



Scuola Paritaria Santa Teresa
Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria
Corso Matteotti,9 CASCINA (PI)
Tel.050701332 Fax 050715035
E-mail:scuolasantateresa1@tin.it
Posta certificata: scuolesantateresa@pec.it



k2424221 www.fotosearch.it

PIANO TRIENNALE OFFERTA FORMATIVA A.S.2015-2018 PROGETTI E DISCIPLINE SCUOLA PRIMARIA



CALENDARIO SCOLASTICO 2015- 2016

approvato dal Consiglio di Istituto

Inizio Lezioni:

martedì 15 settembre 2015

Vacanze Natalizie: dal 23 dicembre (compreso) al 6 gennaio

Festività Pasquali: dal 24 Marzo al 29 Marzo

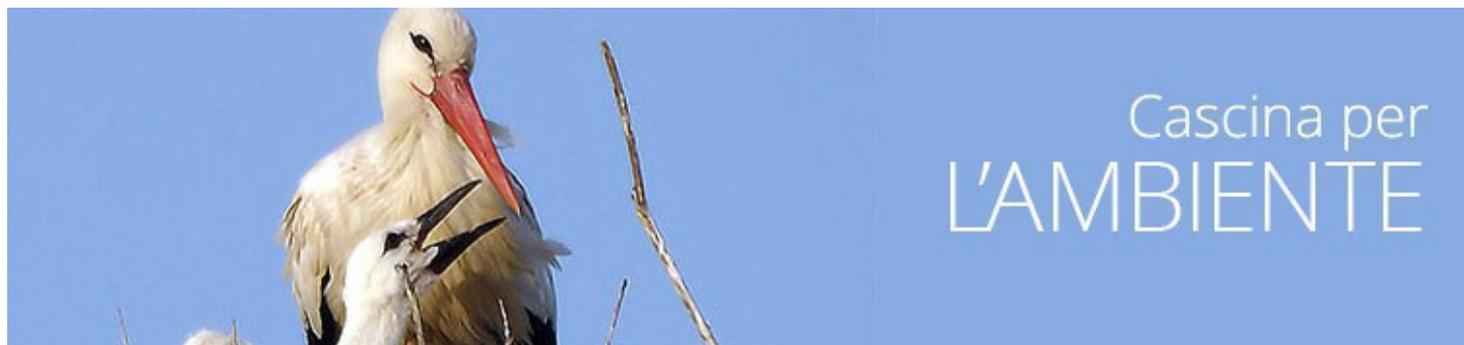
Altre Festività: domenica 1 novembre FESTA di TUTTI I SANTI
martedì 8 dicembre IMMACOLATA CONCEZIONE
lunedì 25 aprile FESTA della LIBERAZIONE
domenica 1 maggio FESTA del LAVORO
martedì 31 maggio FESTA del SANTO PATRONO
giovedì 2 giugno FESTA della REPUBBLICA
venerdì 3 giugno "PONTE" concesso dal C. Istituto

Termine Lezioni:

10 giugno 2016 **Scuola Primaria**

30 giugno 2016 **Scuola dell'Infanzia**

31 luglio 2016 **Sezione Primavera**



Percorsi didattici di educazione ambientale

L'Amministrazione Comunale di Cascina ha attivato da alcuni anni presso le scuole del territorio comunale un percorso didattico di educazione ambientale, che prevede una serie di incontri con gli studenti inerenti le varie tematiche ambientali: inquinamento atmosferico, acustico, idrico, del suolo, smaltimento dei rifiuti, risorse del territorio, ecc., il tutto nell'ottica di garantire una sempre più approfondita educazione e formazione culturale volta a creare nei ragazzi una maggiore consapevolezza delle risorse ambientali e delle possibilità di soluzione delle problematiche relative.

Cascina EducAmbiente

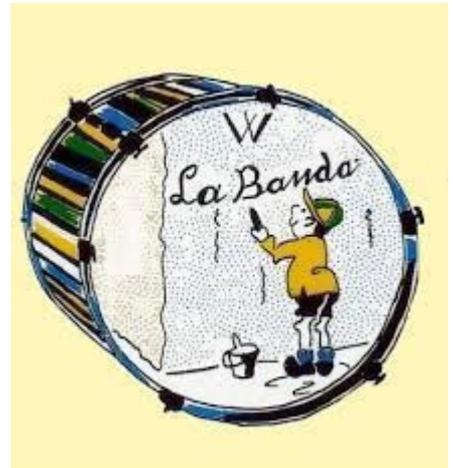
	INFANZIA	

Cascina EducAmbiente

	PRIMARIA	
H.AR.T	Classe prima	1,2,3,4 stagioni...con il nostro amico Arturo
	Classe seconda	
Terza Cultura	Classe terza	Le fonti storiche naturali i fossili raccontano
Terza Cultura	Classe quarta	Vulcani: officine di minerali e rocce
Italia Nostra	Classe quinta	Laboratorio del gusto. L'alimentazione e l'arte dello stare a tavola. I nostri antenati Etruschi e Romani

Filarmonica Municipale "Giacomo Puccini"
S. Anna di Cascina -Pi-

Musicando s'impara



Scuola dell'Infanzia – Sezioni 5 ANNI-

Giocoleria in musica

FINALITA':

Avvicinare i bambini allo splendido e complesso mondo della musica utilizzando attività ludiche mirate, fondendo ritmo e melodia nel gioco.

Con questo percorso si coinvolgono tutti gli aspetti che compongono l'educazione dei bambini: affettività, emotività, senso sociale, gioco, proprietà di linguaggio, libera espressione grafico-pittorica e motoria, attività di gruppo.

