parole sempre più complesse (bisillabe piane, trisillabe piane, gruppi consonantici). • Scrive autonomamente parole. • Scrive frasi. • Produce didascalie e/o semplici testi. 		
<p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p>	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende in brevi testi il significato di parole non note. • Amplia il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche e d extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. • Utilizza in modo appropriato le parole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. • Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di testi di vario tipo • Giochi linguistici
<p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE DEGLI USI DELLA LINGUA</p>	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Presta attenzione alla grafia delle parole nei testi e applica le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta: - fa corrispondere grafema a fonema; 	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.). • Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). 	<ul style="list-style-type: none"> • Digrammi, trigrammi, gruppi consonantici, doppie, accento, apostrofo • Divisione in sillabe

	<ul style="list-style-type: none"> - scrive correttamente digrammi e trigrammi; - riconosce il suono dolce e duro delle consonanti C e G; - riconosce e usa correttamente le consonanti doppie; - rileva somiglianze e differenze tra le parole; - divide in sillabe. • Collabora in giochi linguistici di manipolazione sulle parole e/o su frasi. • Classifica parole. • Trasforma parole e brevi frasi dal singolare al plurale, dal maschile al femminile e viceversa. • Riconosce i più semplici segni di punteggiatura (punto fermo, punto interrogativo, punto esclamativo; alcuni casi di utilizzo della virgola). • Riconosce se una frase è completa o no, costituita cioè dagli elementi essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta 	<ul style="list-style-type: none"> • Punto fermo, esclamativo, interrogativo • Uso delle maiuscole nei nomi propri, all'inizio della frase e dopo il punto • Nome • Azione(verbo) • Frase minima
--	---	--	---

COMPETENZA EUROPEA: Comunicare nella madre lingua			
DISCIPLINA: Lingua italiana			
Classe 2^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ASCOLTO E PARLATO	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ascolta le comunicazioni di adulti e coetanei Sa esprimersi nelle diverse situazioni comunicative e partecipa alle conversazioni. Ascolta e comprende narrazioni, consegne e spiegazioni dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> Guardare chi parla (insegnante - compagni) Ascoltare le esperienze dei compagni e le spiegazioni dell'insegnante per tempi via via più prolungati. Intervenire nelle conversazioni rispettando l'ordine di intervento. Formulare a chi parla domande pertinenti. Riferire esperienze personali in modo sempre più chiaro, preciso, completo, cercando di utilizzare un lessico appropriato. Ascoltare l'insegnante che legge, per tempi sempre più lunghi. Ascoltare racconti e formulare domande finalizzate alla completezza dell'informazione Riconoscere i principali elementi di un brano ascoltato (personaggi, luoghi, tempi, sviluppo della vicenda, cause ed effetti di eventi accaduti al protagonista, ...) rispondendo ad opportune domande poste dall'insegnante. Riferire, rispettandone la sequenza logica, il contenuto di un breve testo ascoltato o letto. Formulare alcune anticipazioni su un testo partendo dall'osservazione di un'immagine, dal titolo o da parti opportunamente stoppate. Recitare a memoria filastrocche e poesie. 	<ul style="list-style-type: none"> Ascolto di chi parla per recepire indicazioni, chiarimenti informazioni Attività di ascolto per rispondere in modo adeguato intervenire in modo pertinente nelle conversazioni Ascolto della lettura dell'insegnante per cogliere gli elementi essenziali Ascolto di racconti e formulazione di domande finalizzate alla completezza dell'informazione (personaggi, luoghi e tempi, fatto principale) Situazioni comunicative per favorire la capacità di riferire esperienze personali, di richiedere o fornire spiegazioni Trattazione di argomenti relativi alla vita quotidiana, alla sfera personale, allo stare insieme (scuola, casa...) Tematiche stagionali Ascolto di testi di vario tipo
	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Leggere in modo chiaro, corretto ed espressivo testi di tipo diverso Comprendere testi letti di tipo diverso 	<ul style="list-style-type: none"> Leggere sia silenziosamente che ad alta voce in modo progressivamente più scorrevole e corretto, rispettando la punteggiatura. Comprendere messaggi e consegne in forma scritta. Saper comprendere i contenuti di brevi testi letti. 	<ul style="list-style-type: none"> Letture animate Letture di testi di vario tipo <ul style="list-style-type: none"> brevi testi narrativi (fantastico e realistico) descrizioni testi poetici

<p>LETTURA</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Individuare in un racconto personaggi, luoghi, tempi. • Individuare le fasi narrative di un racconto (introduzione, svolgimento, conclusione) (avvio). • Riconoscere semplici testi poetici e individuarne rime e struttura. • Comprendere la funzione in un testo (descrivere, narrare, regolare) • Riconoscere in un testo parole di significato sconosciuto. • Scoprire il significato di parole nuove dal contesto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Testi in stampatello maiuscolo e minuscolo, in corsivo • Lettura espressiva ad alta voce, lettura personale silenziosa • Comprensione del significato di semplici testi narrativi (racconti, leggende, fiabe o favole) attraverso attività di anticipazione dal titolo, domande aperte, risposte a scelta multipla, analisi del testo e divisione in parti • Individuazione degli scopi (descrivere, narrare, regolare) • Individuazione degli elementi essenziali (personaggi, luoghi, tempi) • Individuazione di scene o parti in un racconto (situazione sfondo o introduzione, svolgimento, conclusione)
<p>SCRITTURA</p>	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Produce brevi testi ben costruiti e corretti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere una frase appropriata relativamente ad un'immagine o ad un disegno. • Completare in modo corretto e logico frasi iniziate. • Ricostruire una storia per immagini o completarla, con frasi adeguate. • Riordinare e riscrivere un breve racconto. • Completare frasi usando correttamente le congiunzioni "e, ma, perché, perciò". • Completare brevi storie. • Scrivere semplici esperienze personali, seguendo uno schema di riferimento. • Scrivere semplici descrizioni sulla base di una traccia. • Scrivere filastrocche e poesie riprendendo strutture rilevate (collettivo). • Cambiare il personaggio principale o il luogo o il tempo di un racconto (collettivo). • Affrontare attività di approccio alla revisione del testo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di testi scritti scaturiti da un'esperienza personale. • Produzione di semplici testi descrittivi e narrativi con domande guida o una traccia. • Produzione di testi collettivi relativi ad esperienze comuni • Riscrittura di testi variando alcuni elementi • Produzione collettiva di poesie, filastrocche e/o indovinelli su argomenti vari (le stagioni, la frutta, le festività...) • Ricostruzione e completamento di storie realistiche o fantastiche illustrate per immagini (situazione sfondo, svolgimento, conclusione). • Completa cloze.

<p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p>	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Gioca con la lingua e arricchisce il lessico 	<ul style="list-style-type: none"> Dedurre il significato di parole nuove dal contesto. Utilizzare le parole in modo creativo, in funzione della situazione comunicativa 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi linguistici Filastrocche, proverbi, indovinelli in rima (rima baciata, alternata..) Giochi cooperativi
<p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE DEGLI USI DELLA LINGUA</p>	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Acquisisce consapevolezza delle fondamentali strutture della lingua 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed utilizzare l'ordine alfabetico. Individuare dalla lingua scritta le principali regole ortografiche. Desumere dalla lingua scritta la funzione della punteggiatura. Riconoscere la funzione di alcune parole nella frase. <p>Individuare le parti principali della frase e le loro funzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conosce ed utilizza: Doppie, digrammi, trigrammi, accento, apostrofo, c-cq , uso di H , divisione in sillabe Usa correttamente la punteggiatura Utilizza correttamente le lettere maiuscole e minuscole Individua e sa usare: i nomi gli articoli Verbo essere e avere: uso di "h" e di "è". Articoli determinativi e indeterminativi Nome (proprio/comune, di cosa/animale/persona, maschile/femminile, singolare/plurale) Inizia a riconoscere il verbo e l'aggettivo qualificativo Riflette sulle diverse possibilità di espandere la frase

COMPETENZA EUROPEA: Comunicare nella madre lingua			
DISCIPLINA: Lingua italiana			
Classe 3^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ASCOLTO E PARLATO	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Interviene nelle interazioni verbali in modo pertinente e rispettando le regole della conversazione • Comprende messaggi verbali relativi a diverse situazioni comunicative interagendo in modo pertinente con gli interlocutori • Si esprime oralmente in modo coerente comunicando pensieri, stati d'animo, conoscenze, opinioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare per intervenire in modo pertinente nelle conversazioni. • Chiedere e dare spiegazioni. • Ascoltare l'insegnante che parla per recepire indicazioni, chiarimenti e informazioni. • Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. • Riferire esperienze personali in contesti guidati o in forma autonoma. • Riferire i momenti principali di un racconto ascoltato o letto in contesti guidati o in forma autonoma. • Formulare anticipazioni su un testo. • Formulare e confrontare ipotesi. • Recitare a memoria filastrocche e poesie. • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti 	<ul style="list-style-type: none"> • Tematiche inerenti al conoscere se stessi, conoscere gli altri, fantasticare con racconti, scoprire il mondo. • Letture animate • Testi di vario tipo, ascoltati o letti: racconti, fiabe, favole, leggende, poesie, descrizioni.

<p>LETTURA</p>	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende vari tipi di testi 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire correttezza e rapidità di lettura, anche a prima vista, di testi diversi, cominciando a rispettare i segni di punteggiatura per dare la giusta intonazione. • Attivare processi di anticipazione, utilizzando supporti linguistici e non. • Cogliere la rete strutturale di un racconto: • A: personaggi, luoghi e tempi; • B: fasi narrative (introduzione, svolgimento, conclusione); • C: momenti e informazioni principali. • Cogliere la struttura di alcuni tipi di testo. • Individuare i principali nessi logici che si usano per collegare tra di loro le parti di un testo (allora, mentre, quando, all'improvviso, ...). • Evidenziare nella narrazione la parte descrittiva. • Riconoscere alcuni elementi dello schema della comunicazione (emittente, destinatario, scopo). • Cogliere semplici similitudini. 	
<p>SCRITTURA</p>	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Produce testi scritti coerenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Raccontare per iscritto esperienze personali e collettive. • Produrre testi sufficientemente coerenti, coesi anche usando le fasi narrative (introduzione, svolgimento, conclusione). • Produrre semplici descrizioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di testi poetici, narrativi, descrittivi, regolativi

		<ul style="list-style-type: none"> • Avviare alla sintesi. • Modificare il contenuto di un testo variandone alcuni elementi. • Adoperare similitudini. • Scrivere poesie riprendendo o meno strutture rilevate. 	
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioca con la lingua e arricchisce il lessico 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la conoscenza e l'utilizzo dell'ordine alfabetico. • Utilizzare il vocabolario. • Arricchire il lessico 	
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE DEGLI USI DELLA LINGUA	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce ed utilizza correttamente le strutture grammaticali e sintattiche studiate 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la conoscenza e l'utilizzo dell'ordine alfabetico. • Utilizzare il vocabolario. • Conoscere e rispettare, scrivendo, le principali regole e convenzioni ortografiche. • Usare una corretta punteggiatura. • Compiere operazioni sulla lingua per individuare costanti e varianti e per arricchire il lessico. • Riconoscere le principali funzioni morfologico – sintattiche nella frase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Digrammi, trigrammi, gruppi consonantici, doppie, accento, apostrofo • Divisione in sillabe • Punto fermo, esclamativo, interrogativo • Discorso diretto/indiretto • Uso delle maiuscole • Articoli determinativi e indeterminativi • Nome (proprio/comune, di cosa/animale/persona, maschile/femminile, singolare/plurale, alterato, collettivo) • Verbo: presente, passato, futuro, persone, coniugazione • Aggettivi qualificativi e possessivi • Coppia minima e principali espansioni

COMPETENZA EUROPEA: Comunicare nella madre lingua			
DISCIPLINA: Lingua italiana			
Classe 4^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ASCOLTO E PARLATO	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Interviene nelle interazioni verbali in modo pertinente e rispettando le regole della conversazione • Comprende messaggi verbali relativi a diverse situazioni comunicative interagendo in modo pertinente con gli interlocutori • Si esprime oralmente in modo coerente comunicando e argomentando su pensieri, stati d'animo, conoscenze, opinioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. • Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...). • Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. • Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. • Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. • Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico 	<ul style="list-style-type: none"> • Tematiche scaturite da conversazioni, relazioni, discussioni, confronti anche relative all'esperienza extrascolastica • • Testi di vario tipo ascoltati : fiabe, favole, leggende, poesie, descrizioni. • Effettuare comunicazioni verbali, in contesti significativi scolastici ed extrascolastici: visite a istituzioni, interviste a persone; spiegazioni effettuate in pubblico, esposizioni; relazioni su un compito svolto, un evento, ecc.;

		<p>e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando 	
<p>LETTURA</p>	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende vari tipi di testi 	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. • Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. • Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. • Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. • Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe, ecc.) per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi • organizzare le informazioni in sintesi

		<ul style="list-style-type: none"> • Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. • Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. • Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personali 	
<p>SCRITTURA</p>	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Produce testi scritti coerenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. • Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. • Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. • Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. • Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di testi poetici, narrativi, descrittivi, regolativi

		<p>programmi di videoscrittura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). • Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. • Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). • Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. • Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, <i>lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.</i> 	
<p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p>	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ampliamento del patrimonio lessicale • utilizza un vocabolario adatto alle situazioni • sa dedurre il significato delle parole dal contesto • utilizza in modo corretto strumenti utili alla ricerca del significato di determinati termini 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso). • Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzazione dei termini acquisiti in modo appropriato in contesti diversi

		<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. • Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. • Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. • Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. 	
<p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE DEGLI USI DELLA LINGUA</p>	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce ed utilizza correttamente le strutture grammaticali e sintattiche studiate 	<ul style="list-style-type: none"> • Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. • Individuare e comprendere le principali relazioni di significato tra le parole • conoscere e usare in modo appropriato i segni di punteggiatura • Individuare e riconoscere nei testi le parti del discorso e i principali tratti grammaticali(nome, articolo...) • Individuare e usare i tempi verbali riferiti a l modo indicativo • Riconoscere e analizzare in una frase semplice il soggetto, il predicato, i complementi • Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). • Comprendere le principali relazioni di 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle parti del discorso • Conoscenza delle categorie grammaticali • Strutturazione della frase semplice • Utilizzo efficace ed adeguato dei segni di punteggiatura • Conoscenza del verbo al modo indicativo

significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).

- Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta *frase minima*): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo.
- Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (come *e, ma, infatti, perché, quando*).
- Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.

COMPETENZA EUROPEA: Comunicare nella madre lingua			
DISCIPLINA: Lingua italiana			
Classe 5^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ASCOLTO E PARLATO	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Presta attenzione in situazioni comunicative diverse. • Presta attenzione all'interlocutore nelle conversazioni e coglie, in una discussione, le posizioni dei compagni. • Comprende l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. • Comprende il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione e l'argomento di messaggi. • Ascolta testi letti per cogliere e riferire gli elementi essenziali. • Interagisce in modo collaborativo in una conversazione. • Formula domande di spiegazione ed approfondimento. • Chiede, dà istruzioni e spiegazioni. • Racconta esperienze personali o 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. • Comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi di vario tipo. • Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. • Comprendere consegne e istruzioni. • Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. • Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. • Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali • Contesto, scopo, destinatario della comunicazione • Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale

	<p>storie inventate rispettando la rete strutturale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizza un semplice discorso su un tema affrontato in classe, utilizzando anche una scaletta. • Formula e confronta ipotesi e porta argomenti a sostegno di una tesi. 		
<p>LETTURA</p>	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisisce correttezza e rapidità nella lettura a prima vista. • Perfeziona le modalità di lettura in base al testo e allo scopo per cui si legge. • Si pone domande all'inizio e durante la lettura del testo. • Coglie indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. • Individua e organizza le informazioni esplicite (collegamenti) e implicite (inferenze) attribuibili ai principali argomenti del testo. • Coglie la struttura di alcuni tipi di testo (narrativo, espositivo, regolativo, descrittivo giornalistico, argomentativo...) • Individua strutture nelle poesie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. • Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo per comprenderne il significato. • Cogliere informazioni dal titolo, dalle immagini e dalle didascalie. • Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per trovare spunti a partire dai quali parlare e scrivere. • Ricercare informazioni in testi di varia natura. • Leggere e comprendere testi narrativi, descrittivi, poetici, regolativi, argomentativi. • Cogliere l'intenzione comunicativa dell'autore in varie tipologie testuali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principi essenziali di organizzazione del discorso descrittivo, narrativo, espositivo, argomentativo • Tecniche di lettura analitica e sintetica • Tecniche di lettura espressiva • Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici vicini all'esperienza dei bambini

	<ul style="list-style-type: none"> • Coglie e sa spiegare metafore e similitudini. • Legge articoli di quotidiani e periodici ricavandone informazioni. • Coglie le informazioni più importanti di qualsiasi testo come strumento e strategia di sintesi. • Coglie la scaletta dell'autore in testi diversi. • Legge testi di narrativa e formula su di essi giudizi personali. 		
<p>SCRITTURA</p>	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Produce testi adeguati a destinatari precisi, con scopi prestabiliti. • Produce testi di vario genere chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura (narrativo, descrittivo, espositivo, argomentativo, cronaca, relazione, lettera ...) • Attiva alcune strategie per raccogliere ed organizzare idee (brain – storming, individuazione di aree semantiche,...). • Elabora scalette, schemi per pianificare testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare un testo. • Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano informazioni essenziali relativi a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. • Scrivere lettere tenendo presente destinatari e scopi. • Scrivere testi regolativi per realizzare un'attività. • Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo, anche sotto forma di diario. • Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. • Rielaborare testi (parafrasi, riassunti, messa a punto). • Riscrivere poesie, filastrocche, racconti. • Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando la punteggiatura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi • Principali connettivi logici • Principali generi letterari, con particolare attenzione ai testi narrativi, descrittivi, poetici vicini all'esperienza dei bambini

	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce ed utilizza vari tipi di incipit, sviluppa adeguatamente lo svolgimento e la conclusione. • Manipola, rielabora, completa fa la parafrasi di semplici testi, in base ad un vincolo dato. • Sa riassumere testi in base allo scopo e al destinatario. • Produce similitudini e metafore. • Individua la struttura di una poesia e la ripropone in modo creativo. 		
<p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p>	<p><u>L'alunno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce e individua gli elementi della comunicazione. • Comprende ed utilizza in modo appropriato il lessico di base. • Arricchisce il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura, di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole. • Utilizza il dizionario come strumento di consultazione. • Comprende e utilizza il significato di parole e termini specifici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e utilizzare in modo appropriato il lessico di base. • Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). • Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo (anche in senso figurato). • Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. • Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi: linguaggi specifici • Uso dei dizionari

**ELEMENTI DI GRAMMATICA
ESPLICITA E RIFLESSIONE
DEGLI USI DELLA LINGUA**

L'alunno:

- Individua varianti, costanti, regole.
- Riconosce e raccoglie per categorie le parole.
- Gli elementi morfologici della frase: nomi, articoli, aggettivi, pronomi, verbi, avverbi, connettivi logici/ spaziali/ temporali.
- Usa e distingue i modi e i tempi verbali.
- Analizza la frase nelle sue funzioni (soggetto, predicato e principali complementi diretti e indiretti)
- Opera modifiche sulle parole (derivazione, alterazione, composizione).
- Riconosce in un testo alcuni fondamentali connettivi.
- Usa il dizionario.
- Usa la punteggiatura in funzione demarcativa ed espressiva.
- Conosce le fondamentali convenzioni ortografiche, in base ad esse rivede la propria produzione scritta e corregge eventuali errori.

- Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).
- Riconoscere la struttura del nucleo della frase minima e delle espansioni.
- Riconoscere in una frase o in testo le parti del discorso.
- Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche per la revisione dei testi prodotti.

- Principali strutture grammaticali della lingua italiana
- Elementi di base delle funzioni della lingua
- Principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi).
- Conoscenza delle parti del discorso
- Conoscenza delle categorie grammaticali
- Strutturazione della frase semplice e complessa
- Utilizzo efficace ed adeguato dei segni di punteggiatura
- Uso corretto del verbo al modo indicativo ed avvio modo congiuntivo

COMPETENZA EUROPEA: Comunicazione nelle lingue straniere			
DISCIPLINA: Lingua inglese			
Classe 1^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Comprensione orale	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi orali in lingua inglese relativi ad ambiti familiari • Risponde a semplici domande in lingua inglese • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera 	RICEZIONE ORALE <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere domande in lingua inglese • Comprendere semplici istruzioni in lingua inglese 	Lessico relativo a “topics” inerenti ambiti familiari: <ul style="list-style-type: none"> • Seasons • Numbers 1 - 10 • Colours • Family • School • Toys • Animals • Face and Body
Interazione / Produzione orale	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce nel gioco • Comunica con parole e frasi memorizzate 	INTERAZIONE ORALE <ul style="list-style-type: none"> • Interagire con i compagni e con l’insegnante per presentarsi e giocare, utilizzando espressioni memorizzate 	Forme linguistiche: <ul style="list-style-type: none"> • Hello, goodbye. Thank you. • What’s your name? I’m... • How many? • What colour is it? • What is it? • Who’s that? • This is my (dad) • It’s a (brown pen) • There’s a (cat)
Lettura	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce semplici parole scritte 	RICEZIONE SCRITTA <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere parole con cui si è familiarizzato oralmente, accompagnate da supporti visivi 	
Cultura	<ul style="list-style-type: none"> • Individua elementi culturali 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire alcuni aspetti culturali relativi ai Paesi anglofoni 	Lessico relativo a: <ul style="list-style-type: none"> • Halloween • Christmas • Easter Forme linguistiche: <ul style="list-style-type: none"> • Happy (Halloween) • Merry Christmas • It’s (Easter)

COMPETENZA EUROPEA: Comunicazione nelle lingue straniere

DISCIPLINA: Lingua inglese

Classe 1^ Scuola Primaria

METODOLOGIA

- L'approccio è di tipo ludico-comunicativo, basato sul **Learning by doing**, sulla drammatizzazione e sul gioco come strumenti motivanti, coinvolgenti e facilitatori dell'apprendimento.
- Si sviluppano e consolidano prima le abilità orali e poi quelle scritte.
- Si usa la LS per le istruzioni e le spiegazioni accompagnata da gesti, immagini e quant'altro ne faciliti la comprensione.
- E' favorita la comprensione orale che non passi attraverso la traduzione dalla lingua materna.
- Si propongono attività multisensoriali attraverso il **Total Physical Response (TPR)**.
- È stimolata la curiosità verso altre culture.