OBIETTIVI specifici articolati sulla base di alcune direttive principali:

- ✓ Ritmo e Movimento
- ✓ Suono
- ✓ Canto
- ✓ Ascolto e Interpretazione grafica

1 – RITMO E MOVIMENTO

- Sviluppo del concetto di pulsione ritmica attraverso la conoscenza del proprio corpo (mani, piedi, bocca...)
- Riproduzione di semplici moduli ritmici
- Percepire la differenza tra concetti opposti come **piano/forte, grave/acuto, lento/veloce**
- Sviluppo delle capacità di coordinamento motorio
- Assimilare schemi ritmici attraverso il movimento

2- IL SUONO

- Riprodurre con la voce suoni e rumori che offre l'ambiente circostante
- Esplorare le possibilità sonore degli strumenti a percussione (strumentario ORFF)

3- IL CANTO

- Conoscere ed esplorare le possibilità timbriche e sonore della propria voce
- Saper riconoscere attraverso un vasto repertorio di brani rispondenti alla psicologia del bambino e adatti alla sua vocalità, diverse composizioni quali filastrocche, ninne-nanne, conte, giochi infantili, canoni, canti narrativi ed enumerativi.

4- L'ASCOLTO E L'INTERPRETAZIONE GRAFICA

- Percepire e riconoscere suoni e rumori provocati dall'ambiente o da strumenti musicali e saperli riprodurre graficamente
- Percepire in forma semplice il carattere espressivo dei vari stili musicali

Scuola Primaria – tutte le classi -

Sette note in movimento

FINALITA'

Introdurre in modo efficace la pratica musicale come attività formativa ed assicurare che la musica divenga parte integrante della cultura di base di ciascuno. Con gradualità si dovrà garantire che, un'offerta formativa così strutturata, possa valorizzare le risorse e le competenze già presenti nelle scuole.

Classi	Proposte didattiche
1 [^]	Ritmo e movimento Il suono Il canto
2 [^]	Ritmo e movimento Il suono Il canto
3 [^]	Ritmo e movimento Il suono Il canto Lo strumento
4 [^]	Ritmo e movimento Il suono Il canto Lo strumento
5 [^]	Ritmo e movimento Il suono Il canto Lo strumento

OBIETTIVI:

1- RITMO e MOVIMENTO

Questa proposta coinvolge le percezioni corporee, sviluppando le abilità di ascolto e di coordinazione motoria del bambino

- Sviluppare il concetto di pulsazione ritmica attraverso la conoscenza del proprio corpo
- Assimilare e riprodurre semplici moduli ritmici

2- IL SUONO

L'ambiente circostante nella vita di ognuno di noi offre costantemente stimoli sonori: è compito dell'esperto musicale evidenziare le differenze tra questi

- Esplorare le possibilità sonore degli strumenti a percussione
- Introdurre il bambino alla scoperta della timbrica di vari strumenti -timbro-
- Saper riconoscere i suoni acuti da quelli gravi -altezza dei suoni-
- Saper riconoscere un suono forte da uno piano -intensità dei suoni-

3- IL CANTO

- Conoscere ed esplorare le possibilità timbriche e sonore della propria voce, attraverso l'utilizzo di un ampio repertorio canoro
- Memorizzare testi di canti, sincronizzare il proprio canto con quello degli altri, controllare il proprio tono di voce
- Costruire piccole improvvisazioni canore

4- LO STRUMENTO

- Imparare a suonare il flauto dolce eseguendo semplici brani per formare un piccolo ensemble musicale

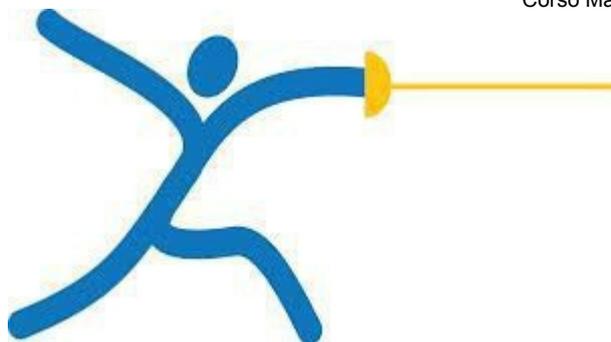
LE PROPOSTE DIDATTICHE VERRANNO AFFRONTATE CON DIVERSI LIVELLI DI DIFFICOLTA' A SECONDA DELLA CLASSE IN CUI VERRANNO PROPOSTE

SPAZI

Le lezioni si svolgeranno in classe o nell'aula di musica

Al termine del progetto verrà eseguita una dimostrazione dei vari gruppi che hanno seguito il percorso musicale





Circolo Scherma Navacchio

**Scuola dell'Infanzia -sezioni 5 ANNI-
 Scuola Primaria -classe prima-**

FINALITA'	OBIETTIVI	ATTIVITA'	VERIFICA
Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse	Saper conoscere e riconoscere le varie parti del corpo	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali parti del corpo • Localizzare le diverse parti del corpo su di sé • Localizzare le diverse parti del corpo su un compagno • Identificare le diverse parti del corpo in rappresentazioni grafiche 	Valutare le capacità di riconoscere le principali parti del corpo attraverso la denominazione delle stesse, toccandole e muovendole su richiesta
	Saper prendere coscienza di sé come entità corporea	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere coscienza delle possibilità motorie delle varie parti del corpo • Effettuare movimenti con alcune parti del corpo, rispettando i comandi • Percepire la propria dimensione corporea in rapporto all'ambiente: muoversi, toccare... 	Valutare la capacità di avere la coscienza di sé come entità corporea attraverso richieste di movimenti di parti specifiche del corpo

FINALITA'	OBIETTIVI	ATTIVITA'	VERIFICA
<p>Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p>	<p>Sapersi orientare nello spazio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Strutturare lo spazio tenendo conto delle coordinate:vicino-lontano, alto-basso, avanti-dietro, sinistra-destra... 	<p>Valutare la capacità di orientarsi nello spazio attraverso percorsi guidati e non, con esercizi di corsa e arresto senza urtare ostacoli e compagni</p>
	<p>Servirsi della motricità globale per eseguire movimenti liberi ed ordinati</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Camminare secondo andature libere o prestabilite • Correre liberamente o seguendo ritmi diversi • Effettuare arresti repentini a comando 	<p>Valutare la capacità di camminare, correre, arrestarsi con esercizi liberi,corse, staffette, gimkane...</p>
	<p>Avvalersi della motricità fine</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lanciare una palla con le mani, con una sola mano • Afferrare una palla con le mani, con una sola mano • Impugnare un attrezzo (un fioretto di plastica) con disinvoltura • Effettuare movimenti con il polso impugnando il fioretto di plastica • Toccare un bersaglio con il fioretto di plastica usando entrambe le mani 	<p>Valutare la capacità di Possedere una motricità fine attraverso esercizi di coordinamento oculo-manuale</p>