COMPETENZA EUROPEA: Comunicazione nelle lingue straniere			
DISCIPLINA: Lingua inglese			
Classe 2^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Comprensione orale	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi orali in lingua inglese relativi ad ambiti familiari • Risponde a semplici domande in lingua inglese • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera 	RICEZIONE ORALE <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere vocaboli, frasi e domande in lingua inglese • Comprendere semplici istruzioni in lingua inglese 	Lessico relativo a “topics” inerenti ambiti familiari: <ul style="list-style-type: none"> • Seasons • Numbers 1 - 10 • Colours • School • House • Family • Clothes • Toys • Face and Body • Food • Actions
Interazione / Produzione orale	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce nel gioco • Comunica con parole e frasi memorizzate 	INTERAZIONE ORALE <ul style="list-style-type: none"> • Interagire con i compagni e con l’insegnante per presentarsi e giocare, utilizzando espressioni memorizzate 	Forme linguistiche: <ul style="list-style-type: none"> • Hello, goodbye. Thank you. • What’s your name? I’m... • How old are you? I’m... • How many? • What colour is it? • What is it? • Who’s that? • This is my (dad) • Where is ...? • There’s a (cat) • Have you got ...? I’ve got... • I like (chips). I don’t like (milk) • Can you (swim)? I can (run)
Lettura	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce semplici parole scritte 	RICEZIONE SCRITTA <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente, accompagnate da supporti visivi 	

COMPETENZA EUROPEA: Comunicazione nelle lingue straniere			
DISCIPLINA: Lingua inglese			
Classe 2^a Scuola Primaria			
Scrittura	<ul style="list-style-type: none"> • Copia semplici parole 	PRODUZIONE SCRITTA <ul style="list-style-type: none"> • Copiare parole con cui si è familiarizzato oralmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico minimo relativo ai principali topics presentati
Cultura	<ul style="list-style-type: none"> • Individua elementi culturali 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire alcuni aspetti culturali relativi ai Paesi anglofoni 	Lessico relativo a: <ul style="list-style-type: none"> • Halloween • Christmas • Easter Forme linguistiche: <ul style="list-style-type: none"> • Happy (Halloween) • Merry Christmas and a Happy New Year • It's (Easter)
METODOLOGIA			
<ul style="list-style-type: none"> • L'approccio è di tipo ludico-comunicativo, basato sul Learning by doing, sulla drammatizzazione e sul gioco come strumenti motivanti, coinvolgenti e facilitatori dell'apprendimento. • Si sviluppano e consolidano prima le abilità orali e poi quelle scritte. • Si usa la LS per le istruzioni e le spiegazioni accompagnata da gesti, immagini e quant'altro ne faciliti la comprensione. • E' favorita la comprensione orale che non passi attraverso la traduzione dalla lingua materna. • Si propongono attività multisensoriali attraverso il Total Physical Response (TPR). • È stimolata la curiosità verso altre culture. 			

COMPETENZA EUROPEA: Comunicazione nelle lingue straniere			
DISCIPLINA: Lingua inglese			
Classe 3^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Comprensione orale	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi orali in lingua inglese relativi ad ambiti familiari • Risponde a semplici domande in lingua inglese • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera 	RICEZIONE ORALE <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere domande in lingua inglese • Comprendere istruzioni, espressioni e frasi d'uso quotidiano in lingua inglese 	Lessico relativo a "topics" inerenti ambiti familiari: <ul style="list-style-type: none"> • Seasons • Numbers 1 – 20; 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100 • Colours • Places in town • Food and drink • House and furnitures • Toys • Clothes • Actions and sports
Interazione / Produzione orale	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce nel gioco • Comunica con parole e frasi memorizzate • Descrive in termini semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente 	INTERAZIONE ORALE <ul style="list-style-type: none"> • Interagire con i compagni e con l'insegnante, utilizzando espressioni memorizzate, per presentarsi, giocare e parlare di esperienze ed eventi 	Forme linguistiche: <ul style="list-style-type: none"> • Hello, goodbye. Thank you. • What's your name? I'm... • How old are you? I'm... • Where are you from? I'm from... • How many? • What colour is it? • What is it? • Who's that? • Where is ...? • There's a (market). There are (two shops) • Have you got ...? I've got... • She's got... / He's got... • There is a (hat) in /on / under the (bed) • I like (chips). I don't like (milk) • Can you (swim)? I can (run) • Yes, I can. / No, I can't.
Lettura	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari 	RICEZIONE SCRITTA <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere brevi testi e messaggi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente 	

<p>Scrittura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descrive per iscritto in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente 	<p>PRODUZIONE SCRITTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Copiare parole o semplici frasi con cui si è familiarizzato oralmente • Scrivere autonomamente parole conosciute e semplici frasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico minimo relativo ai principali topics presentati • Semplici frasi
<p>Cultura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individua alcuni elementi culturali 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire alcuni aspetti culturali relativi ai Paesi anglofoni • Comprendere frasi che descrivono abitudini legate alle principali festività 	<p>Lessico relativo a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Halloween • Christmas • Easter <p>Forme linguistiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Happy (Halloween) • Merry Christmas and a Happy New Year • It's (Easter)

COMPETENZA EUROPEA: Comunicazione nelle lingue straniere

DISCIPLINA: Lingua inglese

Classe 3^a Scuola Primaria

METODOLOGIA

- L'approccio è di tipo ludico-comunicativo, basato sul Learning by doing, sulla drammatizzazione e sul gioco come strumenti motivanti, coinvolgenti e facilitatori dell'apprendimento.
- Si sviluppano e consolidano prima le abilità orali e poi quelle scritte.
- Si usa la LS per le istruzioni e le spiegazioni accompagnata da gesti, immagini e quant'altro ne faciliti la comprensione.
- E' favorita la comprensione orale che non passi attraverso la traduzione dalla lingua materna.
- Si propongono attività multisensoriali attraverso il Total Physical Response (TPR).
- È stimolata la curiosità verso altre culture.
- Si sviluppa il senso del rispetto verso culture diverse dalla propria.
- È stimolata la riflessione su analogie e differenze tra culture diverse.

COMPETENZA EUROPEA: Comunicazione nelle lingue straniere			
DISCIPLINA: Lingua inglese			
Classe 4^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Comprensione orale	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi orali in lingua inglese relativi ad ambiti familiari • Risponde a semplici domande in lingua inglese • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera 	RICEZIONE ORALE <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere domande in lingua inglese • Comprendere brevi testi cogliendo le parole chiave ed il senso generale 	Lessico relativo a “topics” inerenti ambiti familiari: <ul style="list-style-type: none"> • Numbers 1 – 100 • Fantasy world characters • Family members • School subjects and days of the week • Physical appearance • Meals and food • Time • Wild animals
Interazione / Produzione orale	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce nel gioco • Comunica con parole e frasi memorizzate • Descrive in termini semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente 	INTERAZIONE ORALE <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere persone e luoghi utilizzando parole e frasi già incontrate • Riferire semplici informazioni riguardanti se stessi e gli altri • Interagire in modo comprensibile con compagni e insegnante, utilizzando espressioni adatte alla situazione 	Forme linguistiche: <ul style="list-style-type: none"> • What’s your/her/his name? My/Her/His name’s ... • How old are you? I’m... • Where are you from? I’m from... • How many sisters have you got? • What colour is his hair? • Who’s that? • Is she (a princess)? Yes, she is /No, she isn’t • Where is ...? In /on /under • There’s a (prince). There are (two witches) • Have you got ...? I’ve got... • Has she/he got... ? She/He ’s got (curly hair) • Do you like PE? Yes, I do / No, I don’t. • I like (Art) but I don’t like (English). My favourite subject is Italian • When’s Maths? Maths is on Monday • What time is it? It’s nine ten (09:10) • What time do you have breakfast? At 7 o’clock • What do you have for dinner?
Lettura	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari 	RICEZIONE SCRITTA <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere semplici testi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale 	

			<ul style="list-style-type: none"> • I have lunch at ... / I have pasta for lunch • It can run. Can it (swim)? Yes, it can / No, it can't
--	--	--	---

COMPETENZA EUROPEA: Comunicazione nelle lingue straniere			
DISCIPLINA: Lingua inglese			
Classe 4^a Scuola Primaria			
Scrittura	<ul style="list-style-type: none"> • Descrive per iscritto in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente 	PRODUZIONE SCRITTA <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in forma comprensibile semplici messaggi per dare informazioni su se stessi e gli altri 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico relativo ai principali topics presentati • Semplici frasi
Cultura	<ul style="list-style-type: none"> • Individua alcuni elementi culturali 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere semplici testi che descrivono abitudini culturali legate alle principali festività 	Lessico relativo a: <ul style="list-style-type: none"> • Halloween • Christmas • Easter Forme linguistiche: <ul style="list-style-type: none"> • Happy Halloween • Merry Christmas and a Happy New Year • It's Easter
Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Coglie rapporti fra forme linguistiche ed usi della lingua straniera 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato • Osservare e riconoscere strutture tipiche della lingua inglese 	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura della frase: verbo e soggetto; frase interrogativa • Plurale dei nomi, pronomi personali soggetto; aggettivi; pronomi interrogativi; 1^a e 3^a persona singolare del verbo al present simple

COMPETENZA EUROPEA: Comunicazione nelle lingue straniere

DISCIPLINA: Lingua inglese

Classe 4[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

- L'approccio è di tipo ludico-comunicativo, basato sul **Learning by doing**, sulla drammatizzazione e sul gioco come strumenti motivanti, coinvolgenti e facilitatori dell'apprendimento.
- Si sviluppano e consolidano prima le abilità orali e poi quelle scritte.
- Si usa la LS per le istruzioni e le spiegazioni accompagnata da gesti, immagini e quant'altro ne faciliti la comprensione.
- E' favorita la comprensione orale che non passi attraverso la traduzione dalla lingua materna.
- Si propongono attività multisensoriali attraverso il **Total Physical Response (TPR)**.
- È stimolata la curiosità verso altre culture.
- Si sviluppa il senso del rispetto verso culture diverse dalla propria.
- È stimolata la riflessione su analogie e differenze tra culture diverse.
- È stimolata la riflessione sulla lingua e le sue principali strutture comunicative

COMPETENZA EUROPEA: Comunicazione nelle lingue straniere			
DISCIPLINA: Lingua inglese			
Classe 5^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Comprensione orale	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi orali in lingua inglese relativi ad ambiti familiari • Risponde a semplici domande in lingua inglese • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera 	RICEZIONE ORALE <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere domande in lingua inglese • Comprendere brevi testi cogliendo le parole chiave ed il senso generale 	Lessico relativo a “topics” inerenti ambiti familiari: <ul style="list-style-type: none"> • Numbers 1 – 100 • Nature • Jobs and work places • Daily routine • Time • Physical appearance • Shops • Hobbies and activities
Interazione / Produzione orale	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce nel gioco • Comunica con parole e frasi memorizzate • Descrive in termini semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente 	INTERAZIONE ORALE <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere persone e luoghi utilizzando parole e frasi già incontrate • Riferire semplici informazioni riguardanti se stessi e gli altri • Interagire in modo comprensibile con compagni e insegnante, utilizzando espressioni adatte alla situazione 	Forme linguistiche: <ul style="list-style-type: none"> • How are you? Fine, thank you. And you? • What’s your/her/his name? My / Her/ His name’s ... • How old are you/ is she? I’m... /She’s... • Where are you from? I’m from... / Are you from...? / We’re /They’re from... • How many sisters have you got? • What colour is your hair? • Where is ...? In /on /under • There’s a (wood). There are (two lakes). Is there a beach? • Have you got ...? I’ve got... • Has she/he got... ? She/He ’s got (curly hair) • He is a chef. He cooks food. He works in a kitchen • What do you want to be? A (footballer) • What time is it? It’s ten past nine (09:10) • What time do you get up? At half past six
Lettura	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari 	RICEZIONE SCRITTA <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere semplici testi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale 	

			<p>(06:30)</p> <ul style="list-style-type: none"> • She has a shower at fifteen to eight (07:15) • What do you have for dinner? I have meat and salad for dinner • Can I have a book, please? How much is it? • Where can I / you buy some pencils? At the stationer's • What are you doing? I'm listening to music. • What's he/she doing? He's/She's playing football
Scrittura	<ul style="list-style-type: none"> • Descrive per iscritto in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente 	<p>PRODUZIONE SCRITTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in forma comprensibile semplici testi per dare informazioni su se stessi e gli altri 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico relativo ai principali topics presentati • Semplici frasi e brevi testi
Cultura	<ul style="list-style-type: none"> • Individua alcuni elementi culturali 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere semplici testi che descrivono abitudini culturali legate alle principali festività 	<p>Lessico relativo a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Halloween • Christmas • Easter <p>Forme linguistiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Let's have a terrible Halloween • Merry Christmas and a Happy New Year • It's Easter Time
Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Coglie rapporti fra forme linguistiche ed usi della lingua straniera 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato • Osservare e riconoscere strutture tipiche della lingua inglese 	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura della frase: verbo e soggetto; frase interrogativa • Plurale dei nomi, pronomi personali soggetto; aggettivi; pronomi interrogativi; 1^a e 3^a persona singolare del verbo al present simple; present continuous

COMPETENZA EUROPEA: Comunicazione nelle lingue straniere

DISCIPLINA: Lingua inglese

Classe 5[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

- L'approccio è di tipo ludico-comunicativo, basato sul **Learning by doing**, sulla drammatizzazione e sul gioco come strumenti motivanti, coinvolgenti e facilitatori dell'apprendimento.
- Si sviluppano e consolidano prima le abilità orali e poi quelle scritte.
- Si usa la LS per le istruzioni e le spiegazioni accompagnata da gesti, immagini e quant'altro ne faciliti la comprensione.
- E' favorita la comprensione orale che non passi attraverso la traduzione dalla lingua materna.
- Si propongono attività multisensoriali attraverso il **Total Physical Response (TPR)**.
- È stimolata la curiosità verso altre culture.
- Si sviluppa il senso del rispetto verso culture diverse dalla propria.
- È stimolata la riflessione su analogie e differenze tra culture diverse.
- È stimolata la riflessione sulla lingua e le sue principali strutture comunicative.

COMPETENZA EUROPEA: imparare ad imparare			
DISCIPLINA: Storia			
Classe 1^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi</p>	<p>Usa in modo appropriato le parole di tipo temporale: prima, dopo, ieri, oggi, domani mattina, pomeriggio, sera, mentre, quando.</p> <p>Rileva cambiamenti e permanenze.</p> <p>Fa previsioni.</p> <p>Coglie causa ed effetto</p> <p>Fa inferenze</p> <p>Mette i dialoghi ad una successione di immagini</p> <p>Spiega un'illustrazione</p> <p>Coglie la consequenzialità di azioni, fatti, fenomeni</p> <p>Confronta storie</p> <p>Legge tabelle</p> <p>Coglie somiglianze e differenze</p>	<p>Collocare nel tempo fatti vicini alla propria esperienza, identificando rapporti di successione lineare e di contemporaneità.</p> <p>Comprendere scansioni temporali cicliche.</p> <p>Riconoscere la durata di fatti relativi alle esperienze personali.</p> <p>Rappresenta graficamente il tempo fisico/meteorologico.</p>	<p>Indicatori temporali.</p> <p>Concetti di tempo : prima dopo, prima- adesso – adesso- dopo- infine.</p> <p>La contemporaneità.</p> <p>Ciclicità: le parti della giornata, la settimana, i mesi, le stagioni.</p> <p>Durata.</p> <p>Mutamenti.</p> <p>Misura del tempo: tempo psicologico, tempo reale.</p> <p>Le tracce come approccio alla fonte.</p> <p>Le linee del tempo per rappresentare eventi.</p>

<p>Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà, nella storia e nel paesaggio, nelle società</p> <p>Uso dei documenti</p>		<p>2.1 Cogliere la differenza tra tempo meteorologico e tempo storico.</p> <p>2.2. Percepire la differenza tra tempo psicologico e tempo reale: necessità di misurare il tempo.</p> <p>2.3. Cogliere le trasformazioni prodotte dal trascorrere del tempo.</p> <p>3.1 Ricavare semplici informazioni da tracce che consentano di ricostruire una situazione accaduta: primo approccio al concetto di fonte</p>	<p>Ricordare vissuti, azioni in relazione ai momenti della giornata</p> <p>Collocare esperienze in base ai criteri del prima e del dopo</p> <p>Utilizzo di semplici fonti</p>
---	--	--	---

COMPETENZA EUROPEA: imparare ad imparare

DISCIPLINA: Storia

Classe 1^ Scuola Primaria

METODOLOGIA

Proporre diversi tipi di fonti riconoscendone le caratteristiche distintive

COMPETENZA EUROPEA: imparare ad imparare			
DISCIPLINA: Storia			
Classe 2^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi</p>	<p>Usa in modo appropriato le parole di tipo temporale: prima, dopo, ieri, oggi, domani mattina, pomeriggio, sera, mentre, quando.</p> <p>Rileva cambiamenti e permanenze.</p> <p>Fa previsioni.</p> <p>Coglie causa ed effetto</p> <p>Fa inferenze</p> <p>Mette i dialoghi ad una successione di immagini</p> <p>Spiega un'illustrazione</p> <p>Coglie la consequenzialità di azioni, fatti, fenomeni</p> <p>Confronta storie</p> <p>Legge tabelle</p> <p>Coglie somiglianze e differenze</p>	<p>Consolidare il concetto di tempo nei suoi aspetti di: successione, contemporaneità, durata, ciclicità.</p> <p>Usare correttamente gli indicatori temporali.</p> <p>Conoscere gli strumenti di misurazione del tempo storico.</p> <p>Utilizzare gli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capire e padroneggiare la lettura dell'orologio. • Ordinare sulla linea del tempo dati significativi in relazione al loro passato. • Ricavare informazioni da una linea del tempo mettendo correttamente in relazione gli indicatori temporali. • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni. 	<p>Conoscere il significato della parola "tempo" in ordine: alla durata, alla successione lineare, alla ciclicità e alla contemporaneità</p> <p>Saper utilizzare l'orologio per la misurazione del tempo</p>

<p>Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà, nella storia e nel paesaggio, nelle società</p> <p>Uso dei documenti</p>		<p>2.1. Capire la funzione della datazione e l'importanza delle date per la ricostruzione storiografica.</p> <p>2.2. Individuare relazioni di causa-effetto e formulare ipotesi possibili.</p> <p>2.3. Individuare i mutamenti che il trascorrere del tempo produce nelle persone, oggetti, ambienti.</p> <p>3.1. Scoprire che ricordi, oggetti, immagini, scritti, possono dare informazioni sul passato.</p> <p>3.2. Distinguere vari tipi di fonte storica.</p> <p>3.3. Usare diverse tipi di fonte per ricostruire avvenimenti vissuti.</p>	<p>Utilizzare la datazione per la ricostruzione storiografica</p> <p>Riconoscere vari tipi di fonte e utilizzarle per ricavare semplici informazioni</p>
---	--	--	---

COMPETENZA EUROPEA: imparare ad imparare
DISCIPLINA: Storia
Classe 2^a Scuola Primaria
METODOLOGIA
Proporre diversi tipi di fonti riconoscendone le caratteristiche distintive

COMPETENZA EUROPEA: imparare ad imparare			
DISCIPLINA: Storia			
Classe 3^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi</p>	<p>Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali</p> <p>Rileva cambiamenti e permanenze.</p> <p>Fa previsioni.</p> <p>Coglie causa ed effetto</p> <p>Fa inferenze</p> <p>Coglie la consequenzialità di azioni, fatti, fenomeni</p> <p>Legge tabelle</p> <p>Coglie somiglianze e differenze</p>	<p>Approfondire la conoscenza di alcuni sistemi-strumenti di misurazione del tempo: cronologia, contemporaneità, periodizzazione.</p> <p>Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali e conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.</p> <p>Individuare relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</p> <p>Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza.</p> <p>Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non.</p> <p>Organizzare le conoscenze acquisite in quadri di strutture significative (aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa,...).</p> <p>Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.</p>	<p>Le teorie sull'origine dell'universo e della Terra.</p> <p>Le teorie sull'origine della vita e l'evoluzione degli organismi viventi.</p> <p>I grandi periodi storici in cui il tempo è convenzionalmente diviso: Preistoria e Storia.</p> <p>L'origine della Terra: il "Big Bang".</p> <p>La comparsa degli esseri viventi.</p>