FINALITA'	OBIETTIVI	ATTIVITA'	VERIFICHE
<p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole</p>	<p>Saper accettare tutti i compagni di gioco</p> <p>Saper rispettare il proprio turno</p> <p>Saper rispettare le regole nei giochi di squadra e nelle attività ludiche organizzate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comportarsi lealmente con i componenti della propria squadra • Comportarsi lealmente con gli avversari • Attendere e rispettare il segnale di partenza dei giochi • Attendere e rispettare il segnale di partenza nelle gare e nelle staffette • Ripetere movimenti semplici a comando seguendo un ritmo • Coordinare gli arti inferiori con quelli superiori in semplici esercizi ritmici • Accettare le decisioni di chi dirige la gara • Accettare le decisioni stabilite precedentemente dal gruppo 	<p>Valutare disponibilità nei confronti dei compagni attraverso momenti di osservazione durante gare sportive e giochi di squadra o a coppie</p> <p>Valutare la capacità di eseguire un ritmo attraverso l'esecuzione di movimenti richiesti o liberamente eseguiti</p> <p>Valutare la capacità di essere leali e coerenti con le regole stabilite attraverso osservazioni durante gare sportive, giochi di squadra, attività ludiche di gruppo</p>

Scuola Primaria - classi seconda, terza, quarta e quinta -

FINALITA'	OBIETTIVI	ATTIVITA'	VERIFICHE
Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse	Prendere coscienza della lateralità e consolidare la dominanza	<ul style="list-style-type: none"> Lanciare una palla e afferrare oggetti Spingere e guidare un pallone con il fioretto 	Valutare la capacità di riconoscere la dominanza attraverso attività motorie specifiche
	Saper scoprire ed utilizzare segmenti corporei	<ul style="list-style-type: none"> Effettuare movimenti con entrambe le braccia Effettuare movimenti con un braccio solo Effettuare movimenti con entrambe le gambe Effettuare movimenti con una sola gamba 	Valutare la capacità di utilizzare segmenti corporei attraverso momenti di osservazione durante esercizi manuali
	Saper migliorare la capacità di camminare	<p>Camminare in vari modi (lento, veloce, ritmato, passo avanti/indietro...)</p> <p>Camminare associando altri movimenti (palleggiando, calciando o con il fioretto in mano)</p> <p>Camminare in varie direzioni (lateralmente, all'indietro, passo della scherma)</p>	Valutare la capacità di camminare in vari modi attraverso osservazioni durante l'esecuzione di esercizi motori specifici

FINALITA'	OBIETTIVI	ATTIVITA'	VERIFICHE
	<p>Saper migliorare la capacità di correre</p> <p>Saper afferrare oggetti diversi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Correre in vari modi (lento, veloce, saltellando) • Correre in varie direzioni (lateralmente, all'indietro) • Correre superando piccoli ostacoli <p>Effettuare la presa di oggetti (cerchi, palline da tennis) da fermi</p> <p>Effettuare la presa di oggetti in movimento</p> <p>Effettuare la presa a due mani</p> <p>Effettuare la presa con una sola mano</p> <p>Controllare l'oggetto durante la presa</p>	<p>Valutare la capacità di miglioramento nella corsa osservando momenti di attività motorie ed attività libere</p> <p>Valutare la capacità di afferrare osservando il controllo e l'immediatezza della presa attraverso esercizi specifici</p>
<p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole</p>	<p>Saper accettare tutti i compagni del gioco</p> <p>Saper essere corretti con gli avversari</p> <p>Saper rispettare il proprio turno</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comportarsi lealmente con i compagni della propria squadra • Accettare la vittoria e la sconfitta • Comportarsi lealmente con gli avversari <p>Attendere e rispettare il segnale di partenza dei giochi</p> <p>Attendere e rispettare il segnale di partenza nelle gare e nelle staffette</p>	<p>Valutare disponibilità nei confronti dei compagni attraverso momenti di osservazione durante gare sportive e giochi di squadra o a coppie</p> <p>Valutare la capacità di rispettare il proprio turno osservando le reazioni dei bambini in situazione dove sia richiesta</p>

FINALITA'	OBIETTIVI	ATTIVITA'	VERIFICHE
Gioco della scherma	Saper utilizzare gli esercizi motori appresi, nelle attività di gioco	<ul style="list-style-type: none"> Assumere impegni nella progettazione collettiva di un gioco 	Valutare la capacità motoria in situazioni espressive attraverso attività libere ed organizzate
	Acquisire senso di collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> Agire correttamente durante il gioco 	Valutare il senso di collaborazione attraverso momenti di osservazione durante giochi collettivi e di squadra
	Acquisizione dei fondamentali della scherma	<ul style="list-style-type: none"> Guardia, passo avanti, passo indietro, affondo I quattro tipi di parata: destra/sinistra, alto/basso Attacco, parata e risposta Arbitraggio Il torneo della classe 	Valutare l'esecuzione dei movimenti secondo le indicazioni ricevute





ATTIVITA' EDUCATIVE PER LA SCUOLA

Laboratorio: IL PIANETA CIOCCOLATO

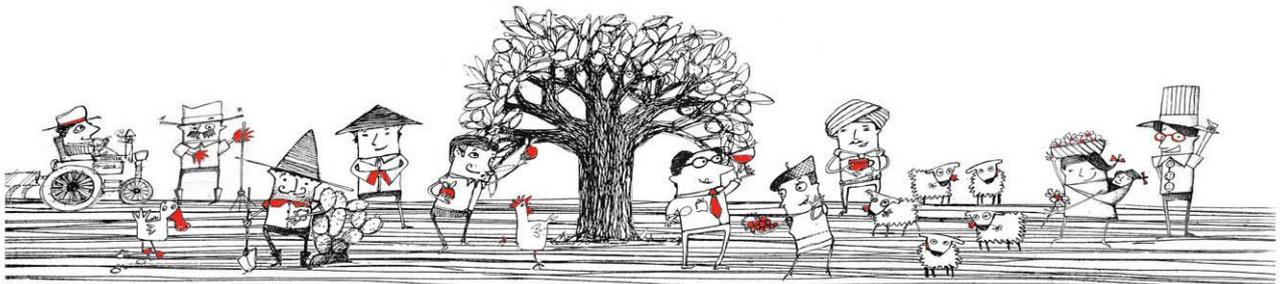
Viaggio virtuale sul pianeta di cioccolato stimolato da indovinelli. Un'incursione a gruppetti nel punto vendita permette la ricerca dei tipi di cioccolato, oggetto della discussione successiva che ne introduce l'assaggio. Partendo dall'albero del cacao e da una leggenda azteca sulle sue origini, attraverso la sensorialità, viene aperta una finestra sull'immaginario dei più piccoli e si forniscono elementi per una maggiore conoscenza di questo alimento, che da secoli ingolosisce grandi e piccini.