<p>Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà, nella storia e nel paesaggio, nelle società</p> <p>Uso dei documenti</p>	<p>Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici</p>	<p>2.1. Individuare relazioni di causa-effetto e formulare ipotesi possibili.</p> <p>2.2. Conoscere le tappe fondamentali dell'evoluzione del genere umano, correlate all'ambiente, al clima e al soddisfacimento dei bisogni.</p> <p>2.3 Individuare analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (i gruppi umani preistorici, o le società di cacciatori/raccoglitori oggi esistenti).</p> <p>3.1. Riconoscere la differenza tra mito e racconto storico.</p> <p>3.2. Ricostruire un evento passato utilizzando vari tipi di fonte storica.</p>	<p>Individuare le correlazioni tra le prime esperienze umane e l'ambiente</p> <p>L'evoluzione degli esseri viventi.</p> <p>L'evoluzione dell'uomo.</p> <p>Il paleolitico: la caccia, il fuoco, i graffiti.</p> <p>Il neolitico: l'agricoltura, l'artigianato, il commercio.</p> <p>Riconoscere vari tipi di fonte e utilizzarle per ricavare semplici informazioni</p> <p>Mito e racconto storico.</p> <p>Il lavoro degli studiosi della storia: archeologo, paleontologo, geologo, storico</p>
<p>METODOLOGIA</p>			
<p>Uso di testi manualistici narrativi.</p> <p>Analisi di fonte di vario tipo, grafici e tabelle.</p> <p>Visite guidate ed esplorazione nel territorio.</p> <p>Realizzazione di lavori di gruppo, ricerche individuali anche con l'utilizzo di strumenti informatici.</p> <p>Visite guidate, esplorazioni nel territorio.</p>			

COMPETENZA EUROPEA: imparare ad imparare			
DISCIPLINA: Storia			
Classe 4^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi	Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali	Approfondire la conoscenza di alcuni sistemi-strumenti di misurazione del tempo: cronologia, contemporaneità, periodizzazione.	grandi periodi storici in cui il tempo è convenzionalmente diviso: Preistoria e Storia.
	Rileva cambiamenti e permanenze.	Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali e conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.	Usare la cronologia storica secondo la periodizzazione occidentale (prima e dopo Cristo).
	Fa previsioni.	Individuare relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.	Conoscere altri sistemi convenzionali di misurazione del tempo e di periodizzazione della storia.
	Coglie causa ed effetto	Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza.	
	Fa inferenze	Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non.	
	Coglie la consequenzialità di azioni, fatti, fenomeni	Organizzare le conoscenze acquisite in quadri di strutture significative (aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa,...).	
	Legge tabelle	Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.	
	Coglie somiglianze e differenze		

<p>Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà, nella storia e nel paesaggio, nelle società</p> <p>Uso dei documenti</p>	<p>Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici</p>	<p>2.1. Individuare relazioni di causa-effetto e formulare ipotesi possibili.</p> <p>2.2. Conoscere le tappe fondamentali dell'evoluzione del genere umano, correlate all'ambiente, al clima e al soddisfacimento dei bisogni.</p> <p>2.3 Individuare analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (i gruppi umani preistorici, o le società di cacciatori/raccoglitori oggi esistenti).</p> <p>3.1. Ricostruire un evento passato utilizzando vari tipi di fonte storica.</p> <p>3.2. Comprendere l'importanza del lavoro di chi cerca e studia le fonti storiche.</p> <p>3.3. Ricavare informazioni da documenti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico</p>	<p>La linea del tempo: cronologia, periodizzazione.</p> <p>La linea del tempo: Preistoria-Storia.</p> <p>Elementi che caratterizzano una civiltà: territorio, organizzazione sociale, politica, economica, espressioni artistiche, religiose.</p> <p>Le civiltà dei fiumi: popoli mesopotamici, egizi, ebrei, popoli della valle dell'Indo, primi abitanti della Cina.</p> <p>Le civiltà dei mari: Fenici, Cretesi, Achei.</p> <p>Le civiltà degli altri continenti.</p> <p>Radici storiche antiche della realtà locale</p> <p>Riconoscere vari tipi di fonte e utilizzarle per ricavare semplici informazioni</p> <p>Il lavoro degli studiosi della storia: archeologo, paleontologo, geologo, storico</p>
<p>METODOLOGIA</p>			
<p>Uso di testi manualistici narrativi. Analisi di fonte di vario tipo, grafici e tabelle. Visite guidate ed esplorazione nel territorio. Realizzazione di lavori di gruppo, ricerche individuali anche con l'utilizzo di strumenti informatici. Visite guidate, esplorazioni nel territorio.</p>			

COMPETENZA EUROPEA: imparare ad imparare			
DISCIPLINA: Storia			
Classe 5^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi</p>	<p>Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali</p> <p>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p> <p>Riconosce le tracce storiche presenti sul territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale</p> <p>Rileva cambiamenti e permanenze.</p> <p>Fa previsioni.</p> <p>Coglie causa ed effetto</p> <p>Fa inferenze</p> <p>Coglie la consequenzialità di azioni, fatti, fenomeni</p> <p>Legge tabelle</p> <p>Coglie somiglianze e differenze</p> <p>Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici</p> <p>Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio strumenti informatici</p>	<p>Approfondire la conoscenza di alcuni sistemi-strumenti di misurazione del tempo: cronologia, contemporaneità, periodizzazione.</p> <p>Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali e conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.</p> <p>Individuare relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</p> <p>Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza.</p> <p>Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non.</p> <p>Organizzare le conoscenze acquisite in quadri di strutture significative (aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa,...).</p> <p>Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.</p>	<p>Usare la cronologia storica secondo la periodizzazione occidentale (prima e dopo Cristo).</p> <p>Conoscere altri sistemi convenzionali di misurazione del tempo e di periodizzazione della storia.</p>

<p>Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà, nella storia e nel paesaggio, nelle società</p> <p>Uso dei documenti</p>	<p>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p> <p>Conosce le società e le civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico.</p> <p>Conosce aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente.</p>	<p>2.1. Individuare relazioni di causa-effetto e formulare ipotesi possibili.</p> <p>2.2. Conoscere le tappe fondamentali dell'evoluzione del genere umano, correlate all'ambiente, al clima e al soddisfacimento dei bisogni.</p> <p>2.3 Individuare analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (i gruppi umani preistorici, o le società di cacciatori/raccoglitori oggi esistenti).</p> <p>3.1. Ricostruire un evento passato utilizzando vari tipi di fonte storica.</p> <p>3.2. Comprendere l'importanza del lavoro di chi cerca e studia le fonti storiche.</p> <p>3.3. Ricavare informazioni da documenti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico</p>	<p>La linea del tempo: cronologia e periodizzazione.</p> <p>Confronto tra gli aspetti principali delle antiche civiltà.</p> <p>La civiltà greca.</p> <p>La civiltà persiana.</p> <p>La civiltà macedone.</p> <p>I popoli italici.</p> <p>I Paleoventi.</p> <p>La civiltà etrusca.</p> <p>La civiltà romana: dalla monarchia alla repubblica.</p> <p>La civiltà romana: l'impero.</p> <p>La civiltà romana: la decadenza.</p> <p>Riconoscere vari tipi di fonte e utilizzarle per ricavare semplici informazioni</p>
---	---	---	---

METODOLOGIA

Uso di testi manualistici narrativi.
 Analisi di fonte di vario tipo, grafici e tabelle.
 Visite guidate ed esplorazione nel territorio.
 Realizzazione di lavori di gruppo, ricerche individuali anche con l'utilizzo di strumenti informatici.
 Visite guidate, esplorazioni nel territorio

COMPETENZA EUROPEA: Imparare a imparare			
DISCIPLINA: Geografia			
Classe 1^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ORIENTAMENTO	<p>Utilizza opportunamente e correttamente gli organizzatori spaziali</p> <p>Su istruzioni dell'insegnante, esegue un semplice percorso</p> <p>Rappresenta graficamente un semplice percorso di un posto conosciuto</p> <p>Localizza oggetti nello spazio</p>	<p>1.1. Acquisire e utilizzare i concetti topologici organizzatori spaziali: sotto-sopra, dentro-fuori, alto-basso, davanti-dietro, destra-sinistra...</p> <p>1.2 Saper eseguire e rappresentare graficamente semplici percorsi.</p> <p>1.3 Individuare le funzioni di uno spazio e gli elementi che lo costituiscono.</p>	<p>Acquisizione dei diversi significati della parola spazio.</p> <p>Utilizzazione di alcuni indicatori spaziali (sopra, sotto, davanti, dietro, destra, sinistra ecc.).</p> <p>Conoscenza di spazi e ambienti della scuola primaria.</p> <p>Individuazione delle principali funzioni degli ambienti scolastici.</p> <p>Osservazione e rappresentazione degli spazi extra-scolastici frequentati dai bambini e descrizione degli oggetti che li compongono.</p> <p>Descrizione verbale, utilizzando gli indicatori spaziali, dei propri spostamenti nello spazio vissuto.</p>
PAESAGGIO E SISTEMI TERRITORIALI		2.1. Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta.	Uscite in quartiere e rappresentazione iconica degli elementi alcuni paesaggistici: le case, le strade, i negozi.
RELAZIONI UOMO-AMBIENTE		3.1 Rispettare l'ambiente circostante	Norme comportamentali
METODOLOGIA		ESEMPI DI COMPITI SIGNIFICATIVI	
		<p>ORIENTAMENTO:Saper descrivere verbalmente il percorso per: andare ai servizi igienici, in cortile, in biblioteca.... e successivamente rappresentarlo graficamente</p>	

COMPETENZA EUROPEA: Imparare a imparare			
DISCIPLINA: Geografia			
Classe 2^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ORIENTAMENTO	<p>Utilizza opportunamente e correttamente gli organizzatori spaziali</p> <p>Su istruzioni dell'insegnante, esegue un semplice percorso</p> <p>Rappresenta graficamente un semplice percorso di un posto conosciuto</p> <p>Localizza oggetti nello spazio</p> <p>Riconosce e distingue gli elementi naturali ed antropici di un paesaggio</p> <p>Rappresenta spazi e paesaggi attraverso semplici tabelle, grafici e carte tematiche</p> <p>Si orienta nello spazio anche utilizzando punti di riferimento, mappe, carte, strumenti</p>	<p>1.1. Consolidare i concetti topologici appresi: sotto-sopra, dentro-fuori, alto-basso, davanti-dietro, destra sinistra...</p> <p>1.2 Saper eseguire e rappresentare graficamente semplici percorsi.</p> <p>1.3 Codificare simboli e segni convenzionali in rappresentazioni spaziali: percorsi, punti di riferimento</p> <p>1.4 Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc.) e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante</p> <p>1.5 Muoversi e orientarsi nello spazio grazie alle proprie carte mentali</p> <p>1.6 Riconoscere confini e regioni</p>	<p>Consolidamento degli indicatori spaziali con particolare riferimento a destra/sinistra</p> <p>Osservazione e rappresentazione di un ambiente conosciuto attraverso una mappa.</p> <p>Simbologie convenzionali: reticolo, coordinate, mappe, piante, punti di vista.</p> <p>Rappresentazione del confine di uno spazio vissuto (aula, scuola, cortile, casa, quartiere...)</p> <p>Rappresentazione di oggetti da vari punti di vista</p> <p>Uso dei riferimenti spaziali per definire posizioni di oggetti rispetto a sé, rispetto ad altri oggetti e la posizione di sé nello spazio</p>
PAESAGGIO E SISTEMI TERRITORIALI		<p>2.1. Esplorare il territorio circostante attraverso un approccio senso-percettivo e un'osservazione diretta</p> <ul style="list-style-type: none"> - analizzare spazi di vita quotidiana: l'aula, la casa, il cortile, la mensa, la scuola, ecc... - individuare la funzione degli arredi - riconoscere i vari ambienti di una casa e specificarne la funzione - classificare le abitazioni secondo le più comuni tipologie e descriverne le caratteristiche fondamentali 	<p>Uscite in quartiere e rappresentazione iconica degli elementi alcuni paesaggistici: le case, le strade, i negozi.</p>

		2.2 Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio	
		2.3 Conoscere e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente di residenza	
RELAZIONI UOMO- AMBIENTE		3.1. Mantenere un comportamento corretto e rispettoso degli spazi vissuti	Conoscere le principali caratteristiche ambientali e i comportamenti adeguati alla tutela degli spazi vissuti e dell'ambiente vicino.

COMPETENZA EUROPEA: Imparare a imparare

DISCIPLINA: Geografia

Classe 2^a Scuola Primaria

METODOLOGIA

ESEMPI DI COMPITI SIGNIFICATIVI

Raccontare e descrivere gli spazi e le strutture principali presenti nel quartiere della scuola

Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza

Costruire semplici guide relative al proprio territorio

Raccontare e descrivere gli spazi e le strutture principali presenti nel quartiere della scuola

COMPETENZA EUROPEA: Imparare a imparare, competenze sociali e civiche			
DISCIPLINA: Geografia			
Classe 3^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ORIENTAMENTO	<p>Legge ed interpreta carte di diversa tipologia</p> <p>Riconosce e distingue gli elementi naturali ed antropici di un paesaggio</p> <p>Rappresenta spazi e paesaggi attraverso semplici tabelle, grafici e carte tematiche</p> <p>Si orienta nello spazio anche utilizzando punti di riferimento, mappe, carte, strumenti</p> <p>Stabilisce relazioni sincroniche e diacroniche uomo-ambiente ed individua possibili conseguenze</p> <p>Collega eventi naturali e loro conseguenze all'utilizzo umano del territorio</p>	<p>1.1 Consolidare l'utilizzo dei concetti topologici e dei punti di riferimento per orientarsi nella mondo reale e nelle rappresentazioni grafiche</p> <p>1.2. Usare indicatori spaziali e i punti cardinali per definire la propria posizione nello spazio e nella rappresentazione cartografica</p> <p>1.3. Leggere e decodificare la realtà geografica nella rappresentazione cartografica: colori, simboli, legenda</p> <p>1.4. Rappresentare in pianta ambienti e spazi noti.</p> <p>1.5. Saper ricavare informazioni dalla lettura di piante, mappe, carte.</p>	<p>Elementi essenziali di cartografia:</p> <p>simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento;</p> <p>Osservazione e rappresentazione di un ambiente conosciuto attraverso una mappa.</p>
PAESAGGIO E SISTEMI TERRITORIALI		<p>2.1 Conoscere e descrivere le fondamentali caratteristiche di paesaggi italiani.</p> <p>2.2 Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio</p>	<p>Paesaggi naturali italiani:</p> <p>montagna, collina, pianura, laghi, mare; origine e formazione.</p>
RELAZIONI UOMO-		<p>3.1. Comprendere la relazione tra le attività umane e l'ambiente:</p>	<p>Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza:</p>

<p>AMBIENTE</p>		<p>conseguenze degli interventi antropici</p> <p>3.2 Sviluppare un atteggiamento di rispetto verso l'ambiente: proporre stili di vita ecocompatibili.</p> <p>3.3 Capire come l'uomo modifica l'ambiente in base alle proprie esigenze.</p> <p>3.4 Comprendere quali sono i comportamenti corretti da attuare per rispettare gli spazi e gli ambienti comuni.</p>	<p>luoghi della regione e del Paese e loro usi; cenni sul clima, territorio e influssi umani</p>
------------------------	--	---	---

<p>COMPETENZA EUROPEA: Imparare a imparare, competenze sociali e civiche</p>	
<p>DISCIPLINA: Geografia</p>	
<p>Classe 3[^] Scuola Primaria</p>	
<p>METODOLOGIA</p>	<p>ESEMPI DI COMPITI SIGNIFICATIVI</p>

COMPETENZA EUROPEA: Imparare a imparare, competenze sociali e civiche			
DISCIPLINA: Geografia			
Classe 4^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ORIENTAMENTO	<p>Legge ed interpreta carte di diversa tipologia</p> <p>Riconosce e distingue gli elementi naturali ed antropici di un paesaggio</p> <p>Rappresenta spazi e paesaggi attraverso semplici tabelle, grafici e carte tematiche</p> <p>Si orienta nello spazio anche utilizzando punti di riferimento, mappe, carte, strumenti</p> <p>Stabilisce relazioni sincroniche e diacroniche uomo-ambiente ed individua possibili conseguenze</p> <p>Collega eventi naturali e loro conseguenze all'utilizzo umano del territorio</p> <p>Collega eventi naturali e loro conseguenze all'utilizzo umano del territorio</p> <p>Suggerisce possibili soluzioni alle problematiche attuali dei fenomeni geografici</p>	<p>1.1 Utilizzare e leggere grafici, carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, cartogrammi, fotografie aeree (oblique, zenitali) e immagini da satellite</p> <p>1.2. Orientarsi e muoversi nello spazio, utilizzando piante e carte stradali</p> <p>1.3. Usare indicatori spaziali e i punti cardinali per definire la propria posizione nello spazio e nella rappresentazione cartografica</p> <p>1.4. Rappresentare in pianta ambienti e spazi noti.</p> <p>1.5. Saper ricavare informazioni dalla lettura di piante, mappe, carte.</p>	<p>La rappresentazione cartografica: scala grafica e numerica, carta tematica e cartogramma; rappresentazioni tabellari e grafiche relative a dati geografici</p> <p>I punti cardinali</p> <p>I grafici e le tabelle</p> <p>Le carte geografiche fisiche e politiche</p> <p>I simboli e i colori delle carte: le carte tematiche, la legenda</p>
PAESAGGIO E SISTEMI TERRITORIALI		<p>1.1 Utilizzare e leggere grafici, carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, cartogrammi, fotografie aeree (oblique, zenitali) e immagini da satellite</p>	<p>Lo spazio fisico: la morfologia, l'idrografia e il clima del paesaggio italiano</p> <p>Conoscere le zone climatiche italiane e comprendere la</p>

		<p>1.2. Orientarsi e muoversi nello spazio, utilizzando piante e carte stradali</p> <p>1.3. Usare indicatori spaziali e i punti cardinali per definire la propria posizione nello spazio e nella rappresentazione cartografica</p> <p>1.4. Rappresentare in pianta ambienti e spazi noti.</p> <p>1.5. Saper ricavare informazioni dalla lettura di piante, mappe, carte.</p>	<p>correlazione con gli aspetti morfologici dell'ambiente</p> <p>I paesaggi umani: campagna e città</p> <p>Il paesaggio rurale: l'opera dell'uomo</p> <p>Il paesaggio urbano: i centri abitati, le città, l'hinterland</p>
RELAZIONI UOMO-AMBIENTE		<p>3.1. Esplicitare il nesso tra l'ambiente e le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo</p> <p>3.2. Elementi fisici e antropici di ciascun paesaggio geografico italiano</p> <p>3.3. Analizzare, attraverso casi concreti, le conseguenze positive e negative delle attività umane sull'ambiente</p>	<p>I problemi del territorio. I rischi ambientali</p> <p>I terremoti. I vulcani</p> <p>Le frane e gli smottamenti</p> <p>L'inquinamento delle acque, del suolo e dell'aria</p> <p>Il problema dei rifiuti</p> <p>I parchi nazionali</p>

COMPETENZA EUROPEA: Imparare ad imparare, competenze sociali e civiche

DISCIPLINA: Geografia

Classe 4^a Scuola Primaria

METODOLOGIA

ESEMPI DI COMPITI SIGNIFICATIVI

Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente

Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico-intervento antropico

Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi al territorio, alla cultura, alla storia.