Parole chiave: ALIMENTAZIONE, USO DEI SENSI PER CONOSCERE, ORIGINE CACAO, PUBBLICITA'

Destinatari: Classe 1[^]

Obiettivi:

- Usare i sensi per osservare i colori dei contenitori / etichette del cioccolato e del contenuto, percepire il profumo del cioccolato ed assaporare.
- Fornire elementi conoscitivi sull'origine del cacao attraverso attività ludico-sensoriali.



Laboratorio: KAOS : IL PRINCIPIO DEL MONDO

Il mito del caos è il tentativo dei greci di dare una spiegazione alla genesi dell'universo, per rispondere alle eterne domande dell'umanità. Il mito, come trasmissione di sapere, memoria e tradizione è proposto come un viaggio affascinante per parlare dell'origine delle cose. La narrazione accompagna la classe alla scoperta di alcune tra le storie più avvincenti tratte dalla mitologia classica sulle origini del mondo.

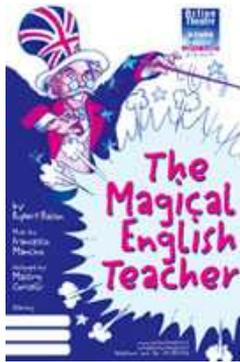
Parole chiave : RACCONTO, SENSI, MITO, CULTURA

Destinatari : Classe 3[^]

Obiettivi:

- Sviluppare la curiosità verso i misteri dell'origine delle cose

SPETTACOLI IN LINGUA INGLESE



The Magical English Teacher

C'è grande attesa per l'arrivo di un magico insegnante di inglese, **Mr. English**. Due allievi, Freddy e Sally, insieme a un coniglio, molti pupazzi e una lavagna magica assistono a una lezione di inglese davvero buffa e divertente. Con l'aiuto della sua bacchetta magica, Mr. English appare e sparisce mentre cerca di insegnare l'inglese al pubblico e ai due bambini, piuttosto vivaci e combina guai.

Destinatari:

Bambini di cinque anni
e
Classe prima e seconda

Elementi di didattica:

Animals, Parts of the body,
Clothes, School Objects,
Alphabet, The verb to be,
simple actions,
prepositions.

Extract

MR. ENGLISH Hello. Who are you?

FREDDY Er

MR. ENGLISH Who are you?

FREDDY I am 10

MR. ENGLISH No not how old are you; who are you?

FREDDY I'm fine thank you

MR. ENGLISH No not how are you; who are you?

FREDDY My favourite colour is red

MR. ENGLISH No, no, no!

Rabbit passes a wand. Mr. English waves it.

MR. ENGLISH Abracadabra. Who are you?

FREDDY I'm Freddy!

MR. ENGLISH Freddy! Hello Freddy..



Adventure in The British Museum



Destinatari:

Classe terza, quarta
e quinta

Elementi di didattica:

Present continuous, parts
of face, jobs, Egyptian
culture, got (as in I've got),
weather, animals, breathe,
talk, walk.

Non è tutto tranquillo nella sezione egizia del British Museum.

Mentre il direttore del museo e la guida descrivono una bellissima tomba egizia un'insegnante viene rapita da una mummia. Ma con l'aiuto di una macchina del tempo e di alcuni indizi misteriosi, il nostro giovane eroe, un provetto Indiana Jones, salva l'insegnante e una bambina e poi ancora... . Lo spettacolo è interdisciplinare, ricco di suspense, musica e danza con un grande coinvolgimento del pubblico e moltissimo divertimento.

Extract

PROFESSOR: Thank you all for coming to visit the Museum, and a special thank you of course to your teacher.

GARY: Er she's not here.

PROFESSOR: What?

GARY: She's not here.

PROFESSOR: Where is she?

GARY: Quietly. She's with the dinosaurs.

PROFESSOR: Speak up. I can't hear you Gary.

GARY: She's with the dinosaurs.

PROFESSOR: In the toilet?

GARY: No she's with the dinosaurs!

PROFESSOR: With the dinosaurs! GARY!!!!!!

You can't feed Italian teachers to the dinosaurs!



Museo di Storia Naturale e Università degli Studi di Pisa



La balena e Pinocchio

Attività didattica per La classe 1^a

Obiettivi - Scoprire l'affascinante mondo dei cetacei e la loro inaspettata origine prendendo spunto dalla storia di Pinocchio.

Descrizione - Ispirandosi alla storia di Pinocchio, l'operatore guiderà i bambini alla scoperta dei cetacei, insegnando loro a distinguere le verità dalle bugie. I bambini, attraverso pannelli illustrati, video ed elementi tattili, scopriranno come sono oggi i cetacei e qual è la loro vera origine. I bambini coloreranno un disegno dedicato ai cetacei da portare a casa come ricordo dell'esperienza fatta. A conclusione dell'attività, i bambini, protagonisti per un momento della storia di Pinocchio, entreranno dentro la pancia di una vera balena!



Dai monti al mare: dire, fare, toccare

Attività didattica per la classe 1[^]

Obiettivi - Osservare, conoscere e rispettare gli ambienti naturali attraverso un'esperienza multisensoriale.