COMPETENZA EUROPEA: Imparare a imparare, competenze sociali e civiche			
DISCIPLINA: Geografia			
Classe 5^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ORIENTAMENTO	<p>Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</p> <p>Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p> <p>Riconosce gli elementi e i principali oggetti geografici fisici che caratterizzano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.</p> <p>Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</p> <p>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da</p>	<p>1.1 Utilizzare e leggere grafici, carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, cartogrammi, fotografie aeree (oblique, zenitali) e immagini da satellite</p> <p>1.2. Sapersi orientare sulla carta fisica e politica dell'Italia: punti cardinali, bussola, coordinate geografiche</p> <p>1.3. Usare indicatori spaziali e i punti cardinali per definire la propria posizione nello spazio e nella rappresentazione cartografica</p> <p>1.4. Risolvere problemi, utilizzando e leggendo grafici, carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, cartogrammi, fotografie aeree (oblique, zenitali) e immagini da satellite</p> <p>1.5. Saper ricavare informazioni dalla lettura di piante, mappe, carte.</p> <p>1.6 Realizzare schizzi di percorsi finalizzati e "mappe mentali" di territori dell'Italia e della propria regione con la simbologia convenzionale</p> <p>1.7 Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la</p>	<p>La rappresentazione cartografica: scala grafica e numerica, carta tematica e cartogramma</p> <p>rappresentazioni tabellari e grafiche relative a dati geografici</p> <p>I punti cardinali</p> <p>La latitudine e la longitudine</p> <p>Il reticolo geografico</p> <p>I grafici e le tabelle</p> <p>Le carte geografiche fisiche e politiche</p> <p>I simboli e i colori delle carte: come si rappresenta l'altitudine, la profondità</p> <p>le carte tematiche, la legenda</p> <p>La riduzione in scala</p>

	elementi fisici e antropici	posizione delle regioni fisiche e amministrative.	
PAESAGGIO E SISTEMI TERRITORIALI		<p>2.1. Conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani, individuando le analogie e le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale</p> <p>2.2 Rappresentare paesaggi mediante modelli cartografici; effettuare calcoli per la riduzione in scala e l'orientamento;</p> <p>2.3 Esplicitare il nesso tra l'ambiente e le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo</p> <p>2.4 Conoscere i settori produttivi</p>	<p>Lo spazio fisico: la morfologia, l'idrografia e il clima del paesaggio italiano</p> <p>L'Italia fisica</p> <p>Dove si trova</p> <p>Il territorio</p> <p>Le montagne: Alpi e Appennini</p> <p>Le colline</p> <p>La pianura</p> <p>I fiumi</p> <p>I laghi</p> <p>I mari: le coste, i porti</p> <p>Approfondimento della Regione Veneto</p>
RELAZIONI UOMO-AMBIENTE		<p>3.1. Esplicitare il nesso tra l'ambiente e le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo</p> <p>3.2 Elementi fisici e antropici di ciascun paesaggio geografico italiano</p> <p>3.3 Analizzare, attraverso casi concreti, le conseguenze positive e negative delle attività umane sull'ambiente</p> <p>3.4 Ricercare e proporre soluzioni di problemi relativi alla protezione, conservazione e valorizzazione del patrimonio ambientale e culturale</p>	<p>I problemi del territorio</p> <p>I rischi ambientali</p> <p>I terremoti</p> <p>I vulcani</p> <p>Le frane e gli smottamenti</p> <p>L'inquinamento delle acque, del suolo e dell'aria</p> <p>Il problema dei rifiuti</p> <p>I parchi nazionali</p>

COMPETENZA EUROPEA: Imparare ad imparare, competenze sociali e civiche

DISCIPLINA: Geografia

Classe 5[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

ESEMPI DI COMPITI SIGNIFICATIVI

Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza; confrontare le informazioni con esplorazioni, ricognizioni, ricerche sull'ambiente

Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico-intervento antropico

Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi al territorio, alla cultura, alla storia.

Progettare semplici itinerari di viaggio, segnalando e collegando le diverse tappe sulla carta

Ricerca e proporre soluzioni di problemi relativi alla protezione, conservazione e valorizzazione del patrimonio ambientale e culturale

COMPETENZA EUROPEA: Competenze in matematica			
DISCIPLINA: Matematica			
Classe 1^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
NUMERI	In situazioni concrete e quotidiane, dimostra di saper contare progressivamente e regressivamente	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed usare i numeri naturali entro il 20 nel loro aspetto cardinale ed ordinale. • Contare in senso progressivo e regressivo. • Confrontare ed ordinare i numeri naturali. • Leggere e scrivere i numeri in base 10. • Acquisire il concetto e la tecnica di addizione e sottrazione. • Eseguire addizioni e sottrazioni in riga. • Acquisire abilità nel calcolo orale. 	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali nei loro aspetti ordinale e cardinale. • Corrispondenza tra simbolo numerico e quantità. • Concetto di maggiore, minore, uguale. • Operazioni di addizione e sottrazione fra numeri naturali.
SPAZIO E FIGURE	Utilizza i concetti topologici per individuare oggetti nello spazio Nell'ambiente circostante, riconosce alcune figure geometriche	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire la capacità di orientarsi nello spazio. • Localizzare oggetti nello spazio, prendendo come riferimento se stessi o altro, secondo le relazioni: davanti-dietro, sotto- sopra, vicino-lontano, destra-sinistra ... • Riconoscere e rappresentare linee aperte e chiuse, confine, regione interna e regione esterna. • Riconoscere e denominare: quadrato, rettangolo, triangolo, cerchio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocazione di oggetti in un ambiente, avendo come riferimento se stessi, persone, oggetti. • Percorsi e loro rappresentazione. • Linee chiuse- aperte, confini, regione interna e regione esterna. • Caselle ed incroci sul piano quadrettato. • Osservazione ed analisi delle caratteristiche (proprietà) di oggetti piani e solidi.

<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p>	<p>Individua alcune proprietà degli oggetti e sa classificare in base a uno o due attributi.</p> <p>Riconosce e descrive relazioni.</p> <p>In contesti quotidiani, risolve semplici problemi utilizzando i concetti di addizione e sottrazione</p>	<p>RELAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avviare all'ordinamento di elementi, secondo un criterio dato. • Usare in modo significativo e coerente, in situazioni problematiche tratte dalla vita reale e dal gioco, le espressioni: è possibile, è sicuro, non so, è impossibile. • Distinguere tra: corto/lungo, alto/basso, largo/stretto, tanto/poco, uguale/diverso/identico/simile. <p>PROBLEMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare situazioni problematiche in ambiti di esperienza. • Rilevare i possibili aspetti matematici di un'esperienza comune. • Ricavare informazioni matematiche da illustrazioni e rappresentazioni grafiche. • Risolvere il problema manipolando oggetti, con il disegno della situazione, con l'operazione numerica. • Rappresentare graficamente una situazione problematica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazione e confronto di oggetti diversi tra loro. • Connettivi e quantificatori. • Rappresentazione di semplici dati. • Confronto diretto e indiretto di grandezze. • Situazioni problematiche di vario tipo.
--	--	---	--

COMPETENZA EUROPEA: Competenze in matematica

DISCIPLINA: Matematica

Classe 1[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Conversazioni e giochi per far emergere o promuovere conoscenze e abilità matematiche.
- Manipolazione di materiale strutturato e non.
- Uso della linea dei numeri e giochi su tale linea.
- Raccogliere dati e informazioni legati all'esperienza del bambino.
- Software didattici.
- Laboratori didattici.
- Drammatizzazioni di situazioni problematiche.
- Lavori a coppie e a piccoli gruppi

COMPETENZA EUROPEA: Competenze in matematica**DISCIPLINA: Matematica****Classe 2^ Scuola Primaria**

AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
NUMERI	<p>Contare, confrontare, ordinare, comporre e scomporre i numeri ed effettuare le quattro operazioni sul piano concreto con l'uso di materiale strutturato</p> <p>Rappresentare le acquisizioni sul piano iconico.</p> <p>Operare con i numeri entro il 100 sul piano astratto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare le conoscenze numeriche e l'uso dell'addizione e della sottrazione entro il 20 (da estendere gradualmente fino al 100). • Leggere e scrivere i numeri. • Usare la linea dei numeri. • Usare correttamente i termini "precedente" e "successivo". • Stabilire relazioni di maggioranza, minoranza e uguaglianza; utilizzare i simboli $>$ $<$ $=$. • Raggruppare, cambiare e rappresentare quantità numeriche in base 10. • Porre in ordine crescente e decrescente una serie numerica. • Cogliere il valore posizionale delle cifre. • Eseguire calcoli orali senza cambio. • Intuire alcune proprietà delle operazioni. • Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna con il cambio. • Classificare i numeri in "pari" e "dispari" 	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri e la relativa scrittura simbolica rispetto al valore posizionale. • Addizioni e sottrazioni in colonna con riporto e prestito. • Significato del numero zero e del numero uno e loro significato nelle quattro operazioni. • La moltiplicazione come operazione ripetuta, prodotto cartesiano, prodotto combinatorio di insiemi. • Il doppio e il triplo. • La divisione in riga e in colonna. • Sviluppo del calcolo mentale.

		<p>scoprendo la regolarità del loro succedersi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avviare al concetto di moltiplicazione e simbolizzazione dell'operazione. • Costruire le numerazioni e le relative tabelline. • Eseguire semplici moltiplicazioni. • Conoscere il significato di "doppio", "triplo", "quadruplo" ..., "paio", "coppia", "metà". • Avviare al concetto di divisione, sperimentando situazioni di partizione. • Rappresentare graficamente l'operazione eseguita. • Simbolizzare la rappresentazione grafica. • Eseguire semplici divisioni 	
<p>SPAZIO E FIGURE</p>	<p>Utilizzare i concetti topologici per individuare oggetti nello spazio.</p> <p>Osservare, riconoscere, descrivere le principali forme geometriche in relazione alla realtà circostante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire sicurezza nell'uso di relazioni spaziali: sopra – sotto, più in basso – più in alto, davanti – dietro fuori,... • Cogliere il variare delle posizioni rispetto al punto di vista. • Effettuare spostamenti lungo percorsi assegnati, tradurli graficamente e viceversa. • Riconoscere negli oggetti forme diverse e denominare le più frequenti forme geometriche. • Intuire il concetto di simmetria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Linee aperte e chiuse (orizzontali, verticali, oblique). • Simmetria di una figura. • Le principali figure geometriche del piano e dello spazio.

<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p>	<p>Utilizzare correttamente semplici linguaggi logici in contesti concreti e simbolici.</p> <p>Tabulare in modo corretto i dati raccolti in un'indagine.</p> <p>Risolvere un problema partendo da una</p>	<p>RELAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordinare elementi secondo un criterio dato. • Ordinare più oggetti in rapporto alla lunghezza, all' estensione,... utilizzando misure arbitrarie. • Avviare alla lettura di semplici dati. • Riconoscere e consolidare il concetto di complementarietà ,anche mediante l'uso de connettivo "NON" nella classificazione. • Effettuare classificazioni mediante diagrammi. • Individuare tutti i possibili casi di combinazioni di oggetti in contesti problematici concreti e semplici. • Rappresentare relazioni mediante l' uso di frecce. <p>PROBLEMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le caratteristiche essenziali in una situazione problematica. • Elaborare domande relative alla situazione affrontata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Situazioni problematiche di vario tipo.
--	---	--	---

	<p>situazione concreta</p> <p>Sulla base di alcuni dati, costruire una situazione problematica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere tra diverse situazioni problematiche quelle risolvibili in termini matematici. • Individuare le domande utili ai fini della risoluzione. • Comprendere il testo di un problema. • Saperlo rappresentare graficamente. • Riconoscere le informazioni numeriche presenti. • Individuare le informazioni richieste (la domanda). • Formulare la domanda mancante in un testodato. • Risolvere il problema con il disegno della situazione e con l' operazione numerica. • Individuare, tra alcune alternative date, il testo corrispondente al diagramma o all'operazione proposti. 	
--	---	--	--

COMPETENZA EUROPEA: Competenze in matematica

DISCIPLINA: Matematica

Classe 2[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Lezioni frontali per la spiegazione degli argomenti
- Attività in coppia e individuali per l'esercizio sui contenuti trattati
- Uso di materiale concreto, sia in piccolo gruppo che individualmente
- Osservazioni guidate per l'individuazione di regole, proprietà, caratteristiche, somiglianze e differenze.
- Domande orali per la ripetizione collettiva di concetti e regole.
- Costruzione di cartelloni riassuntivi di argomenti trattati.
- Uso di esercizi-indovinello per stimolare l'attenzione e la curiosità.
- Soluzione di problemi legati alla vita della classe

COMPETENZA EUROPEA: Competenze in matematica			
DISCIPLINA: Matematica			
Classe 3^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
NUMERI	<p>Contare, confrontare, ordinare, comporre e scomporre i numeri ed effettuare le quattro operazioni con i numeri naturali entro il 1000</p> <p>Riconoscere e distinguere frazioni applicandole anche ad esperienze della vita quotidiana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare le conoscenze numeriche e l'uso delle quattro operazioni entro il 1000. • Leggere, scrivere, confrontare i numeri naturali. • Ordinare i numeri naturali in senso crescente e decrescente. • Raggruppare, cambiare e rappresentare quantità numeriche in base 10. • Comporre e scomporre i numeri naturali indicando il valore posizionale delle cifre, comprendendo il significato e l'uso dello zero. • Effettuare trasformazioni tra valenze numeriche. • Scrivere una successione di numeri naturali partendo da una regola data, viceversa scoprire la regola che genera una data successione. • Avviare alla conoscenza delle proprietà delle operazioni, utili per il calcolo orale. • Eseguire addizioni e sottrazioni con il cambio. • Eseguire moltiplicazioni con 1-2 cifre al 	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali fino a 1000 • Rappresentazione dei numeri • naturali in base dieci: il valore • posizionale delle cifre. • I sistemi di numerazione • Operazioni e proprietà • Frazioni • Potenziamento del calcolo mentale.

		<p>moltiplicatore.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire divisioni con una cifra al divisore. • Eseguire in riga moltiplicazioni e divisioni per 10-100-1000. • Avviare al concetto di frazione come suddivisione in parti uguali di un intero, di insiemi di oggetti, di figure geometriche. • Leggere, scrivere e confrontare numeri decimali in riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. 	
<p>SPAZIO E FIGURE</p>	<p>In relazione alla realtà circostante, riconoscere, descrivere e denominare le principali forme geometriche piane e solide e le parti che le compongono.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere figure solide e figure piane. • Riconoscere le superfici come confini di figure solide. • Riconoscere le facce come figure piane. • Riconoscere gli spigoli come confini delle facce. • Riconoscere i vertici come punti confine degli spigoli. • Riconoscere le linee come confini di una superficie e/o come rappresentazioni di percorsi. • Riconoscere le linee: retta, spezzata, curva, mista. • Usare correttamente espressioni come: retta verticale, orizzontale e obliqua.. • Riconoscere e costruire simmetrie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Figure piane e solidi: concetti primitivi • Le principali figure geometriche del piano e dello spazio.

<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p>	<p>Utilizzare correttamente semplici linguaggi logici in contesti concreti e simbolici.</p> <p>Tabulare in modo corretto i dati raccolti in un'indagine.</p> <p>Risolvere problemi legati a contesti quotidiani</p> <p>Sulla base di alcuni dati, costruire una situazione problematica.</p>	<p>RELAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare classificazioni secondo due attributi con diagrammi, schemi e tabelle. • Avviare all'uso dei quantificatori "tutti, alcuni, nessuno, almeno uno, qualche". • Avviare all'uso dei connettivi logici "e,o,non" • Confrontare in situazioni di gioco le probabilità del verificarsi di vari eventi. • Tracciare ed interpretare diagrammi di flusso per la rappresentazione di processi. • Compiere osservazioni e rilevamenti statistici semplici; tracciare diagrammi a barre e istogrammi. <p>PROBLEMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulare il testo di un problema ricavando le informazioni matematiche da una situazione reale. • Analizzare il testo di un problema individuandone le parti che lo compongono: situazione, informazioni matematiche e domanda. • Individuare nel testo di un problema le informazioni matematiche utili, superflue e carenti. • Formulare le ipotesi di soluzione di una situazione problematica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio. • Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi • Principali rappresentazioni di un problema matematico • Tecniche risolutive di un problema con frazioni

- Rappresentare la procedura risolutiva di un problema.
- Risolvere problemi sulle quattro operazioni con una domanda e una operazione.
- Formulare, partendo da situazioni reali, il testo di un problema con due domande esplicite.
- Risolvere problemi sulle quattro operazioni con due domande e due operazioni.

COMPETENZA EUROPEA: Competenze in matematica

DISCIPLINA: Matematica

Classe 3[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Manipolazione di materiale strutturato e non (abaco, BAM, linea dei numeri, strumenti di misura, solidi geometrici,
- Lavori a gruppi.
- Giochi numerici.
- Uso del PC: software didattici.
- Laboratori didattici.
- Verbalizzazione personale e collettiva delle esperienze effettuate

COMPETENZA EUROPEA: Competenze in matematica			
DISCIPLINA: Matematica			
Classe 4^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
NUMERI	<p>Contare, confrontare, ordinare, comporre e scomporre i numeri ed effettuare le quattro operazioni con i numeri naturali entro il 10000</p> <p>Eeguire le quattro operazioni in colonna con numeri decimali.</p> <p>Riconoscere e distinguere frazioni applicandole anche ad esperienze della vita quotidiana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare le conoscenze numeriche ed operare entro le centinaia di migliaia. • Conoscere le proprietà delle 4 operazioni. • Consolidare l'abilità di calcolo orale. • Acquisire il concetto di frazione e di unità frazionaria. • Riconoscere frazioni: equivalenti, complementari, proprie, improprie, apparenti. • Calcolare l'unità frazionaria di un intero. • Calcolare la frazione di un numero. • Confrontare e ordinare frazioni con lo stesso denominatore o numeratore. • Riconoscere frazioni decimali, saperle tradurre in numeri decimali e viceversa. • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. • Eeguire addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni con i numeri decimali. • Eeguire moltiplicazioni e divisioni per 10-100-1000 con numeri interi e decimali. 	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali fino a 10.000 • Rappresentazione dei numeri naturali in base 10: valore posizionale delle cifre. • Operazioni e proprietà. • Frazioni e frazioni di numeri. • Quattro operazioni in colonna con numeri decimali. • Potenziamento del calcolo mentale.

<p>SPAZIO E FIGURE</p>	<p>In relazione alla realtà circostante, riconoscere, descrivere e denominare le principali forme geometriche piane e solide e le parti che le compongono.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire il concetto di angolo. • Classificare gli angoli (retto, acuto, ottuso, piatto, giro). • Conoscere le rette parallele, incidenti, perpendicolari e disegnarle. • Distinguere poligoni e non poligoni. • Classificare i poligoni in base al numero degli angoli, dei lati e dei vertici. • Acquisire il concetto di perimetro. • Avviare al concetto di area. • Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. • Conoscere e utilizzare unità di misura convenzionali di lunghezza e ampiezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali concetti e definizioni della geometria piana • Unità di misura ed equivalenze (misure di lunghezza).
<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p>	<p>Utilizzare correttamente semplici linguaggi logici in contesti concreti e simbolici.</p> <p>Individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura, operare equivalenze</p>	<p>RELAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare classificazioni secondo due o più attributi. • Usare correttamente i quantificatori e i connettivi logici nelle operazioni di unione, inclusione, intersezione applicate ai diversi ambiti di conoscenza. • Confrontare in situazioni di gioco le probabilità del verificarsi di vari eventi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio.

	<p>Tabulare in modo corretto i dati raccolti in un'indagine.</p> <p>Risolvere problemi legati a contesti quotidiani.</p> <p>Sulla base di alcuni dati, costruire una situazione problematica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare e rappresentare dati. <p>PROBLEMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare adeguatamente le quattro operazioni per la soluzione di situazioni problematiche. • Individuare in situazioni problematiche i dati utili in relazione alle domande poste. • Formulare, partendo da situazioni reali e/o rappresentazioni grafiche, il testo di un problema con due domande esplicite. • Risolvere un problema con due domande esplicite. • Individuare in testi problematici la domanda sottintesa. • Avviare alla risoluzione di problemi con una domanda e due operazioni: rappresentare il procedimento risolutivo con schemi, diagrammi ed espressioni numeriche. • Risolvere problemi con una domanda e due operazioni. • Elaborare il testo di un problema avendo a disposizione solo i dati o le operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazione con diagrammi. • Tecniche risolutive di un problema con frazioni ed equivalenze.
--	---	--	---

COMPETENZA EUROPEA: Competenze in matematica

DISCIPLINA: Matematica

Classe 4[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Manipolazione di materiale strutturato e non (abaco, BAM, linea dei numeri, strumenti di misura, solidi geometrici,)
- Drammatizzazioni, rappresentazioni, simulazioni di situazioni problematiche reali.
- Giochi numerici.
- Uso del PC: software didattici.
- Laboratori didattici.
- Verbalizzazione personale e collettiva delle esperienze effettuate.

COMPETENZA EUROPEA: Competenze in matematica**DISCIPLINA:** Matematica**Classe 5^a Scuola Primaria**

AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
NUMERI	<p>Contare, confrontare, ordinare, comporre e scomporre i numeri ed effettuare le quattro operazioni con i grandi numeri.</p> <p>Eeguire le quattro operazioni in colonna con numeri decimali.</p> <p>Riconoscere e distinguere frazioni, applicandole anche ad esperienze della vita quotidiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare le conoscenze numeriche oltre le centinaia di migliaia. • Consolidare il concetto di frazione. • Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. • Eseguire divisioni con due cifre al divisore. • Eseguire le quattro operazioni con numeri interi e decimali. • Riconoscere multipli e divisori di numeri interi. • Conoscere ed applicare le proprietà delle quattro operazioni. • Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. • Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra 	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali oltre il 1000000 • Gli insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento • Operazioni e proprietà • Frazioni • Sistemi di numerazione diversi nello spazio e nel tempo. • Numeri negativi.