Descrizione - L'operatore introdurrà i tre ambienti naturali (bosco, mare e lago) ricostruiti all'interno della sala tattile tramite tre diorami tridimensionali. Gli alunni svolgeranno schede didattiche e attività al tavolino dedicate a questi ambienti, mentre l'operatore a turno li accompagnerà, bendati, nella sala tattile dove dovranno riconoscere animali e piante tipiche dei tre ambienti, utilizzando soltanto il tatto. Gli alunni entreranno tutti nella sala tattile dove saranno esaminate le caratteristiche dei tre ambienti naturali (aria, acqua e terra) e delle specie animali e vegetali che li popolano. In base alle informazioni date e alle osservazioni fatte, gli alunni posizioneranno i modellini di animali nel giusto ambiente. Infine gli alunni riconosceranno alcuni animali ascoltando il loro verso. L'attività terminerà con una riflessione su quali sono i comportamenti corretti da tenere negli ambienti naturali.



Dinosauriamo!

Attività didattica per la classe 3[^]

Obiettivi - Conoscere da vicino il mondo della paleontologia attraverso lo studio dei dinosauri, i più famosi ed affascinanti animali del passato!

Descrizione - Il progetto è diviso in due parti.

1a parte: l'operatore illustrerà i vari tipi di fossili di dinosauro e le informazioni che è possibile ricavare da essi al fine di ricostruire il corpo di questi animali e di conoscerne lo stile di vita. Gli alunni saranno direttamente coinvolti nella spiegazione ed invitati ad osservare i reperti e ad eseguire alcuni esperimenti (valutazione dell'estensione del campo visivo, stima delle dimensioni dell'animale partendo dalle sue impronte, valutazione della forza di vari tipi di code, valutazione della forza del morso di un dinosauro carnivoro).

2a parte: gli alunni visiteranno le sale dei dinosauri dove potranno verificare ed approfondire gli argomenti precedentemente affrontati.

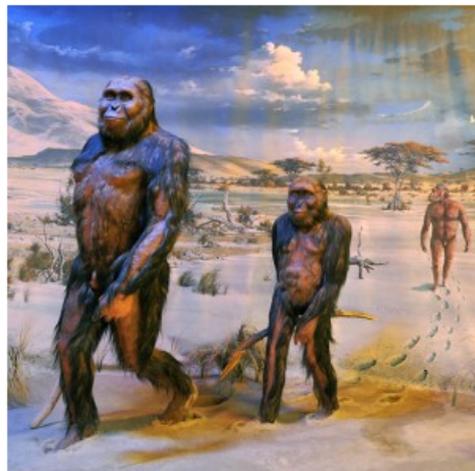


C'era una volta.....l'uomo

Attività didattica per la classe 3^A

Obiettivi - Conoscere e comprendere la posizione che la nostra specie ha all'interno del mondo animale e le principali tappe dell'evoluzione dell'uomo dalle origini ad oggi.

Descrizione - – L'operatore spiegherà, con la partecipazione attiva degli alunni, le principali caratteristiche morfologiche, ecologiche ed etologiche dei primati e le principali tappe dell'evoluzione dell'uomo (genere Australopithecus, Homo habilis, Homo erectus, Homo sapiens neanderthalensis e Homo sapiens sapiens) con l'ausilio di pannelli didattici, reperti museali e materiale scheletrico. Gli alunni visiteranno la galleria dei primati e la sala "C'era una volta...l'uomo" per ripercorrere le principali tappe dell'evoluzione biologica e culturale dell'uomo dalle origini fino all'invenzione delle prime forme d'arte.



La vita in una goccia d'acqua

Attività didattica per la classe 4^A

Obiettivi - Conoscere le diverse e affascinanti forme di vita che popolano una goccia d'acqua, nascoste ai nostri occhi a causa delle loro minuscole dimensioni.

Descrizione - L'operatore illustrerà i più comuni esseri viventi che si possono trovare in una goccia d'acqua e la loro importanza dal punto di vista ecologico. Verrà affrontata la differenza tra organismi unicellulari e pluricellulari, presentando alcuni tipi di organismi unicellulari con l'ausilio di immagini, filmati e modelli tridimensionali. Gli alunni saranno coinvolti in un'attività di laboratorio in cui prepareranno loro stessi un vetrino da osservare al microscopio con campioni di cellule vive di organismi unicellulari (protisti).



Vertebrati a confronto

Attività didattica per la classe 4^a

Obiettivi : Conoscere la biodiversità dei vertebrati e comprendere i loro adattamenti, acquisire inoltre informazioni sullo stato di conservazione di alcuni vertebrati a rischio.

Descrizione: L'operatore accompagnerà gli alunni in un percorso evolutivo all'interno delle sale del Museo dedicate ai cinque gruppi di vertebrati (pesci, anfibi, rettili, mammiferi, uccelli). Durante l'intero percorso gli alunni saranno coinvolti attivamente immedesimandosi nell'animale loro assegnato. Gli alunni potranno osservare e confrontare i reperti esposti e scoprire le principali tappe dell'evoluzione dei vertebrati e le principali caratteristiche fisiche e comportamentali di ogni gruppo. Saranno inoltre fornite informazioni sullo stato di conservazione di alcuni vertebrati a rischio (storione, anfibi, tartarughe, bisonte europeo, foche, pipistrelli). Il percorso si concluderà con un semplice gioco per verificare i concetti acquisiti.

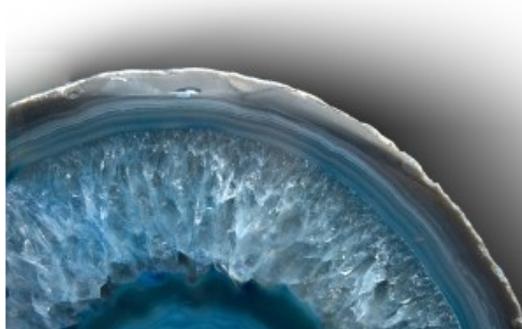


I minerali della Toscana

Attività didattica per la classe 5^a

Obiettivi : Conoscere ed apprezzare il mondo dei minerali e la loro importanza nella nostra vita quotidiana.