<p>SPAZIO E FIGURE</p>	<p>In relazione alla realtà circostante, riconoscere, descrivere e denominare le principali forme geometriche piane e solide e le parti che le compongono.</p> <p>Descrivere, denominare e classificare figure in base a caratteristiche geometriche, determinarne misure, progettare e costruire modelli concreti di vario tipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali figure geometriche piane e solide. • Cogliere le caratteristiche utili alla classificazione dei poligoni. • Riconoscere nei poligoni: vertici, lati, angoli interni, diagonali, altezze e simmetrie. • Disegnare figure geometriche piane con gli strumenti tecnici. • Individuare figure congruenti ed equiestese. • Calcolare il perimetro e l'area dei principali poligoni regolari. • Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. • Riprodurre in scala una figura assegnata. • Conoscere e utilizzare le unità di misura convenzionali per misurare le superfici 	<ul style="list-style-type: none"> • Figure geometriche piane • Piano e coordinate cartesiani • Misure di grandezza; perimetro e area dei poligoni. • Trasformazioni geometriche elementari e loro invarianti • Misurazione e rappresentazione
<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p>	<p>Utilizzare correttamente semplici linguaggi logici in contesti concreti e simbolici.</p> <p>Individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura, operare equivalenze</p> <p>Tabulare in modo corretto i dati raccolti in un'indagine.</p>	<p>RELAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare rappresentazioni per ricavare informazioni e formulare giudizi. • Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimano la struttura • Costruire e leggere aerogrammi. • Calcolare medie aritmetiche e percentuali. • Tracciare e interpretare diagrammi di flusso per la rappresentazione di processi. • Conoscere ed utilizzare le unità di misura convenzionali di lunghezza, peso e capacità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unità di misura diverse • Grandezze equivalenti • Frequenza, media, percentuale • Elementi essenziali di logica

	<p>Risolvere problemi legati a contesti quotidiani</p> <p>Sulla base di alcuni dati, costruire una situazione problematica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Passare da una misura espressa in una data unità ad un'altra ad essa equivalente. <p>PROBLEMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondire la comprensione del testo dei problemi: individuare in una serie di domande quelle a cui è possibile dare una risposta. • Ricercare tra più informazioni quelle utili e necessarie per risolvere quesiti relativi ad una determinata situazione problematica. • Risolvere problemi con due o tre operazioni, rappresentando il procedimento risolutivo con schemi, diagrammi ed espressioni numeriche. • Risolvere problemi cercando strategie risolutive diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali di calcolo probabilistico e combinatorio • Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi • Principali rappresentazioni di un problema matematico • Tecniche risolutive di un problema che utilizza frazioni, percentuali e formule geometriche.
--	---	--	--

COMPETENZA EUROPEA: Competenze in matematica

DISCIPLINA: Matematica

Classe 5[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Manipolazione di materiale strutturato e non (abaco, BAM, linea dei numeri, strumenti di misura, solidi geometrici,)
- Drammatizzazioni, rappresentazioni, simulazioni di situazioni problematiche reali.
- Giochi numerici.
- Uso del piano cartesiano.
- Uso del PC: software didattici.
- Laboratori didattici.
- Verbalizzazione personale e collettiva delle esperienze effettuate.

COMPETENZA EUROPEA: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia**DISCIPLINA: Scienze****Classe 1^ Scuola Primaria**

AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
OSSERVARE, ANALIZZARE, DESCRIVERE FENOMENI APPARTENENTI ALLA REALTA' NATURALE E AGLI ASPETTI DELLA VITA QUOTIDIANA, FORMULARE IPOTESI E VERIFICARLE, UTILIZZANDO SEMPLICI SCHEMATIZZAZIONI E MODELIZZAZIONI	<p>Manipola in modo costruttivo contenitori e materiali necessari a compiere esperienze.</p> <p>Partecipa in modo attivo alle esperienze e alle osservazioni.</p> <p>Relaziona verbalmente un'esperienza.</p> <p>Ripete autonomamente le esperienze già eseguite e/o ne prova di nuove</p>	<p>1.1 Rilevare alcune proprietà fisiche degli oggetti ed ordinarli secondo un criterio: leggerezza, durezza, fragilità e galleggiamento; operare i primi confronti (più alto di - il più alto, più duro di - il più duro)</p> <p>1.2 Rappresentare graficamente il proprio corpo.</p> <p>1.3 Denominare le varie parti del corpo umano</p> <p>1.4 Usare i sensi per ricercare attributi e qualità dell'ambiente circostante</p> <p>1.5 Riconoscere l'organo corrispondente al senso</p> <p>1.6 Osservare e descrivere una pianta nei suoi cambiamenti</p>	<p>Conoscere le varie parti del corpo umano e le sue funzioni.</p> <p>L'importanza dei cinque sensi per esplorare e conoscere la realtà attraverso esperienze concrete</p> <p>Conoscere le caratteristiche dei viventi</p> <p>Conoscere la differenza tra mondo vegetale e mondo animale</p> <p>Classificare gli animali in base ad alcune caratteristiche</p> <p>Identificare e descrivere oggetti inanimati</p> <p>Le caratteristiche di alcuni materiali (carta, legno, plastica, metallo, vetro)</p>

COMPETENZA EUROPEA: : Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia**DISCIPLINA: Scienze****Classe 1^ Scuola Primaria****METODOLOGIA**

L'itinerario metodologico sarà basato sull'uso di un linguaggio comprensibile a tutti, sulla riflessione in merito ai contenuti irrinunciabili, non tralasciando le eventuali interdisciplinarietà. Ci si soffermerà più su una parte piuttosto che su un'altra a seconda degli interessi degli alunni e fino a quando l'argomento non sarà ben assimilato, in quanto i tempi di acquisizione non sono sempre prevedibili.

Gli argomenti potranno avere trattazione ciclica perché il tornare sugli stessi concetti a distanza di tempo, quando gli alunni hanno raggiunto un diverso livello di maturazione, permette un ripensamento e una migliore rielaborazione personale.

In classe si cercherà di destare la curiosità e l'interesse degli allievi ponendo problemi, sollecitando interventi e discussioni, facendo leva sulle capacità intuitive. Alle attività di carattere operativo e laboratoriale seguirà lo studio teorico ed applicativo, sempre più approfondito.

Si cercherà di trattare, per quanto è possibile, ciascun argomento delle scienze sperimentali in termini operativi.

Gli esperimenti saranno svolti a scuola, individualmente o in gruppo, ogni volta che ciò sarà possibile con il materiale in dotazione alla scuola o facilmente reperibile dagli alunni. Per temi più complessi si potrà far uso del materiale audiovisivo presente nella scuola.

ESEMPI DI COMPITI SIGNIFICATIVI

Eeguire raggruppamenti a livello concreto di oggetti e materiale strutturato e non in base a determinate caratteristiche.

Osservare , descrivere e confrontare.

Formulare ipotesi

Rappresentare graficamente un'esperienza

Effettuare rilevamenti sui cambiamenti stagionali relativi al mondo vegetale, animale e umano

COMPETENZA EUROPEA: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

DISCIPLINA: Scienze

Classe 2^a Scuola Primaria

AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>OSSERVARE, ANALIZZARE, DESCRIVERE FENOMENI APPARTENENTI ALLA REALTA' NATURALE E AGLI ASPETTI DELLA VITA QUOTIDIANA, FORMULARE IPOTESI, VERIFICARLE, UTILIZZANDO SEMPLICI SCHEMATIZZAZIONI E MODELIZZAZIONI</p> <p>RICONOSCERE LE PRINCIPALI INTERAZIONI TRA MONDO NATURALE E COMUNITA'</p>	<p>Partecipa in modo attivo alle esperienze e alle osservazioni.</p> <p>Relaziona verbalmente un'esperienza.</p> <p>Conosce fatti relativi alle esperienze proposte</p> <p>Interviene nelle discussioni in modo appropriato</p> <p>Ripete autonomamente le esperienze già eseguite e/o ne prova di nuove</p> <p>Registra i dati delle osservazioni usando tabelle e grafici.</p> <p>Interpreta correttamente i dati e le informazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e descrivere alcuni animali che si muovono sul suolo e nel sottosuolo • Individuare le caratteristiche principali dei liquidi: la struttura e la trasparenza • Individuare il comportamento di oggetti diversi messi nell'acqua • Effettuare e riconoscere i cambiamenti in relazione allo scioglimento in acqua di sostanze solide (i miscugli) e di liquidi (le soluzioni). • Individuare i passaggi di stato dell'acqua e rilevarne i cambiamenti <p>2.1 Considerare il comportamento dell'uomo nei confronti di alcuni animali e piante.</p>	<p>L'ecosistema: intuire i rapporti di equilibrio che esistono tra i vari elementi che compongono un ecosistema</p> <p>Conoscere i principali elementi di un ambiente (es: prato, giardino, stagno, alveare..) scoprendone animali e piante caratteristici</p> <p>Conoscere le principali parti di piante e animali e le loro funzioni</p> <p>Conoscere i cambiamenti del mondo vegetale e animale in relazione al variare delle stagioni e del clima.</p> <p>Conoscere le fasi principali del ciclo dell'acqua: evaporazione, condensazione, precipitazioni</p> <p>Comprendere che l'acqua è una sostanza sostanza inquinabile.</p>

COMPETENZA EUROPEA: : Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia**DISCIPLINA: Scienze****Classe 2^a Scuola Primaria****METODOLOGIA**

L'itinerario metodologico sarà basato sull'uso di un linguaggio comprensibile a tutti, sulla riflessione in merito ai contenuti irrinunciabili, non tralasciando le eventuali interdisciplinarietà. Ci si soffermerà più su una parte piuttosto che su un'altra a seconda degli interessi degli alunni e fino a quando l'argomento non sarà ben assimilato, in quanto i tempi di acquisizione non sono sempre prevedibili.

Gli argomenti potranno avere trattazione ciclica perché il tornare sugli stessi concetti a distanza di tempo, quando gli alunni hanno raggiunto un diverso livello di maturazione, permette un ripensamento e una migliore rielaborazione personale.

In classe si cercherà di destare la curiosità e l'interesse degli allievi ponendo problemi, sollecitando interventi e discussioni, facendo leva sulle capacità intuitive. Alle attività di carattere operativo e laboratoriale seguirà lo studio teorico ed applicativo, sempre più approfondito.

Si cercherà di trattare, per quanto è possibile, ciascun argomento delle scienze sperimentali in termini operativi.

Gli esperimenti saranno svolti a scuola, individualmente o in gruppo, ogni volta che ciò sarà possibile con il materiale in dotazione alla scuola o facilmente reperibile dagli alunni. Per temi più complessi si potrà far uso del materiale audiovisivo presente nella scuola.

ESEMPI DI COMPITI SIGNIFICATIVI

L'ecosistema: intuire i rapporti di equilibrio che esistono tra i vari elementi che compongono un ecosistema

Conoscere i principali elementi di un ambiente (es: prato, giardino, stagno, alveare..) scoprendone animali e piante caratteristiche)

Conoscere le principali parti di piante e animali e le loro funzioni

Conoscere i cambiamenti del mondo vegetale e animale in relazione al variare delle stagioni e del clima.

Conoscere le fasi principali del ciclo dell'acqua: evaporazione, condensazione, precipitazioni

COMPETENZA EUROPEA: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia			
DISCIPLINA: Scienze			
Classe 3^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>OSSERVARE, ANALIZZARE, DESCRIVERE FENOMENI APPARTENENTI ALLA REALTA' NATURALE E AGLI ASPETTI DELLA VITA QUOTIDIANA, FORMULARE IPOTESI, VERIFICARLE, UTILIZZANDO SEMPLICI SCHEMATIZZAZIONI E MODELIZZAZIONI</p>	<p>Partecipa in modo attivo e pertinente alle esperienze e alle osservazioni.</p> <p>Relaziona verbalmente un'esperienza utilizzando un lessico appropriato</p> <p>Conosce fatti relativi alle esperienze proposte</p> <p>Ripete autonomamente le esperienze già eseguite e/o ne prova di nuove</p> <p>Registra i dati delle osservazioni usando disegni, tabelle e grafici.</p> <p>Interpreta correttamente i dati e le informazioni</p> <p>Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione, allo scopo di capire le grandezze e le relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso.</p> <p>Sa utilizzare semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza.</p>	<p>1.1 Attraverso interazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali e caratterizzarne le trasformazioni, distinguendovi sia grandezze da misurare sia relazioni qualitative tra loro (all'aumentare di ...,aumenta o diminuisce);</p> <p>1.2 Provocare trasformazioni variandone le modalità e costruire storie per darne conto: "che cosa succede se...", "che cosa succede quando...";</p> <p>1.3 Leggere analogie nei fatti al variare delle forme e degli oggetti, riconoscendo "famiglie" di accadimenti e regolarità ("è successo come...") all'interno di campi di esperienza.</p> <p>1.4 Individuare le varie parti di un vegetale indicandone la funzione (radice, fusto, foglie.); classificare le foglie in base al criterio: margine, forma, nervature.</p>	<p><i>L'ambiente, sistema complesso</i> Studio e conoscenza di alcuni ecosistemi (bosco, mare, lago, collina e campagna); gli interventi dell'uomo nei vari ambienti naturali: osservazioni sulle modificazioni indotte nel paesaggio</p> <p>Conoscere le principali parti di piante e animali e le loro funzioni.</p> <p>Comprendere il rapporto tra struttura e funzione</p> <p>Le catene alimentari: produttori, consumatori, decompositori.</p> <p>Approfondire l'azione condotta dai decompositori.</p> <p>L'adattamento all'ambiente degli organismi</p> <p>Gli stati di aggregazione della materia e i cambiamenti di stato</p> <p>Osservare e descrivere materiali solidi (rocce)</p> <p>Osservare e descrivere materiali aeriformi (gas,aria,vapori)</p> <p>Osservare e descrivere materiali liquidi (acqua)</p>

<p>RICONOSCERE LE PRINCIPALI INTERAZIONI TRA MONDO NATURALE E COMUNITA' UMANA, INDIVIDUANDO ALCUNE PROBLEMATICITA' DELL'INTERVENTO ANTROPICO NEGLI ECOSISTEMI</p>		<p>2.1 Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante: per esempio imparando a distinguere piante e animali, terreni e acque, individuandone somiglianze e differenze e operando classificazioni secondo criteri diversi</p> <p>2.2 Osservare fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) individuandone la variabilità</p> <p>2.3 Stabilire la periodicità su diverse scale temporali dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, fasi della luna, stagioni, ecc.).</p> <p>2.4 Individuare i diversi elementi di un ecosistema naturale o controllato e modificato dall'intervento umano, e individuarne le prime relazioni (uscite esplorative; allevamento di piccoli animali in classe, orticelli, costruzione di reti alimentari).</p> <p>2.5 Distinguere la diversità dei viventi (intraspecifica interspecifica), differenze/somiglianze tra piante, animali e altri organismi</p>	<p><u>Gli interventi dell'uomo nei vari ambienti naturali: osservazioni sulle modificazioni indotte nel paesaggio</u></p>
--	--	---	--

<p>UTILIZZARE IL PROPRIO PATRIMONIO DI CONOSCENZE PER COMPRENDERE LE PROBLEMATICHE SCIENTIFICHE DI ATTUALITA'E PER ASSUMERE COMPORAMENTI RESPONSABILI IN RELAZIONE AL PROPRIO STILE DI VITA, ALLA PROMOZIONE DELLA SALUTE E ALL'USO DELLE RISORSE</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare il riciclaggio e il riutilizzo • Individuare e adottare comportamenti atti ad affrontare il problema dei rifiuti. • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale, sia in seguito all'azione modificatrice dell'uomo. 	
--	--	---	--

COMPETENZA EUROPEA: : Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia**DISCIPLINA: Scienze****Classe 3[^] Scuola Primaria****METODOLOGIA**

L'itinerario metodologico sarà basato sull'uso di un linguaggio comprensibile a tutti, sulla riflessione in merito ai contenuti irrinunciabili, non tralasciando le eventuali interdisciplinarietà. Ci si soffermerà più su una parte piuttosto che su un'altra a seconda degli interessi degli alunni e fino a quando l'argomento non sarà ben assimilato, in quanto i tempi di acquisizione non sono sempre prevedibili.

Gli argomenti potranno avere trattazione ciclica perché il tornare sugli stessi concetti a distanza di tempo, quando gli alunni hanno raggiunto un diverso livello di maturazione, permette un ripensamento e una migliore rielaborazione personale.

In classe si cercherà di destare la curiosità e l'interesse degli allievi ponendo problemi, sollecitando interventi e discussioni, facendo leva sulle capacità intuitive. Alle attività di carattere operativo e laboratoriale seguirà lo studio teorico ed applicativo, sempre più approfondito.

Si cercherà di trattare, per quanto è possibile, ciascun argomento delle scienze sperimentali in termini operativi.

Gli esperimenti saranno svolti a scuola, individualmente o in gruppo, ogni volta che ciò sarà possibile con il materiale in dotazione alla scuola o facilmente reperibile dagli alunni. Per temi più complessi si potrà far uso del materiale audiovisivo presente nella scuola.

ESEMPI DI COMPITI SIGNIFICATIVI

Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici

Osservare , descrivere e confrontare.

Formulare ipotesi e verificarle

Rappresentare graficamente un'esperienza

Individuare l'adattamento degli organismi all'ambiente dal punto di vista morfologico, delle caratteristiche, dei modi di vivere

COMPETENZA EUROPEA: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

DISCIPLINA: Scienze

Classe 4^a Scuola Primaria

AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>OSSERVARE, ANALIZZARE, DESCRIVERE FENOMENI APPARTENENTI ALLA REALTA' NATURALE E AGLI ASPETTI DELLA VITA QUOTIDIANA, FORMULARE IPOTESI VERIFICARLE, UTILIZZANDO SEMPLICI SCHEMATIZZAZIONI E MODELIZZAZIONI</p>	<p>Partecipa in modo attivo e pertinente alle esperienze e alle osservazioni.</p> <p>Relaziona verbalmente un'esperienza utilizzando un lessico appropriato</p> <p>Conosce fatti relativi alle esperienze proposte</p> <p>Ripete autonomamente le esperienze già eseguite e/o ne prova di nuove</p> <p>Registra i dati delle osservazioni usando disegni, tabelle e grafici.</p> <p>Interpreta correttamente i dati e le informazioni</p> <p>Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione, allo scopo di capire le grandezze e le relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso.</p> <p>Sa utilizzare semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare i fenomeni e ricordarne i processi in relazione al tempo • Acquisire abilità e distinguere relazioni causali • Individuare criteri per definire l'area di indagine • Formulare ipotesi plausibili • Distinguere in categorie • Relazionare verbalmente un'esperienza • Riorganizzare i dati acquisiti secondo un nuovo punto di vista • Ripetere autonomamente le esperienze già eseguite e/o provarne di nuove • Acquisire termini relativi a contenuti specifici • Registrare i dati delle osservazioni usando tabelle e grafici. • Interpretare correttamente i dati e le informazioni. 	<p>Cambiamenti degli organismi: Ciclo vitale di una pianta e di un animale.</p> <p>Conoscere le funzioni dei semi, delle radici, del fusto e delle foglie per la nascita, la nutrizione e la respirazione delle piante.</p> <p>La fotosintesi clorofilliana.</p> <p>Saper descrivere come avviene la riproduzione delle piante con fiori.</p> <p>Riconoscere le caratteristiche delle piante semplici e complesse.</p> <p>Classificare e riconoscere gli animali in base alla struttura ossea.</p> <p>Conoscere caratteristiche e strutture di alcune specie di animali vertebrati e invertebrati</p> <p>Conoscere l'importanza dell'energia solare per la vita sulla Terra.</p> <p>Riconoscere le fonti di calore e comprendere gli effetti del calore sui corpi.</p> <p>Sperimentare fenomeni legati alla propagazione del</p>

<p>RICONOSCERE LE PRINCIPALI INTERAZIONI TRA MONDO NATURALE E COMUNITA' UMANA, INDIVIDUANDO ALCUNE PROBLEMATICITA' DELL'INTERVENTO ANTROPICO NEGLI ECOSISTEMI</p>	<p>partenza.</p>		<p>calore.</p> <p>Conoscere le caratteristiche e le proprietà dell'aria e la sua importanza per la vita della Terra.</p> <p>Conoscere la funzione dell'atmosfera.</p> <p>Analizzare le cause dell'inquinamento dell'aria.</p> <p>Comprendere il concetto di equilibrio biologico.</p> <p>Gli interventi dell'uomo nei vari ambienti naturali, lo sfruttamento delle risorse, riconoscere i rapporti di causa-effetto che legano il comportamento dell'uomo all'ambiente che lo circonda, acquisire i concetti di ecosistema, catena alimentare ed equilibrio biologico, riconoscere e ricostruire le catene alimentari nei vari ambienti</p>
--	------------------	--	--

<p>UTILIZZARE IL PROPRIO PATRIMONIO DI CONOSCENZA PER COMPRENDERE LE PROBLEMATICHE SCIENTIFICHE DI ATTUALITA' E PER ASSUMERE COMPORAMENTI RESPONSABILI IN RELAZIONE AL PROPRIO STILE DI VITA, ALLA PROMOZIONE DELLA SALUTE E ALL'USO DELLE RISORSE</p>			<p>Condizioni per la salute dell'organismo umano: igiene e salute.</p> <p>Riconoscere l'importanza di assumere atteggiamenti corretti e responsabile per contribuire a conservare l'equilibrio naturale.</p> <p>Problemi di oggi relativi alla difesa dell'ambiente naturale (inquinamento, lo smaltimento dei rifiuti, il riciclaggio, il disboscamento).</p>
---	--	--	--

COMPETENZA EUROPEA: : Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

DISCIPLINA: Scienze

Classe 4[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

L'itinerario metodologico sarà basato sull'uso di un linguaggio comprensibile a tutti, sulla riflessione in merito ai contenuti irrinunciabili, non tralasciando le eventuali interdisciplinarietà. Ci si soffermerà più su una parte piuttosto che su un'altra a seconda degli interessi degli alunni e fino a quando l'argomento non sarà ben assimilato, in quanto i tempi di acquisizione non sono sempre prevedibili.

Gli argomenti potranno avere trattazione ciclica perché il tornare sugli stessi concetti a distanza di tempo, quando gli alunni hanno raggiunto un diverso livello di maturazione, permette un ripensamento e una migliore rielaborazione personale.

In classe si cercherà di destare la curiosità e l'interesse degli allievi ponendo problemi, sollecitando interventi e discussioni, facendo leva sulle capacità intuitive. Alle attività di carattere operativo e laboratoriale seguirà lo studio teorico ed applicativo, sempre più approfondito.

Si cercherà di trattare, per quanto è possibile, ciascun argomento delle scienze sperimentali in termini operativi.

Gli esperimenti saranno svolti a scuola, individualmente o in gruppo, ogni volta che ciò sarà possibile con il materiale in dotazione alla scuola o facilmente reperibile dagli alunni. Per temi più complessi si potrà far uso del materiale audiovisivo presente nella scuola.

ACCERTAMENTI/COMPITI SIGNIFICATIVI

Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici

Osservare , descrivere e confrontare.

Formulare ipotesi e verificarle

Rappresentare graficamente un'esperienza

Condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita

Analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuando le regole che governano la classificazione.

COMPETENZA EUROPEA: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

DISCIPLINA: Scienze

Classe 5^a Scuola Primaria

AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>OSSERVARE, ANALIZZARE DESCRIVERE FENOMENI APPARTENENTI ALLA REALTA' NATURALE E AGLI ASPETTI DELLA VITA QUOTIDIANA, FORMULARE IPOTESI VERIFICARLE, UTILIZZANDO SEMPLICI SCHEMATIZZAZIONI E MODELIZZAZIONI</p>	<p>Partecipa in modo attivo e pertinente alle esperienze e alle osservazioni.</p> <p>Ha un approccio scientifico ai fenomeni: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, ma anche da solo, osserva lo svolgersi dei fatti e riesce a schematizzarli, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza, semplici esperimenti.</p> <p>Relaziona verbalmente un'esperienza utilizzando un lessico appropriato.</p> <p>Conosce fatti relativi alle esperienze proposte.</p> <p>Ripete autonomamente le esperienze già eseguite e/o ne prova di nuove.</p> <p>Registra i dati delle osservazioni usando disegni, tabelle e grafici.</p> <p>Interpreta correttamente i dati e le informazioni</p> <p>Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e indagare il funzionamento degli organismi in generale e dell'uomo in particolare • Osservare i fenomeni e ricordarne i processi in relazione al tempo • Acquisire abilità e distinguere relazioni causali • Individuare criteri per definire l'area di indagine • Formulare ipotesi plausibili • Formulare proposte in merito agli argomenti e alle attività • Saper relazionare verbalmente un'esperienza • Acquisire termini relativi a contenuti specifici • Registrare i dati delle osservazioni usando tabelle e grafici. • Interpretare correttamente i dati e le informazioni 	<p>Le varie forme di energia (solare, termica, chimica, elettrica...)</p> <p>Fonti rinnovabili e fonti non rinnovabili.</p> <p>La propagazione della luce.</p> <p>Sapere come avviene la produzione di energia elettrica e la sua distribuzione; distinguere isolanti e conduttori</p> <p>Caratteristiche del suono (come si produce e come si propaga).</p> <p>Conoscere le parti del corpo umano e la loro relazione.</p> <p>Le cellule.</p> <p>Gli organi e la respirazione umana.</p> <p>Gli organi la circolazione sanguigna umana.</p> <p>Comprendere la relazione funzionale tra respirazione e circolazione.</p> <p>Gli organi e la digestione umana.</p> <p><u>Gli organi e l'escrezione</u></p> <p>Comprendere la relazione funzionale tra nutrizione, circolazione ed escrezione.</p> <p>Gli organi e il funzionamento del sistema nervoso.</p> <p>Gli organi e la riproduzione.</p> <p>Gli organi di senso e il loro funzionamento.</p> <p>Gli organi e il funzionamento dell'apparato locomotore.</p> <p><u>Comprendere la relazione funzionale tra sistema nervoso e altri apparati</u></p>

<p>RICONOSCERE LE PRINCIPALI INTERAZIONI TRA MONDO NATURALE E COMUNITA' UMANA, INDIVIDUANDO ALCUNE PROBLEMATICITA' DELL'INTERVENTO ANTROPICO NEGLI ECOSISTEMI</p>	<p>Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione, allo scopo di capire le grandezze e le relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso.</p> <p>Sa spiegare, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi</p> <p>Sa utilizzare semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza.</p> <p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, sa indicare i diversi organi e apparati, ne riconosce il funzionamento coordinato ed ha cura della sua salute.</p> <p>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza, il valore dell'ambiente sociale e naturale</p> <p>Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano</p>	<p>2.1 Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo</p>	<p>Analizzare il diverso impatto che le varie fonti di energia hanno sull'ambiente e sul clima della Terra.</p> <p>Approfondire il problema attuale delle fonti di energia ipotizzando possibili soluzioni a partire dal contesto quotidiano e territoriale.</p>
--	---	---	--

<p>UTILIZZARE IL PROPRIO PATRIMONIO DI CONOSCENZE PER COMPRENDERE LE PROBLEMATICHE SCIENTIFICHE DI ATTUALITA' E PER ASSUMERE COMPORAMENTI RESPONSABILI IN RELAZIONE AL PROPRIO STILE DI VITA, ALLA PROMOZIONE DELLA SALUTE E ALL'USO DELLE RISORSE</p>			<p>Conoscere e praticare le principali norme igieniche per la salute e il benessere del corpo umano.</p> <p>Comprendere l'importanza di una corretta ed equilibrata alimentazione (gli alimenti; funzione costruttiva, regolatrice, protettiva).</p>
---	--	--	--

COMPETENZA EUROPEA: : Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia**DISCIPLINA:** Scienze**Classe 5^A Scuola Primaria****METODOLOGIA**

L'itinerario metodologico sarà basato sull'uso di un linguaggio comprensibile a tutti, sulla riflessione in merito ai contenuti irrinunciabili, non tralasciando le eventuali interdisciplinarietà. Ci si soffermerà più su una parte piuttosto che su un'altra a seconda degli interessi degli alunni e fino a quando l'argomento non sarà ben assimilato, in quanto i tempi di acquisizione non sono sempre prevedibili.

Gli argomenti potranno avere trattazione ciclica perché il tornare sugli stessi concetti a distanza di tempo, quando gli alunni hanno raggiunto un diverso livello di maturazione, permette un ripensamento e una migliore rielaborazione personale.

In classe si cercherà di destare la curiosità e l'interesse degli allievi ponendo problemi, sollecitando interventi e discussioni, facendo leva sulle capacità intuitive. Alle attività di carattere operativo e laboratoriale seguirà lo studio teorico ed applicativo, sempre più approfondito.

Si cercherà di trattare, per quanto è possibile, ciascun argomento delle scienze sperimentali in termini operativi.

Gli esperimenti saranno svolti a scuola, individualmente o in gruppo, ogni volta che ciò sarà possibile con il materiale in dotazione alla scuola o facilmente reperibile dagli alunni. Per temi più complessi si potrà far uso del materiale audiovisivo presente nella scuola.

ACCERTAMENTI/COMPITI SIGNIFICATIVI

Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici

Osservare , descrivere e confrontare.

Formulare ipotesi e verificarle

Rappresentare graficamente un'esperienza

Condurre osservazioni e indagini nel proprio ambiente di vita

Analizzare e classificare piante e animali secondo i criteri convenzionali, individuando le regole che governano la

Classificazione

Individuare gli effetti sui viventi (e quindi anche sull'organismo umano) di sostanze tossico-nocive

COMPETENZA EUROPEA: TECNOLOGIA			
DISCIPLINA: Tecnologia			
Classe 1^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Osservare e realizzare la realtà tecnologica	<p>Partecipa in modo attivo alle esperienze e alle osservazioni</p> <p>Relaziona verbalmente un'esperienza</p> <p>Conosce fatti relativi alle esperienze proposte</p> <p>Interviene nelle discussioni in modo appropriato</p>	<p>1.7 Riconoscere gli oggetti presenti nel contesto circoscritto</p> <p>1.8 Mettere in relazione oggetti e</p> <p>1.9 Cogliere la forma, le componenti e la funzione di un oggetto.</p> <p>1.10 Utilizzare un utensile in base alle funzioni</p> <p>1.11 Attraverso interazioni e manipolazioni, individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali (legno, stoffa, plastilina ...)</p>	<p>Distinguere tra elementi naturali e artificiali</p> <p>Conoscere le relazioni tra forma e funzione dei materiali attraverso semplici esperienze personali</p>
Progettare e realizzare		<p>2.1 Osservare diversi materiali e classificarli in base alle loro caratteristiche.</p> <p>2.2 Intuire le varie fasi per progettare e la realizzazione di un manufatto.</p> <p>2.3 Costruire un manufatto</p> <p>2.4 Saper nominare correttamente i vari materiali</p> <p>2.5 saper nominare correttamente le parti di un oggetto</p>	<p>Conoscere ed utilizzare alcuni termini specifici</p>

COMPETENZA EUROPEA : TECNOLOGIA

DISCIPLINA: Tecnologia

Classe 1^ Scuola Primaria

METODOLOGIA

L'itinerario metodologico sarà basato sull'uso di un linguaggio comprensibile a tutti, sulla riflessione in merito ai contenuti irrinunciabili, non tralasciando le eventuali interdisciplinarietà. Ci si soffermerà più su una parte piuttosto che su un'altra a seconda degli interessi degli alunni e fino a quando l'argomento non sarà ben assimilato, in quanto i tempi di acquisizione non sono sempre prevedibili.

Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici.

In classe si cercherà di destare la curiosità e l'interesse degli allievi ponendo problemi, sollecitando interventi e discussioni, facendo leva sulle capacità intuitive. Alle attività di carattere operativo e laboratoriale seguirà lo studio teorico ed applicativo, sempre più approfondito.

Si cercherà di trattare, per quanto è possibile, ciascun argomento delle scienze sperimentali in termini operativi.

Gli esperimenti saranno svolti a scuola, individualmente o in gruppo, ogni volta che ciò sarà possibile con il materiale in dotazione alla scuola o facilmente reperibile dagli alunni. Per temi più complessi si potrà far uso del materiale audiovisivo presente nella scuola.

ESEMPI DI COMPITI SIGNIFICATIVI

Eseguire raggruppamenti a livello concreto di oggetti e materiale strutturato e non in base a determinate caratteristiche.

Osservare , descrivere e confrontare.

Formulare ipotesi

Rappresentare graficamente un'esperienza

Effettuare rilevamenti sui cambiamenti stagionali

COMPETENZA EUROPEA: TECNOLOGIA			
DISCIPLINA: Tecnologia			
Classe 2^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Conoscere e utilizzare strumenti informatici		1.1 Utilizzare alcune minime funzioni del pc	
Osservare e analizzare la realtà tecnologica	<p>Partecipa in modo attivo alle esperienze e alle osservazioni.</p> <p>Relaziona verbalmente un'esperienza.</p> <p>Conosce fatti relativi alle esperienze proposte</p> <p>Interviene nelle discussioni in modo appropriato</p> <p>Ripete autonomamente le esperienze già eseguite e/o ne prova di nuove</p>	<p>2.1 Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.</p> <p>2.2 Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p>	<p>Oggetti d'uso comune: materiali più idonei alla loro realizzazione e la relazione tra materiali, forma, funzione e contesto d'uso.</p> <p>Materiali e loro principali caratteristiche (pesantezza/leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità).</p> <p>Oggetti: forme, materiali, funzioni e contesti d'uso</p>
Progettare e realizzare	<p>Costruisce semplici manufatti con materiali diversi</p> <p>Costruisce semplici giochi e strumenti con materiali diversi e ne spiega il funzionamento</p>	<p>3.1 Costruire semplici manufatti con materiali diversi</p> <p>3.2 Costruire semplici giochi e strumenti con materiali diversi e spiegarne il funzionamento</p> <p>3.3 Spiegare le funzioni e i più elementari meccanismi di funzionamento dei più comuni di strumenti e apparecchi domestici (televisore, videoregistratore, aspirapolvere, caffettiera, elettrodomestici, ecc.)</p> <p>3.4 Individuare i più ricorrenti rischi in ambiente domestico, scolastico e di vita e ipotizzare comportamenti di prevenzione</p>	

COMPETENZA EUROPEA: TECNOLOGIA**DISCIPLINA: Tecnologia****Classe 2^ Scuola Primaria****METODOLOGIA**

L'itinerario metodologico sarà basato sull'uso di un linguaggio comprensibile a tutti, sulla riflessione in merito ai contenuti irrinunciabili, non tralasciando le eventuali interdisciplinarietà. Ci si soffermerà più su una parte piuttosto che su un'altra a seconda degli interessi degli alunni e fino a quando l'argomento non sarà ben assimilato, in quanto i tempi di acquisizione non sono sempre prevedibili.

Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici.

In classe si cercherà di destare la curiosità e l'interesse degli allievi ponendo problemi, sollecitando interventi e discussioni, facendo leva sulle capacità intuitive. Alle attività di carattere operativo e laboratoriale seguirà lo studio teorico ed applicativo, sempre più approfondito.

Si cercherà di trattare, per quanto è possibile, ciascun argomento delle scienze sperimentali in termini operativi.

Gli esperimenti saranno svolti a scuola, individualmente o in gruppo, ogni volta che ciò sarà possibile con il materiale in dotazione alla scuola o facilmente reperibile dagli alunni. Per temi più complessi si potrà far uso del materiale audiovisivo presente nella scuola.

ESEMPI DI COMPITI SIGNIFICATIVI

Eseguire raggruppamenti a livello concreto di oggetti e materiale strutturato e non in base a determinate caratteristiche.

Osservare, descrivere e confrontare.

Formulare ipotesi

Rappresentare graficamente un'esperienza

Effettuare rilevamenti sui cambiamenti stagionali

COMPETENZA EUROPEA: TECNOLOGIA			
DISCIPLINA: Tecnologia			
Classe 3^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
OSSERVARE E ANALIZZARE LA REALTA' TECNOLOGICA	<p>Partecipa in modo attivo alle esperienze e alle osservazioni.</p> <p>Relaziona verbalmente un'esperienza.</p> <p>Conosce fatti relativi alle esperienze proposte Interviene nelle discussioni in modo appropriato.</p> <p>Ripete autonomamente le esperienze già eseguite e/o ne prova di nuove</p>	<p>1.1 Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.</p> <p>1.2 Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p>	<p>Oggetti d'uso comune: materiali più idonei alla loro realizzazione e la relazione tra materiali, forma, funzione e contesto d'uso.</p> <p>Materiali e loro principali caratteristiche (pesantezza/leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità).</p> <p>Oggetti: forme, materiali, funzioni e contesti d'uso</p>
PROGETTARE E REALIZZARE	<p>Costruisce semplici manufatti con materiali diversi</p> <p>Costruisce semplici giochi e strumenti con materiali diversi e ne spiega il funzionamento</p>	<p>2.1 Costruire semplici manufatti con materiali diversi</p> <p>2.2 Costruire semplici giochi e strumenti con materiali diversi e spiegarne il funzionamento</p> <p>2.3 Spiegare le funzioni e i più elementari meccanismi di funzionamento dei più comuni di strumenti e apparecchi domestici (televisore, videoregistratore, aspirapolvere, caffettiera, elettrodomestici, ecc.)</p> <p>2.4 Individuare i più ricorrenti rischi in ambiente domestico, scolastico e di vita e ipotizzare comportamenti di prevenzione</p>	
CONOSCERE E UTILIZZARE GLI STRUMENTI INFORMATICI		<p>3.1 Utilizzare alcune minime funzioni del pc</p>	<p>Richiamare un programma seguendo le indicazioni verbali dell'insegnante: controllo del mouse: doppio click ,click destro in alcune situazioni, puntatori speciali (clessidre, frecce, matita)</p>

COMPETENZA EUROPEA: TECNOLOGIA

DISCIPLINA: Tecnologia

Classe 3[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

L'itinerario metodologico sarà basato sull'uso di un linguaggio comprensibile a tutti, sulla riflessione in merito ai contenuti irrinunciabili, non tralasciando le eventuali interdisciplinarietà. Ci si soffermerà più su una parte piuttosto che su un'altra a seconda degli interessi degli alunni e fino a quando l'argomento non sarà ben assimilato, in quanto i tempi di acquisizione non sono sempre prevedibili.

Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici.

In classe si cercherà di destare la curiosità e l'interesse degli allievi ponendo problemi, sollecitando interventi e discussioni, facendo leva sulle capacità intuitive. Alle attività di carattere operativo e laboratoriale seguirà lo studio teorico ed applicativo, sempre più approfondito.

Si cercherà di trattare, per quanto è possibile, ciascun argomento delle scienze sperimentali in termini operativi.

Gli esperimenti saranno svolti a scuola, individualmente o in gruppo, ogni volta che ciò sarà possibile con il materiale in dotazione alla scuola o facilmente reperibile dagli alunni. Per temi più complessi si potrà far uso del materiale audiovisivo presente nella scuola.

ESEMPI DI COMPITI SIGNIFICATIVI

Eseguire raggruppamenti a livello concreto di oggetti e materiale strutturato e non in base a determinate caratteristiche.

Osservare , descrivere e confrontare.

Formulare ipotesi

Rappresentare graficamente un'esperienza

Effettuare rilevamenti sui cambiamenti stagionali

COMPETENZA EUROPEA: TECNOLOGIA			
DISCIPLINA: Tecnologia			
Classe 4^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
OSSERVARE E ANALIZZARE LA REALTA' TECNOLOGICA	<p>Partecipa in modo attivo alle esperienze e alle osservazioni.</p> <p>Relaziona verbalmente un'esperienza.</p> <p>Conosce fatti relativi alle esperienze proposte Interviene nelle discussioni in modo appropriato.</p> <p>Ripete autonomamente le esperienze già eseguite e/o ne prova di nuove</p>	<p>1.1 Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.</p> <p>1.2 Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p>	<p>Oggetti d'uso comune: materiali più idonei alla loro realizzazione e la relazione tra materiali, forma, funzione e contesto d'uso.</p> <p>Materiali e loro principali caratteristiche (pesantezza/leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità).</p> <p>Oggetti: forme, materiali, funzioni e contesti d'uso</p>
PROGETTARE E REALIZZARE	<p>Costruisce semplici manufatti con materiali diversi</p> <p>Costruisce semplici giochi e strumenti con materiali diversi e ne spiega il funzionamento</p>	<p>2.1 Costruire semplici manufatti con materiali diversi</p> <p>2.2 Costruire semplici giochi e strumenti con materiali diversi e spiegarne il funzionamento</p> <p>2.3 Spiegare le funzioni e i più elementari meccanismi di funzionamento dei più comuni di strumenti e apparecchi domestici (televisore, videoregistratore, aspirapolvere, caffettiera, elettrodomestici, ecc.)</p> <p>2.4 Individuare i più ricorrenti rischi in ambiente domestico, scolastico e di vita e ipotizzare comportamenti di prevenzione</p>	
CONOSCERE E UTILIZZARE GLI STRUMENTI INFORMATICI		<p>3.1 Utilizzare alcune funzioni del pc</p>	<p>Richiamare un programma seguendo le indicazioni verbali dell'insegnante: controllo del mouse: doppio click ,click destro in alcune situazioni, puntatori speciali (clessidre, frecce, matita) Tendine nei menu - messaggi e finestre di dialogo: apri, salva, salva con nome, inserisci immagine</p>

			<p>Giochi didattici strutturati fondati sul trascinamento</p> <p>Videoscrittura Evidenziare, Spostare, Copiare testo da un punto a un altro di un documento, Inserire</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricercare e sostituire in modo automatizzato e controllato porzioni di testo con altro testo - Giustificare, centrare, allineare a dx o a sx il documento o sue parti. - Uso delle risorse tipografiche <p>Inserire sottolineature, neretti, corsivi.</p> <p>VIDEOGRAFICA Uso del programma Paint Windows</p> <ul style="list-style-type: none"> - inserire immagini - Usare il menù MODIFICA e le sue opzioni : copia, incolla, ruota, allunga, inclina. - Utilizzare la funzione del comando TESTO per denominare gli insiemi in base ai loro elementi o alla loro potenza - realizzare disegni liberi
--	--	--	---

COMPETENZA EUROPEA : TECNOLOGIA**DISCIPLINA: Tecnologia****Classe 4[^] Scuola Primaria****METODOLOGIA**

L'itinerario metodologico sarà basato sull'uso di un linguaggio comprensibile a tutti, sulla riflessione in merito ai contenuti irrinunciabili, non tralasciando le eventuali interdisciplinarietà. Ci si soffermerà più su una parte piuttosto che su un'altra a seconda degli interessi degli alunni e fino a quando l'argomento non sarà ben assimilato, in quanto i tempi di acquisizione non sono sempre prevedibili.

Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici.