Descrizione: All'interno della nuova galleria dei minerali, l'operatore spiegherà agli alunni cosa sono le rocce e come si possono classificare (sedimentarie, metamorfiche e vulcaniche). Inoltre spiegherà cosa sono i minerali e presenterà le principali miniere della Toscana indicando quali sono stati i loro utilizzi. Successivamente illustrerà alcune prove sulle proprietà dei minerali usate per la loro determinazione. Gli alunni, divisi in gruppi, dovranno identificare alcuni minerali provenienti da miniere toscane attraverso l'osservazione e l'esecuzione di tali prove



La vita in Certosa al tempo dei Monaci

Attività didattica per la classe 5[^]

Obiettivi : Il percorso propone un'inconsueta visita della Certosa, che mira a stimolare la curiosità dei bambini sulla vita dei monaci all'interno della Certosa di Calci attraverso il gioco, l'osservazione e la ricerca.

Descrizione: Seguendo le tracce dei monaci certosini, anzi vestendone i panni, la classe è condotta nei diversi ambienti della Certosa, scoprendo gradualmente bizzarri e singolari aspetti della loro quotidianità: da un lato i padri, monaci totalmente dediti alla preghiera, e dall'altro i conversi, fratelli addetti ai lavori più pesanti. Attraverso uno stimolante e divertente gioco a squadre, i bambini vengono totalmente coinvolti e affascinati dalle peculiarità della vita certosina e dalla suggestione dei luoghi in cui vivevano



Uscite didattiche e Visite guidate

Scuola dell'Infanzia

sezione	data	percorso	luogo
pappagalli			
tartarughe			
bruchi			
ranocchie			
api			
coccinelle			

Scuola Primaria

classe	data	percorso	luogo
seconda	15 ott. 2015	Il percorso delle castagne	Biofattoria Didattica San Bernardo - CALCI -
quinta	24 nov. 2015	Esperimenta con Galileo Piccoli e grandi passi nell'Astronomia	Museo di Scienze Planetarie - PRATO -
quinta	24 mag. 2016	Come geologi tra rocce e minerali	Parco San Silvestro -CAMPIGLIA MARITTIMA
quinta	20 aprile 2016	Vita in Certosa	Museo della Certosa di CALCI
prima	13 maggio 2016	Azienda Agricola e Fattoria Didattica	STAFFOLI
seconda	26 maggio 2016	La tenuta di San Rossore "Flora e Fauna"	SAN ROSSORE
seconda	12 maggio 2016	Visita al Parco "Gallorose"	CECINA
seconda	19 maggio 2016	Museo di Capannoli e Peccioli	CAPANNOLI

Le uscite didattiche, le proposte e le attività del territorio (ed. ambientale, ed. alimentare, teatro...) sono inserite all'interno dei progetti e delle programmazioni curriculari, le valorizzano e le completano.

Per permettere a tutti gli alunni di partecipare si sceglieranno le esperienze che non comportino oneri eccessivi per le famiglie.

		21	

Teatro Politeama -Spettacoli -

Pinocchio

Classe prima – 04 dicembre 2015



Sono gli esseri umani che rappresentano i burattini". La fata -bambola- turchina li accompagna.

Ci troviamo in un Teatro di Marionette dismesso, in un luogo dal sapore incantato, a raccontare una storia che vede come protagonista proprio un burattino, creato di proposito per calcare le scene. A ben vedere, però, c'è un curioso ribaltamento in atto: anziché essere i pupazzi a rappresentare gli esseri viventi sono invece gli esseri umani, gli attori, a rappresentare dei burattini. Ad accompagnarci in questo mondo liminale, frontiera magica tra sogno e realtà, è la figura enigmatica della

Fata-bambola turchina, che si anima, con movimenti plastici e un fare straniato, per raccontare le peripezie di Pinocchio. È lei la narratrice-manipolatrice della storia che, usando costantemente trucchi teatrali, guida Pinocchio nelle sue avventure-disavventure iniziatiche.

L'intento dello spettacolo è ritrovare quella forza originale del testo che nel tempo si è perduta, quell'atmosfera un po' polverosa e usurata, ma anche cruda e ironica.

La didattica della favola di Collodi, che oggi può risultare quasi pedante, è qui amalgamata all'umorismo e ad una forte potenza visiva della scena.

Non sono stato io

Classe terza –11 maggio 2016

Non sono stato io è il grido di Luca contro tutti quelli che lo accusano ed è anche il grido di tutti quei bambini che troppo spesso vengono etichettati come "bambini cattivi" e per questo ingiustamente discriminati.

Francesco è un bambino giudizioso, corretto, tranquillo.

Luca invece è un bambino irrequieto e agitato. È un tipo tosto, uno di quei bambini terribili di cui perfino qualche adulto ha paura.

Luca e Francesco sono molto amici ed è per questo che il giorno in cui a scuola accade il "fattaccio", e Luca viene accusato di esserne il responsabile, Francesco è pronto a tutto per difenderlo. Ma la sua protesta

resterà inascoltata e Luca verrà allontanato dalla scuola.

Non sono stato io è il grido di Luca contro tutti quelli che lo accusano ed è anche il grido di tutti quei bambini

che troppo spesso vengono etichettati come "bambini cattivi" e per questo ingiustamente discriminati. Ma che cosa significa essere un bambino cattivo? E soprattutto: esiste davvero la cattiveria dei bambini o esistono invece adulti distratti che non sanno ascoltare e guardare oltre rimproveri e punizioni? Attraverso la narrazione di un fatto che può accadere ogni giorno in qualunque scuola, lo spettacolo non pretende di dare risposte certe a un tema tanto complesso, ma con toni lievi e divertenti guarda le cose con gli occhi di un bambino che prova a far valere le sue ragioni su quelle dei grandi.

"...Non sono stato io si interroga sul diritto alla scuola, su quando si possa definire borderline il comportamento di un bambino, sui sistemi educativi. Ma lo fa con arte. In tempi di continue riforme scolastiche, questo spettacolo punta sull'inclusione e sul rispetto delle differenze, con la convinzione che la scuola dovrebbe esaltare le capacità individuali e la collettivizzazione del sapere".

Il gigante soffiasogni classi quarta e quinta –11 febbraio 2016-

Uno spettacolo sui sogni, sui desideri e sulla forza dell'amicizia.

Una storia di feroci giganti mangiabambini che si trasforma in un esilarante viaggio nel mondo della fantasia. Liberamente ispirato al GGG di Roald Dahl ed a diversi testi sul rapporto millenario tra uomini e giganti, lo spettacolo dialoga, a più di vent'anni dal suo primo allestimento con il linguaggio digitale sperimentato da Carlo Presotto nelle sue ultime opere. Gli attori si trovano nuovamente alle prese con visioni fantastiche, con ombre vere e immagini digitali, in una dimensione di coinvolgimento degli spettatori cui è decisamente difficile resistere.

La storia di un incontro con un'ombra che, contro ogni apparenza, è un'ombra amica dei bambini. Viene ogni notte, dal paese dei giganti, per soffiare nelle loro stanze i sogni. Una bambina non dorme e lo sorprende: si tratta del Grande Gigante Gentile. Lui è costretto a portarla via con sé, nel suo mondo. I due fanno amicizia e decidono insieme di rendere inoffensivo il gigante cattivo che ogni notte corre per il mondo a mangiare i bambini.

Ce la faranno grazie alla magica miscela di sogni preparata dal GGG e all'aiuto nientemeno che della Regina d'Inghilterra.

Il progetto dello spettacolo parte da un laboratorio progettato per dare voce e spazio ai desideri dei bambini.

Una generazione che sembra avere tutto, ha ancora la capacità di desiderare? La risposta è positiva, anche se a volte i desideri impauriscono o si impigriscono, ed allora è più difficile usarli come stelle per orientare le nostre scelte ed il nostro cammino. Le favole, anche quelle contemporanee, servono anche a questo: a dare una lustratina ai nostri sogni, in modo che continuino ad illuminare la vita.





Obiettivi e strumenti

Il programma europeo "Frutta nelle scuole", introdotto dal regolamento (CE) n.1234 del Consiglio del 22 ottobre 2007 e dal regolamento (CE) n. 288 della Commissione del 7 aprile 2009 è finalizzato ad aumentare il consumo di frutta e verdura da parte dei bambini e ad attuare iniziative che supportino più corrette abitudini alimentari e una nutrizione maggiormente equilibrata, nella fase in cui si formano le loro abitudini alimentari.

Gli obiettivi del programma:

incentivare il consumo di frutta e verdura tra i bambini compresi tra i sei e gli undici anni di età;
realizzare un più stretto rapporto tra il "produttore-fornitore" e il consumatore, indirizzando i criteri di scelta e le singole azioni affinché si affermi una conoscenza e una consapevolezza nuova tra "chi produce" e "chi consuma";
offrire ai bambini più occasioni ripetute nel tempo per conoscere e "verificare concretamente" prodotti naturali diversi in varietà e tipologia, quali opzioni di scelta alternativa, per potersi orientare fra le continue pressioni della pubblicità e sviluppare una capacità di scelta consapevole; le informazioni "ai bambini" saranno finalizzate e rese con metodologie pertinenti e relative al loro sistema di apprendimento (es: laboratori sensoriali).

Gli strumenti:

distribuzione di prodotti ortofrutticoli; (FINANZIATI INTERAMENTE CON AIUTO COMUNITARIO E NAZIONALE)
campagna di informazione sulle caratteristiche dei prodotti ortofrutticoli, in termini di qualità, aspetti nutrizionali e sanitari, stagionalità, territorialità e rispetto dell'ambiente, rivolto sia ai docenti che ai genitori, al fine di prolungare l'effetto di induzione del consumo; (FINANZIATA PARZIALMENTE CON AIUTO COMUNITARIO E NAZIONALE)
utilizzo di idonee attrezzature, nei limiti indicati dal regolamento comunitario, in grado di supportare la distribuzione, l'utilizzo e la degustazione dei prodotti distribuiti; (FINANZIATI PARZIALMENTE CON AIUTO COMUNITARIO E NAZIONALE)
avviare e consolidare la realizzazione di una Rete - costituita da Mipaaf, Regioni, Province Autonome e Istituti scolastici disponibili a partecipare in modo continuativo al Programma-, nell'ambito della quale coordinare le azioni coerenti a raggiungere gli obiettivi definiti e recependo misure accompagnatore definite;
elaborazione di misure di accompagnamento complementari.

Destinatari del programma sono i bambini in età scolare dai sei agli undici anni o, come usa nel sistema scolastico nazionale, i bambini che frequentano la scuola primaria/elementare. Circa 870.000 bambini di tutte le Regioni per un totale di circa 5.000 scuole interessate. Per l'anno scolastico 2009-2010, i prodotti ammissibili a fruire del programma di distribuzione, selezionati in base alla loro semplicità d'uso e fruibilità, sono i seguenti prodotti distribuiti freschi tal quali, monofrutto, tagliati a fette o in preparati "pronti all'uso":

Arance Fragole Kiwi Mele Pere Carota Finocchio Pomodoro

Nella scelta dei prodotti frutticoli si privilegeranno prodotti di qualità certificati (D.O.P., I.G.P., Biologici) e/o prodotti ottenuti con metodi di produzione integrata certificata e dovranno comprovare la loro origine di prodotto comunitario al 100%. Nella scelta del prodotto si terrà conto del carattere di stagionalità. La distribuzione del prodotto non dovrà avvenire in associazione all'erogazione dei pasti scolastici, costituendo essa stessa anche un momento di "formazione e informazione" autonomo.

La distribuzione deve essere assistita dal soggetto aggiudicatario del bando di gara, che è responsabile di tutti gli adempimenti previsti nel bando di gara. Il programma di distribuzione prevede, inoltre, che ogni bambino consumi prodotti ortofrutticoli almeno 20 volte durante il Programma, consumi almeno quattro specie di frutto-ortaggio differenti e sia destinatario di specifica attività informativa o educativa. Le misure di accompagnamento sono finalizzate ad elevare l'efficacia delle specifiche azioni previste dal Programma comunitario mediante una serie di correlate azioni di informazione e di sensibilizzazione. Per l'anno scolastico 2009-2010, saranno attuate le seguenti misure di accompagnamento:

Visita a fattorie didattiche;

Creazione di orti scolastici, attività di giardinaggio e/o allestimento di laboratori sensoriali;

Distribuzione di materiale informativo agli insegnanti;

Moduli formativi per insegnanti e docenti;

Incentivi e ricompense di natura ludica per sostenere l'approccio al consumo della frutta e delle verdure;

Giornate a tema o attività didattiche accompagnate da attività pratiche e dimostrative;

Sistema di promozione interattivo multilingua per la promozione del territorio e dei suoi prodotti tipici.