In classe si cercherà di destare la curiosità e l'interesse degli allievi ponendo problemi, sollecitando interventi e discussioni, facendo leva sulle capacità intuitive. Alle attività di carattere operativo e laboratoriale seguirà lo studio teorico ed applicativo, sempre più approfondito.

Si cercherà di trattare, per quanto è possibile, ciascun argomento delle scienze sperimentali in termini operativi.

Gli esperimenti saranno svolti a scuola, individualmente o in gruppo, ogni volta che ciò sarà possibile con il materiale in dotazione alla scuola o facilmente reperibile dagli alunni. Per temi più complessi si potrà far uso del materiale audiovisivo presente nella scuola e l'uso del pc.

ESEMPI DI COMPITI SIGNIFICATIVI

Eseguire raggruppamenti a livello concreto di oggetti e materiale strutturato e non in base a determinate caratteristiche.

Osservare , descrivere e confrontare.

Formulare ipotesi

Rappresentare graficamente un'esperienza

Effettuare rilevamenti sui cambiamenti stagionali

COMPETENZA EUROPEA: TECNOLOGIA			
DISCIPLINA: Tecnologia			
Classe 5^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
OSSERVARE E ANALIZZARE LA REALTA' TECNOLOGICA	<p>Partecipa in modo attivo alle esperienze e alle osservazioni.</p> <p>Relaziona verbalmente un'esperienza.</p> <p>Conosce fatti relativi alle esperienze proposte Interviene nelle discussioni in modo appropriato.</p> <p>Ripete autonomamente le esperienze già eseguite e/o ne prova di nuove</p>	<p>1.1 Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.</p> <p>1.2 Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p>	<p>Oggetti d'uso comune: materiali più idonei alla loro realizzazione e la relazione tra materiali, forma, funzione e contesto d'uso.</p> <p>Materiali e loro principali caratteristiche (pesantezza/leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità).</p> <p>Oggetti: forme, materiali, funzioni e contesti d'uso</p>
PROGETTARE E REALIZZARE	<p>Costruisce semplici manufatti con materiali diversi</p> <p>Costruisce semplici giochi e strumenti con materiali diversi e ne spiega il funzionamento</p>	<p>2.1 Costruire semplici manufatti con materiali diversi</p> <p>2.2 Costruire semplici giochi e strumenti con materiali diversi e spiegarne il funzionamento</p> <p>2.3 Spiegare le funzioni e i più elementari meccanismi di funzionamento dei più comuni di strumenti e apparecchi domestici (televisore, videoregistratore, aspirapolvere, caffettiera, elettrodomestici, ecc.)</p> <p>2.4 Individuare i più ricorrenti rischi in ambiente domestico, scolastico e di vita e ipotizzare comportamenti di prevenzione</p>	
CONOSCERE E UTILIZZARE GLI STRUMENTI INFORMATICI		<p>3.1 Utilizzare alcune funzioni del pc</p>	<p>Richiamare un programma seguendo le indicazioni verbali dell'insegnante: controllo del mouse: doppio click ,click destro in alcune situazioni, puntatori speciali (clessidre, frecce, matita) Tendine nei menu - messaggi e finestre di dialogo: apri, salva, salva con nome, inserisci immagine</p>

		<p>3.2 Avvio all'uso di Power Point</p>	<p>Giochi didattici strutturati fondati sul trascinamento</p> <p>Videoscrittura Evidenziare, Spostare, Copiare testo da un punto a un altro di un documento, Inserire - Ricercare e sostituire in modo automatizzato e controllato porzioni di testo con altro testo - Giustificare, centrare, allineare a dx o a sx il documento o sue parti. - Uso delle risorse tipografiche Inserire sottolineature, neretti, corsivi.</p> <p>VIDEOGRAFICA Uso del programma Paint Windows - inserire immagini - Usare il menù MODIFICA e le sue opzioni : copia, incolla, ruota, allunga, inclina. - Utilizzare la funzione del comando TESTO per denominare gli insiemi in base ai loro elementi o alla loro potenza - realizzare disegni liberi</p> <p>Aprire il programma Creare nuova dispositiva Sfondo Uso della barra di disegno Inserimento testo Inserimento immagini</p>
--	--	---	---

COMPETENZA EUROPEA: TECNOLOGIA**DISCIPLINA: Tecnologia****Classe 5^a Scuola Primaria****METODOLOGIA**

L'itinerario metodologico sarà basato sull'uso di un linguaggio comprensibile a tutti, sulla riflessione in merito ai contenuti irrinunciabili, non tralasciando le eventuali interdisciplinarietà. Ci si soffermerà più su una parte piuttosto che su un'altra a seconda degli interessi degli alunni e fino a quando l'argomento non sarà ben assimilato, in quanto i tempi di acquisizione non sono sempre prevedibili.

Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici.

In classe si cercherà di destare la curiosità e l'interesse degli allievi ponendo problemi, sollecitando interventi e discussioni, facendo leva sulle capacità intuitive. Alle attività di carattere operativo e laboratoriale seguirà lo studio teorico ed applicativo, sempre più approfondito.

Si cercherà di trattare, per quanto è possibile, ciascun argomento delle scienze sperimentali in termini operativi.

Gli esperimenti saranno svolti a scuola, individualmente o in gruppo, ogni volta che ciò sarà possibile con il materiale in dotazione alla scuola o facilmente reperibile dagli alunni. Per temi più complessi si potrà far uso del materiale audiovisivo presente nella scuola e l'uso del pc.

ESEMPI DI COMPITI SIGNIFICATIVI

Eseguire raggruppamenti a livello concreto di oggetti e materiale strutturato e non in base a determinate caratteristiche.

Osservare , descrivere e confrontare.

Formulare ipotesi con uso del pc attraverso immagini o testi

Rappresentare graficamente un'esperienza

Effettuare rilevamenti sui cambiamenti stagionali

COMPETENZA EUROPEA:			
DISCIPLINA: Arte			
Classe 1^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ESPRIMERSI		<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere graficamente i propri vissuti ed emozioni. • Trasformare immagini e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • La realtà attraverso l'uso dei cinque sensi. • Produzione di semplici manufatti, anche in occasione di alcune ricorrenze.
TECNICHE		<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare strumenti e tecniche diverse. • Riconoscere ed usare elementi del linguaggio visivo: punto, linea, colore, forme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Approccio ed uso di materiali diversi. • Pastelli, pennarelli, tempere, carta, cartoncino, materiali diversi per modellare, materiali di riciclo.
OPERE D'ARTE		<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere personaggi, azioni e ambienti nelle immagini disegnate, fotografate e dipinte 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi della realtà e di immagini.

COMPETENZA EUROPEA:

DISCIPLINA: Arte

Classe 1^ Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Organizzazione di attività individuali, a coppie, di gruppo.
- Espressione libera e spontanea.
- Lettura e illustrazione di storie.

COMPETENZA EUROPEA:			
DISCIPLINA: Arte			
Classe 2 ^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ESPRIMERSI		<ul style="list-style-type: none"> • Esprime graficamente i propri vissuti ed emozioni. • Trasforma immagini e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • La realtà attraverso l'uso dei cinque sensi. • Produzione di semplici manufatti anche in occasione di alcune ricorrenze.
TECNICHE		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare materiali diversi : pastelli, pennarelli, tempere , ecc per produzioni finalizzate. • Utilizzare gli elementi basilari del linguaggio visivo: linee, forme e colori. • Produrre sequenze di immagini. • Rappresentare sensazioni ed emozioni in produzioni di vario tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Colori primari , secondari e le gradazioni di colore. • Pastelli, pennarelli, tempere, carta, cartoncino, materiali diversi per modellare e materiali di riciclo.
OPERE D'ARTE		<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e descrivere immagini. • Riconoscere e leggere elementi della realtà ed alcuni elementi di un'opera d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali per la lettura di un'immagine.

COMPETENZA EUROPEA:

DISCIPLINA: Arte

Classe 2 ^ Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Organizzazione di attività individuali , a coppie e di gruppo.
- Espressione libera e spontanea.
- Lettura e illustrazione di storie.

COMPETENZA EUROPEA:			
DISCIPLINA: Arte			
Classe 3 ^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ESPRIMERSI	<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche. Esprimere sensazioni ed emozioni in produzioni di vario tipo. Trasformare immagini e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentazione della realtà percepita. Realizzazione di prodotti grafici e pittorici.
TECNICHE	<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizza le tecniche apprese per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme. 	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici e pittorici. Utilizzare gli elementi basilari del linguaggio visivo: forme, luce e colori... 	<ul style="list-style-type: none"> Materiali plastici e polimerici a fini espressivi. Colori caldi, freddi, complementari.
OPERE D'ARTE	<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> Leggere le varie tipologie iconiche individuandone il linguaggio, le sequenze narrative e i diversi significati. 	<ul style="list-style-type: none"> Alcuni esempi dell'arte antica e moderna.
PATRIMONIO	<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere nel proprio ambiente i principali beni artistico-culturali . 	<ul style="list-style-type: none"> I beni culturali del territorio. Descrive alcune opere d'arte appartenenti al patrimonio artistico e culturale del proprio territorio.

COMPETENZA EUROPEA:

DISCIPLINA: Arte

Classe 3 ^ Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Lezioni frontali.
- Lavori di gruppo
- Attività di laboratorio
- Attività di manipolazione
- Attività di osservazione

COMPETENZA EUROPEA:			
DISCIPLINA: Arte			
Classe 4 ^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ESPRIMERSI	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni, emozioni... Trasformare immagini e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzazione di prodotti grafici, plastici e pittorici. Ricerca di soluzioni figurative originali. Produzione di elaborati personali con l'utilizzo di materiali e tecniche diverse.
TECNICHE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza molteplici tecniche, materiali e strumenti grafico espressivi, pittorici, plastici ma anche audiovisivi. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare e associare tecniche e materiali diversi per esprimere messaggi. Rielaborare e realizzare diverse tipologie di immagini in modo personale. 	<ul style="list-style-type: none"> Materiali plastici e polimerici a fini espressivi. Scala cromatica.
OPERE D'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare gli elementi essenziali di un'opera d'arte per comprenderne il messaggio e la funzione. Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture 	<ul style="list-style-type: none"> Alcuni esempi di arte antica e moderna ed esempi di opere artigianali legate al territorio ed anche ad altre culture. Opere legate allo studio della storia, capaci di suscitare curiosità relativamente ai materiali e alla tecnica usata.

COMPETENZA EUROPEA:

DISCIPLINA: Arte

Classe 4 ^ Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Osservazione e ricerca diretta sull'ambiente.
- Lezioni frontali.
- Attività di laboratorio
- Attività di gruppo

COMPETENZA EUROPEA:			
DISCIPLINA: Arte			
Classe 5 ^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ESPRIMERSI	<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. Trasformare immagini materiali ricercando soluzioni figurative originali. Introdurre nelle proprie produzioni elementi linguistici e stilistici, scoperti osservando immagini e opere d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> I mezzi del linguaggio visivo: fotografia, fumetto, video, riviste con pubblicità.
TECNICHE	<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizza molteplici tecniche, materiali e strumenti grafico-pittorici e plastici, ma anche audiovisivi. 	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici. 	<ul style="list-style-type: none"> Tecniche: colori a matita, pennarelli, pastelli a cera, acquerelli, tempere, acrilici, spugne, materiali diversi per modellare, carta, cartoncino e materiali di riciclo.

OPERE D'ARTE	<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli elementi essenziali di un'opera d'arte, per comprendere il messaggio e la funzione. • Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. 	<ul style="list-style-type: none"> • Alcuni esempi dell'arte antica e moderna ed esempi di opere artigianali legate al territorio e anche ad alte culture. • Opere legate allo studio della storia, capaci di suscitare la curiosità relativamente ai materiali e alla tecnica usata.
PATRIMONIO	<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. 	<ul style="list-style-type: none"> • La tutela e la conservazione. • I beni culturali nel territorio.

COMPETENZA EUROPEA:

DISCIPLINA: Arte

Classe 5 ^ Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Osservazione e ricerca diretta sull'ambiente.
- Lezioni frontali.
- Attività di laboratorio.
- Attività di gruppo.
- Offrire occasioni di osservazione, analisi e confronto.
- Uso di audiovisivi.
- Lavoro di gruppo per salvaguardare/promuovere un bene artistico, storico o ambientale.

COMPETENZA EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale			
DISCIPLINA: Musica			
Classe 1^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ASCOLTARE, ANALIZZARE, RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza voce e strumenti per produrre anche in modo creativo messaggi musicali • Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. • Canta in coro. • Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminare suoni, silenzio, voci • Individuare la fonte di un suono naturale, artificiale, tecnologico. • Ascoltare brani musicali diversi, rappresentandoli con vari linguaggi (grafico, motorio, verbale...) • Riconoscere alcuni suoni in base alla durata e all'intensità 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso consapevole del suono e del silenzio. • Conoscenza del possibile rapporto tra segno e suono • Discriminazione di suoni gravi ed acuti, di timbri differenti, delle diverse sonorità corporee (mani, piedi), delle diverse sonorità vocali (parlato, sussurrato, urlato, cantato). • Ascolto attento e consapevole di alcuni, facili brani musicali
ESEGUIRE E PRODURRE SUONI E MUSICHE CON LA VOCE, IL CORPO E GLI STRUMENTI		<ul style="list-style-type: none"> • Produrre suoni con il corpo, con oggetti sonori e semplici strumenti. • Utilizzare la voce per parlare, recitare, cantare individualmente e/o in coro. • Produrre e riprodurre ritmi. • Eseguire canti anche associati a movimenti. • Utilizzare lo strumentario didattico per accompagnare canti e/o brani musicali. 	

COMPETENZA EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale

DISCIPLINA: Musica

Classe 1^ Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Giochi sonori, ritmici e di imitazione, con l'uso del corpo e della voce, individuali e di gruppo.
- Tipologie di espressione vocali (parlato, declamato, cantato, recitato ...).
- Strumentario didattico, oggetti di uso comune.

COMPETENZA EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale			
DISCIPLINA: Musica			
Classe 2^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ASCOLTARE, ANALIZZARE, RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza voce e strumenti per produrre anche in modo creativo messaggi musicali. • Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. • Canta in coro. • Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. • Distingue le sonorità continue e regolari. • Riconosce il ritmo nel trascorrere del tempo in natura. • Intuire il concetto di ritmo come ripetizione costante di suoni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Potenziare la capacità ascolto. • Esprimere le caratteristiche delle musiche ascoltate con diversi linguaggi (motorio, verbale). • Tradurre graficamente le musiche ascoltate (in modo simbolico e non). • Riconoscere alcuni suoni in base alla durata e all'intensità 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso consapevole del suono e del silenzio. • Conoscenza del possibile rapporto tra segno e suono. • Discriminazione di suoni gravi ed acuti, di timbri differenti, delle diverse sonorità corporee (mani, piedi), delle diverse sonorità vocali (parlato, sussurrato, urlato, cantato). • Ascolto attento e consapevole di alcuni, facili brani musicali • Associare i gesti-suono alle onomatopee • Riconoscere gli strumenti dello strumentario didattico
ESEGUIRE E PRODURRE SUONI E MUSICHE CON LA VOCE, IL CORPO E GLI STRUMENTI		<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire ambienti sonori riproducendo suoni con la voce, con semplici strumenti e con materiali poveri. • Utilizzare la voce per parlare, recitare, cantare individualmente e/o in gruppo. • Cantare in coro diventando via, via più 	

		<p>consapevole di far parte di un gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre semplici sequenze ritmiche. • Eseguire canti collegati alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo. • Accompagnare canti e brani musicali utilizzando lo strumentario didattico. 	
--	--	---	--

COMPETENZA EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale

DISCIPLINA: Musica

Classe 2[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Giochi sonori, ritmici e di imitazione, con l'uso del corpo e della voce, individuali e di gruppo.
- Tipologie di espressione vocali (parlato, declamato, cantato, recitato ...).
- Strumentario didattico, oggetti di uso comune.

COMPETENZA EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale			
DISCIPLINA: Musica			
Classe 3^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
ASCOLTARE, ANALIZZARE, RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza voce e strumenti per produrre anche in modo creativo messaggi musicali • Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. • Canta in coro. • Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. • Distingue le sonorità continue e regolari • Riconosce il ritmo nel trascorrere del tempo in natura • Intuire il concetto di ritmo come ripetizione costante di suoni 	<ul style="list-style-type: none"> • Affinare la capacità di ascolto. • Riconoscere le caratteristiche espressive di un brano musicale associandole a stati d'animo e rappresentarle graficamente, verbalmente e con il movimento. • Cogliere all'ascolto gli aspetti strutturali di un brano musicale (solo/tutti, ripetizione, alternanza, contrasto...) e di vari materiali musicali (filastrocche, canti, musiche...). • Riconoscere alcuni suoni in base alla durata, all'intensità e al timbro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso consapevole del suono e del silenzio. • Conoscenza del possibile rapporto tra segno e suono. • Discriminazione di suoni gravi ed acuti, di timbri differenti, delle diverse sonorità corporee (mani, piedi), delle diverse sonorità vocali (parlato, sussurrato, urlato, cantato). • Ascolto attento e consapevole di alcuni, facili brani musicali • Associare i gesti-suono alle onomatopee • Riconoscere gli strumenti dello strumentario didattico
ESEGUIRE E PRODURRE SUONI E MUSICHE CON LA VOCE, IL CORPO E		<ul style="list-style-type: none"> • Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti per produrre e riprodurre fatti sonori ed eventi musicali di vario genere. • Costruire, con materiale povero, oggetti sonori collegandoli agli argomenti di storia (popoli 	

GLI STRUMENTI		primitivi). <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire in gruppo semplici brani vocali e/o strumentali curando l'intonazione. • Inventare sequenze ritmiche 	
----------------------	--	--	--

COMPETENZA EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale	
DISCIPLINA: Musica	
Classe 3[^] Scuola Primaria	
METODOLOGIA	
<ul style="list-style-type: none"> • Giochi sonori, ritmici e di imitazione, con l'uso del corpo e della voce, individuali e di gruppo. • Tipologie di espressione vocali (parlato, declamato, cantato, recitato ...). • Strumentario didattico, oggetti di uso comune. 	

COMPETENZA EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale			
DISCIPLINA: Musica			
Classe 4^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>ASCOLTARE, ANALIZZARE, RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere. • Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive. • Canta in coro. • Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. • Rappresenta gli elementi sintattici basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Affinare la capacità di ascolto. • Ascoltare e comprendere fenomeni sonori e linguaggi musicali di culture, luoghi e tempi diversi. • Cogliere all'ascolto gli aspetti strutturali di un brano musicale (solo/tutti, ripetizione, alternanza, contrasto...) e di vari materiali musicali (filastrocche, canti, musiche...). • Riconoscere le caratteristiche espressive di un brano musicale associandole a stati d'animo e rappresentarle graficamente, verbalmente e con il movimento. • Riconoscere alcuni suoni in base alla durata, all'intensità, all'altezza e al timbro. • Utilizzare alfabeti musicali convenzionali e non convenzionali per rappresentare suoni e/o brani musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto attento e consapevole di alcuni di stili ed epoche differenti. • Uso consapevole del suono e del silenzio. • Conoscenza del possibile rapporto tra segno e suono. • Altezza, durata, intensità (dinamica), timbro. • Discriminazione di suoni gravi ed acuti, di timbri differenti. • Riconoscere gli strumenti dello strumentario didattico • Uso corretto ed espressivo della voce come mezzo comunicativo. Utilizzo delle risorse interpretative della vocalità nella lettura, recitazione e drammatizzazione di testi. • Canti attinti da diversi repertori contestualizzati in modo significativo

<p>ESEGUIRE E PRODURRE SUONI E MUSICHE CON LA VOCE, IL CORPO E GLI STRUMENTI</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Usare in modo sempre più consapevole la voce, gli strumenti, gli oggetti per produrre e riprodurre fatti sonori ed eventi musicali di vario genere. • Costruire, con materiale povero, oggetti sonori collegandoli agli argomenti di storia (popoli primitivi). • Eseguire in gruppo semplici brani vocali e/o strumentali curando l'intonazione e l'espressività. • Inventare sequenze ritmiche con voci, gesti, suoni. 	
---	--	---	--

COMPETENZA EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale

DISCIPLINA: Musica

Classe 4[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Giochi sonori, ritmici e di imitazione, con l'uso del corpo e della voce, individuali e di gruppo.
- Tipologie di espressione vocali (parlato, declamato, cantato, recitato ...).
- Strumentario didattico, oggetti di uso comune.

COMPETENZA EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale			
DISCIPLINA: Musica			
Classe 5^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>ASCOLTARE, ANALIZZARE, RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori. • Usa la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, • Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive e dal punto di vista estetico. • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, utilizzando strumenti didattici e autocostruiti anche appartenenti a generi e culture differenti. • Riconosce gli elementi linguistici costitutivi di un semplice brano 	<ul style="list-style-type: none"> • Affinare la capacità di ascolto. • Ascoltare e comprendere fenomeni sonori e linguaggi musicali di culture, luoghi e tempi diversi. • Riconoscere le caratteristiche espressive di un brano musicale associandole a stati d'animo e rappresentarle con il movimento. • Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di alcuni brani significativi. • Conoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). • Utilizzare con gradualità voce, strumenti in modo creativo e consapevole, applicando schemi elementari . 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto attento e consapevole di alcuni di stili ed epoche differenti. • Analisi del brano: forma, strumenti, velocità, intensità, tematica, articolazione, melodia, ritmo. • L'orchestra e le famiglie di strumenti. • Uso corretto ed espressivo della voce come mezzo comunicativo. Utilizzo delle risorse interpretative della vocalità nella lettura, recitazione e drammatizzazione di testi. • <u>Canti attinti da diversi repertori contestualizzati in modo significativo.</u>

	<p>musicale, sapendoli poi utilizzare.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta gli elementi sintattici basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali. 		
<p>ESEGUIRE E PRODURRE SUONI E MUSICHE CON LA VOCE, IL CORPO E GLI STRUMENTI</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Usare in modo sempre più consapevole la voce, gli strumenti, gli oggetti per produrre e riprodurre fatti sonori ed eventi musicali di vario genere. • Eseguire in gruppo semplici brani vocali e/o strumentali curando l'intonazione e l'espressività. 	

COMPETENZA EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale

DISCIPLINA: Musica

Classe 5[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Giochi sonori, ritmici e di imitazione, con l'uso del corpo e della voce, individuali e di gruppo.
- Tipologie di espressione vocali (parlato, declamato, cantato, recitato ...).
- Strumentario didattico, oggetti di uso comune.

COMPETENZA EUROPEA: Competenze sociali e civiche			
DISCIPLINA: Educazione motoria			
Classe 1^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere stati d'animo ed emozioni. • Comprende e rispetta le regole di semplici giochi di gruppo. • Organizza e gestisce l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente. • Riconoscere, differenziare, ricordare, verbalizzare differenti percezioni sensoriali (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche). • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc). • Orientare il proprio corpo e muoversi in relazione ai parametri spaziali e temporali controllando la lateralità. • Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del corpo. • I ritmi del corpo. • Conoscere e familiarizzare con i piccoli attrezzi: funicelle, cerchi, palle, bacchette, ceppi e ostacolini; materassi di varia dimensione, pedana elastica.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVA-ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il corpo e il movimento per comunicare, esprimere e rappresentare situazioni reali e fantastiche, sensazioni personali, emozioni, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici coreografie e passi di danza.

<p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e applica correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assume un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevole del “valore” delle regole e dell’importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e riconoscere le regole fondamentali di semplici giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici giochi con regole.
<p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime alimentare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. • Percepire e riconoscere sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria. • Conoscere semplici nozioni di corretta alimentazione. 	

COMPETENZA EUROPEA: Competenze sociali e civiche

DISCIPLINA: Educazione motoria

Classe 1^Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Le attività hanno carattere ludico.
- Le abilità vengono sviluppate in modo graduale, nel rispetto dei ritmi di ciascuno.

COMPETENZA EUROPEA: Competenze sociali e civiche			
DISCIPLINA: Educazione motoria			
Classe 2^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere stati d'animo ed emozioni. • Comprende e rispetta le regole di semplici giochi di gruppo. • Padroneggia gli schemi motori e posturali sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare in modo fluido molteplici schemi motori naturali combinandone alcuni tra loro (correre-saltare, afferrare-lanciare, ecc.). • Orientare il proprio corpo e muoversi in relazione ai parametri spaziali e temporali consolidando la lateralità. • Cominciare ad utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie modulandone l'intensità del carico e valutando anche le capacità degli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli schemi motori e posturali sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali. • Conoscere e familiarizzare con i piccoli attrezzi: funicelle, cerchi, palle, bacchette, ceppi e ostacolini; materassi di varia dimensione, pedana elastica.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVA-ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il corpo e il movimento per comunicare, esprimere e rappresentare situazioni reali e fantastiche, sensazioni personali, emozioni, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici coreografie e passi di danza.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIRPLAY	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e applica correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra e nel contempo assume 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le modalità esecutive di giochi di movimento individuali e di squadra, cooperando e interagendo positivamente con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi individuali e di squadra.

	<p>un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevole del valore delle regole e dell'importanza di rispettarle.</p>		
<p>SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percepisce e riconosce sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria e alla corretta alimentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Migliorare l'autonomia nell'igiene personale e cominciare ad aver cura del proprio corpo. • Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. • Conoscere semplici regole di corretta alimentazione. 	

COMPETENZA EUROPEA: Competenze sociali e civiche

DISCIPLINA: Educazione motoria

Classe 2^Scuola Primaria

METODOLOGIA

Le attività hanno carattere ludico. Le abilità vengono sviluppate in modo graduale, nel rispetto dei ritmi di ciascuno.

COMPETENZA EUROPEA: Competenze sociali e civiche			
DISCIPLINA: Educazione motoria			
Classe 3 Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse. • Si muove con destrezza controllando e combinando più schemi motori tra loro per adattarli ai parametri spazio-temporali, cominciando ad apprezzare le traiettorie, le distanze, i ritmi esecutivi delle azioni motorie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli schemi motori e posturali sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali. • Migliorare la coordinazione fine-motoria con l'utilizzo di piccoli attrezzi. • Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie modulandone l'intensità del carico e valutando anche le capacità degli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e familiarizzare con i piccoli attrezzi: funicelle, cerchi, palle, bacchette, ceppi e ostacoli, materassi di varia dimensione, pedana elastica. • Traiettorie, distanze, ritmi esecutivi delle azioni motorie.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVA-ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il corpo e il movimento per comunicare, esprimere e rappresentare situazioni reali e fantastiche, sensazioni personali, emozioni, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici coreografie e passi di danza.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del valore delle regole e dell'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e rispettare le regole di semplici giochi di gruppo. • Acquisire le modalità esecutive di giochi di movimento individuali e di squadra. • Gestire i diversi ruoli assunti nel gruppo e i momenti di conflittualità senza reazioni fisiche aggressive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole di alcuni giochi di squadra.
SALUTE E BENESSERE,	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare le conoscenze acquisite relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita. 	

PREVENZIONE E SICUREZZA			
--------------------------------	--	--	--

COMPETENZA EUROPEA: Competenze sociali e civiche

DISCIPLINA: Educazione motoria

Classe 3[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Le attività si svolgono in modo graduale e hanno il carattere della polivalenza e della varietà.

COMPETENZA EUROPEA: Competenze sociali e civiche			
DISCIPLINA: Educazione motoria			
Classe 4^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse. • Padroneggia gli schemi motori e posturali sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali. • Apprezza il miglioramento delle proprie capacità motorie nell'ambito delle varie attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in forma integrata più schemi motori e posturali, apprezzando il miglioramento delle proprie capacità motorie nell'ambito delle varie attività. • Eseguire movimenti con precisione e adattarli a situazioni esecutive sempre più complesse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli schemi motori e posturali sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali. • Conoscere e familiarizzare con i piccoli attrezzi: funicelle, cerchi, palle, bacchette, ceppi e ostacolini, materassi di varia dimensione, pedana elastica.
L LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVA-ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza in forma originale e creativa differenti modalità comunicative attraverso il corpo (assunzione e mantenimento di determinate posture, utilizzo della mimica facciale, danza, ginnastica artistica, teatro, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il corpo e il movimento per comunicare, esprimere e rappresentare situazioni reali e fantastiche, sensazioni personali, emozioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di comunicazione non verbale. • Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo. • Semplici coreografie e passi di danza.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e applica correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e prespostivi, individuali e di squadra e nel contempo assume un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le modalità esecutive di giochi di movimento individuali e di squadra, cooperando e interagendo positivamente con gli altri. • Gestire i diversi ruoli assunti nel gruppo e i momenti di conflittualità senza reazioni fisiche aggressive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi individuali e di squadra. • Partecipazione ad eventi ludici e sportivi.

	<p>consapevole del valore delle regole e dell'importanza di rispettarle.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipa attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, rispettando le regole, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, accogliendo suggerimenti e correzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza. 	
SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti rispettosi dell'igiene, della sicurezza e della salute. • Conosce e utilizza in modo corretto ed appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. • Riconosce stili di vita sana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire e riconoscere sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria. • Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute assumendo adeguati comportamenti e sani stili di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia.

COMPETENZA EUROPEA: Competenze sociali e civiche

DISCIPLINA: Educazione motoria

Classe 4[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Le attività si svolgono in modo graduale e hanno il carattere della polivalenza e della varietà.
- Si avviano i bambini al gioco di squadra, sottolineandone il valore gratificante.

COMPETENZA EUROPEA: Competenze sociali e civiche			
DISCIPLINA: Educazione motoria			
Classe 5^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse. • Padroneggia gli schemi motori e posturali sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali. • Apprezza il miglioramento delle proprie capacità motorie nell'ambito delle varie attività. • Riconosce e valuta traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. • Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare / afferrare / lanciare, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in forma integrata più schemi motori e posturali, apprezzando il miglioramento delle proprie capacità motorie nell'ambito delle varie attività. • Eseguire movimenti con precisione e adattarli a situazioni esecutive sempre più complesse. • Acquisire consapevolezza del proprio corpo e saperlo controllare e gestire durante l'attività fisica e nei contesti di vita. • Utilizzare in maniera appropriata attrezzi ginnici e spazi di gioco. • Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli schemi motori e posturali sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali. • Conoscere e familiarizzare con i piccoli attrezzi: funicelle, cerchi, palle, bacchette, ceppi e ostacolini, materassi di varia dimensione, pedana elastica.
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVA-ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza in forma originale e creativa differenti modalità comunicative attraverso il corpo (assunzione e mantenimento di determinate posture, utilizzo della mimica facciale, danza, ginnastica artistica, teatro, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il corpo e il movimento per comunicare, esprimere e rappresentare situazioni reali e fantastiche, sensazioni personali, emozioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di comunicazione non verbale. • Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo. • Sequenze di movimento, semplici coreografie individuali e collettive e passi di danza.

			<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze ritmico-musicali.
<p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e applica correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e prespostivi, individuali e di squadra e nel contempo assume un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevole del valore delle regole e dell'importanza di rispettarle. • Partecipa attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, rispettando le regole, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, accogliendo suggerimenti e correzioni. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le modalità esecutive di giochi di movimento individuali e di squadra, cooperando e interagendo positivamente con gli altri. • Gestire i diversi ruoli assunti nel gruppo e i momenti di conflittualità senza reazioni fisiche aggressive. • Partecipare a eventi ludici e sportivi rispettando le regole e tenendo comportamenti improntati a fair-play, lealtà e correttezza. • Sperimentare una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. • Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport. • Nella competizione saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria con rispetto dei perdenti, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi individuali e di squadra. • Partecipazione ad eventi ludici e sportivi. • Pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport.
<p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti rispettosi dell'igiene, della sicurezza e della salute. • Conosce e utilizza in modo corretto ed appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. • Riconosce stili di vita sana. • Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza 	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire e riconoscere sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria. • Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute assumendo adeguati comportamenti e sani stili di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia e fisiologia.

	nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.		
--	--	--	--

COMPETENZA EUROPEA: Competenze sociali e civiche

DISCIPLINA: Educazione motoria

Classe 5[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

- Le attività si svolgono in modo graduale ed hanno il carattere della polivalenza e della varietà.
- Si avviano i bambini al gioco di squadra, sottolineandone il valore gratificante.

COMPETENZA EUROPEA: Competenze sociali e civiche			
DISCIPLINA: Religione Cattolica			
Classe 1^ Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
DIO E L'UOMO	L' alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua.	Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre; Conoscere Gesù di Nazareth, l'Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani. Individuare i tratti essenziali della Chiesa	Dio Creatore del mondo e della vita L'uomo costruisce. Dio crea Avvento: attesa della festa di Gesù La storia della nascita di Gesù La Pasqua di Gesù I segni della Pasqua. La primavera risveglio della natura La vita nuova di Gesù L'ambiente di vita di Gesù e il mio: famiglia, casa scuola, vestiti, giochi Chiesa come edificio sacro dei cristiani Domenica: giorno del Signore
LA BIBBIA E LE ALTRI FONTI	Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per i cristiani ed ebrei.	Ascoltare e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali tra cui i racconti della creazione e i racconti evangelici	Racconto della Creazione (libro del Genesi) Alcuni racconti evangelici che descrivono la persona di Gesù
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	L'alunno riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua.	Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente e nella tradizione popolare.	Racconto del Natale Racconto della Pasqua

<p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p>	<p>Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.</p>	<p>Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù</p>	<p>Io insieme agli altri Dio è Padre di tutti i viventi. Rispetto reciproco Parabole sull'amore di Dio (la pecorella smarrita, la dracma perduta...)</p>

COMPETENZA EUROPEA: Competenze sociali e civiche

DISCIPLINA: Religione Cattolica

Classe 1^ Scuola Primaria

METODOLOGIA

Lezione frontale, ascolto guidato di CD, visione guidata di film/cartoni animati, discussione guidata, ascolto/lettura di brani, racconto animato, drammatizzazione dei racconti, schede fotocopiate, uso di tecniche pittoriche.

COMPETENZA EUROPEA: competenze sociali e civiche (rispetto dei diritti umani dimostrare senso di responsabilità, ... nonché comprensione e rispetto per i valori condivisi; consapevolezza ed espressione culturale (consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni...))			
DISCIPLINA: Religione Cattolica			
Classe 2^a Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
DIO E L' UOMO	L'alunno riflette su Dio creatore e Padre e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento all' ambiente in cui vive...traendone motivo per interrogarsi sui valori nell' esperienza familiare e sociale	Scoprire che per la religione cristiana Dio è creatore e padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l' uomo	L' origine del mondo e dell' uomo nel Cristianesimo Richiamo biblico ad un atteggiamento di responsabilità ed impegno nei confronti del creato
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	Riconosce il significato cristiano del Natale	Riconoscere i segni cristiani del Natale nell' ambiente, nelle celebrazioni , e nella pietà e nella tradizione popolare	Racconto del Natale L' arrivo dei Magi
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	Sa farsi accompagnare nell' analisi delle pagine a lui più accessibili della Bibbia per collegarle alla propria esperienza	Ascoltare e saper riferire circa alcuni episodi chiave dei racconti evangelici	Alcune parabole evangeliche i miracoli più conosciuti della vita di Gesù
VALORI ETICI E RELIGIOSI	Riconosce che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù. · Riconosce l'impegno della comunità cristiana nel porre alla	Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell' amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù riconoscere l' impegno della comunità	Alcune parabole evangeliche i miracoli più conosciuti della vita di Gesù

base della convivenza umana la giustizia e la carità.

cristiana nel porre alla base della convivenza umana giustizia e carità

COMPETENZA EUROPEA:

DISCIPLINA: Religione Cattolica

Classe 2^a Scuola Primaria

METODOLOGIA

presentazione di immagini e simboli cristiani a tema
 elaborati grafici e pittorici
 realizzazione di piccoli manufatti
 ascolto e lettura di testi

COMPETENZA EUROPEA: Competenze sociali e civiche			
DISCIPLINA: Religione Cattolica			
Classe 3[^] Scuola Primaria			
AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
DIO E L'UOMO	L' alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.	Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani	Le grandi domande dell'uomo La risposta dei miti La nascita del senso religioso L'origine del mondo e dell'umanità secondo la scienza e secondo la Bibbia (Scienza e Bibbia a confronto) Racconto del libro del Genesi (capp 1 e 2) Natale: Gesù è il Messia annunciato dai profeti La Pasqua ebraica (l'Esodo) e la Pasqua cristiana
LA BIBBIA E LE ALTRI FONTI	Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per i cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nelle pagine a lui accessibili, per collegarle alla propria esperienza.	Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia. Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele.	Come nasce la Bibbia: dalla tradizione orale alla redazione scritta Pergamene, papiri (Qumran) La Bibbia: una grande biblioteca Lettura guidata dei principali eventi riguardanti la storia del popolo ebraico: Creazione, Noè, La chiamata di Abramo, La grande prova: il sacrificio di Isacco, La storia di Giuseppe: gli ebrei in Egitto, La schiavitù: Dio sceglie Mosè per liberare il suo popolo, L'alleanza sul Monte Sinai e il Decalogo

<p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p>	<p>L' alunno riflette su Dio Creatore e Padre., sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.</p>	<p>Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua (ebraica e cristiana), nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare.</p>	<p>Racconto della Pasqua ebraica: elementi essenziali dell'Esodo e la festa del passaggio. Il confronto con la Pasqua cristiana</p>
<p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p>	<p>Si confronta con l' esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.</p>	<p>Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.</p>	<p>il Decalogo: dieci "parole" per vivere in pace</p>

COMPETENZA EUROPEA: Competenze sociali e civiche

DISCIPLINA: Religione Cattolica

Classe 3[^] Scuola Primaria

METODOLOGIA

Lezione frontale, ascolto guidato di CD, visione guidata di film/cartoni animati, discussione guidata, ascolto/lettura di brani, racconto animato, drammatizzazione dei racconti, schede fotocopiate, uso di tecniche pittoriche.

COMPETENZA EUROPEA: competenze sociali e civiche (apprezzare la diversità e rispettare gli altri ed essere pronte a superare i pregiudizi e a cercare compromessi...); **consapevolezza ed espressione culturale** (Consapevolezza dell'importanza dell'espressione di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi... la valutazione e l'apprezzamento delle opere d'arte); **senso di iniziativa e di imprenditorialità** (ad esempio mediante il commercio equo e solidale o costituendo un'impresa sociale)

DISCIPLINA: Religione Cattolica

Classe 4^a Scuola Primaria

AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
DIO E L' UOMO	L'alunno riflette sui dati fondamentali della vita di Gesù	Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore che rivela all' uomo il volto del Padre e annuncia il Regno con parole e azioni Riconoscere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa come segni della salvezza di Gesù	Parabole e insegnamenti del Vangelo Dalla Pasqua ai sacramenti: lo spirito del Risorto è presente nella comunità cristiana Il Sacramento dell' eucarestia I momenti principali del rito e il loro significato
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell' esperienza personale, familiare e sociale	Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche individuare significative espressioni d' arte cristiana per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.	Alcune opere d'arte cristiane (L' ultima cena di L. da Vinci) L'istituzione dell' eucarestia di Gesù. Racconto e significato. Gli avvenimenti principali del Natale e della Pasqua secondo i racconti evangelici.
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	Sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili della Bibbia per collegarle alla propria esperienza Riconosce che la Bibbia	Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù nel contesto storico sociale politico e religioso del tempo a partire dai Vangeli	Le tappe di formazione dei Vangeli Gli evangelisti e i loro simboli Le parabole, i miracoli e alcuni episodi evangelici che rivelano Cristo come il Messia

<p>VALORI ETICI E RELIGIOSI</p>	<p>Si confronta con l' esperienza religiosa e identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento</p>	<p>Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili</p>	<p>Dal Vangelo alla vita: alcuni episodi di vita vissuta del passato come del presente che rivelano come il messaggio cristiano abbia ispirato e continui ad ispirare milioni di fedeli nelle loro scelte di vita. Scelte di giustizia sociale ieri e oggi (il Mercato Equo e Solidale</p>
--	---	--	---

COMPETENZA EUROPEA: competenze sociali e civiche (apprezzare la diversità e rispettare gli altri ed essere pronte a superare i pregiudizi e a cercare compromessi... È essenziale inoltre comprendere le dimensioni multiculturali e socioeconomiche delle società europee e il modo in cui l'identità culturale nazionale interagisce con l'identità europea... mostrare tolleranza, .. creare fiducia e essere in consonanza con gli altri,... consapevolezza delle diversità e delle identità culturali in Europa); **consapevolezza ed espressione culturale** (Consapevolezza dell'importanza dell'espressione di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi... la comprensione delle differenze tra sistemi di valori di diversi gruppi religiosi o etnici)

DISCIPLINA: Religione Cattolica

Classe 5^a Scuola Primaria

AMBITO/INDICATORE DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
DIO E L' UOMO	Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.	Descrivere i contenuti principali del credo cattolico Riconoscere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa come segni della salvezza di Gesù dello Spirito Santo Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso	La Chiesa delle origini:la nascita delle prime comunità cristiane; la pentecoste; le persecuzioni; Gli editti di costantino e di teodosio le principali caratteristiche delle grandi religioni mondiali il credo simbolo della fede Cristiana: contenuti principali e verità di fede proclamate

<p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p>	<p>identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento</p>	<p>Riconoscere il valore del silenzio come “luogo” di incontro con se stessi, con l’altro, con Dio.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 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. · Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all’uomo. 	<p>La chiesa luogo di preghiera e di incontro con Dio e con l’altro Varie forme di spazio sacro lungo i secoli e nell’interpretazione artistica dei diversi architetti La struttura della Chiesa Comunità. Papa, vescovi, sacerdoti, diaconi...</p>
<p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p>	<p>Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni</p>	<p>Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Decodificare i principali significati dell’iconografia cristiana. · Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di santi e in Maria, la madre di Gesù. 	<p>Maria, madre della Chiesa Le principali feste di maria durante l’ anno liturgico Importanza di MARIA nella religione cristiana come madre di cristo e della chiesa La fede e la devozione a Maria diversamente manifesta nei secoli in diversi luoghi</p>
<p>VALORI ETICI E RELIGIOSI</p>	<p>identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento</p>	<p>Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell’uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane.</p>	<p>Alcuni santi nei primi secoli del Cristianesimo: San Pietro, San Paolo, Sant’ Andrea, Sant’Ambrogio, San Basilio....</p>