L'informazione e la comunicazione del Programma «Frutta nelle scuole» sono realizzate, a cura del MiPAAF, mediante la combinazione di più strumenti:

un manifesto realizzato e diffuso in conformità ai requisiti minimi stabiliti nell'allegato III del Regolamento (CE) n. 288/2009 e alle indicazioni dell'art. 14 del medesimo regolamento.

uno specifico logo che contrassegna e distingue l'iniziativa sul territorio;

Sito WEB istituzionale;

iniziative diverse di tipo mediatico : (lettera ai genitori, pubblicità su alcuni siti Internet di rilevanza nazionale e su alcune testate giornalistiche, pubblicità televisiva e radiofonica.....);

materiale informativo specifico e adatto per i bambini che sono i destinatari elettivi.



"Ogni persona, a scuola come nella vita, impara attingendo liberamente
dalla sua esperienza, dalle conoscenze o dalle discipline,
elaborandole con un'attività continua e autonoma."

Premessa

*Fino a pochi anni fa, lo Stato stabiliva i programmi didattici che tutte le scuole statali e paritarie erano tenute a svolgere. Con il riconoscimento dell'autonomia scolastica non vi sono più programmi nazionali prescrittivi ma **soltanto un insieme di obiettivi che gli alunni devono raggiungere attraverso attività didattiche progettate dai docenti**. Sono dunque le singole scuole ad assumere la piena responsabilità di definire le metodologie ed i contenuti che costituiscono il percorso formativo di ogni alunno, cioè il suo curriculum obbligatorio.*

Il curriculum di scuola è elaborato dal collegio dei docenti.

Il primo ciclo d'istruzione comprende **la Scuola dell'Infanzia, la Scuola Primaria e la Scuola Secondaria di primo grado**. Ricopre un arco di tempo fondamentale per l'apprendimento e lo sviluppo dell'identità degli alunni, nel quale si pongono le basi e si acquisiscono gradualmente le competenze indispensabili per continuare ad apprendere a scuola e lungo l'intero arco della vita.

La scuola dell'infanzia promuove lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza, della cittadinanza.

La scuola primaria mira all'acquisizione degli apprendimenti di base, come primo esercizio dei diritti costituzionali.

Ai bambini e alle bambine che la frequentano offre l'opportunità di sviluppare le dimensioni cognitive, emotive, affettive, sociali, corporee, etiche e religiose, e di acquisire i saperi irrinunciabili. Si pone come scuola formativa che, attraverso gli alfabeti caratteristici di ciascuna disciplina, permette di esercitare differenti stili cognitivi, ponendo così le premesse per lo sviluppo del pensiero riflessivo e critico.

Le competenze sviluppate nell'ambito delle singole discipline concorrono a loro volta alla promozione di competenze più ampie e trasversali, che rappresentano una condizione essenziale per la piena realizzazione personale e per la partecipazione attiva alla vita sociale, orientate ai valori della convivenza civile e del bene comune.

La finalità del primo ciclo è l'acquisizione delle conoscenze e delle abilità fondamentali per sviluppare le competenze culturali di base nella prospettiva del pieno sviluppo della persona.

Per realizzare tale finalità la scuola, con altre istituzioni:

- concorre alla rimozione di ogni ostacolo alla frequenza;
- cura l'accesso facilitato per gli alunni con disabilità;
- previene l'evasione dell'obbligo scolastico e contrasta la dispersione; valorizza il talento e le inclinazioni di ciascuno;
- persegue con ogni mezzo il miglioramento della qualità del sistema di istruzione

In questa prospettiva, ogni ordine di scuola pone particolare attenzione ai processi di apprendimento di tutti gli alunni e di ciascuno di essi, li accompagna nell'elaborare il senso della propria esperienza, promuove la pratica consapevole della cittadinanza.

Al termine della scuola primaria vengono fissati i traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi ai campi di esperienza ed alle discipline.

La scuola finalizza il curriculum alla maturazione delle competenze previste nel profilo dello studente al termine del primo ciclo, fondamentali per la crescita personale e per la partecipazione sociale, e che saranno oggetto di certificazione.

Sulla base dei traguardi fissati a livello nazionale, la nostra scuola ha progettato i seguenti percorsi per la promozione, la rilevazione e la valutazione delle competenze.

Particolare attenzione è stata posta a come ciascuno studente mobilita e orchestra le proprie risorse, conoscenze, abilità, atteggiamenti ed emozioni per affrontare efficacemente le situazioni che la realtà quotidianamente propone, in relazione alle proprie potenzialità e attitudini.

Particolare cura è riservata agli allievi con disabilità o con bisogni educativi speciali, attraverso adeguate strategie organizzative e didattiche, da considerare nella normale progettazione dell'offerta formativa. Per affrontare difficoltà non risolvibili dai soli insegnanti curricolari, la scuola si avvale dell'apporto di professionalità specifiche come quelle della psicologa e della logopedista.

Gli obiettivi di apprendimento individuano campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze.

Che cosa cambia nell'insegnamento/apprendimento?

APPROCCIO PER COMPETENZE	APPROCCIO PER OBIETTIVI
Centratura sulle situazioni/compiti in forma di problemi complessi che l'alunno deve essere in grado di affrontare	Centratura sui contenuti che l'alunno deve fare propri
Contestualizzazione /senso degli apprendimenti	Decontestualizzazione /contenuto insegnato per se stesso
Centratura sulle azioni dell'alunno	Centratura sulle azioni dell'insegnante
Profilo in uscita: classi di situazioni da trattare con competenza a conclusione del percorso formativo	Profilo in uscita: contenuti disciplinari da riprodurre
Valutazione: delle potenzialità di impiego degli apprendimenti disciplinari	Valutazione: del grado di acquisizione dei contenuti

Il concetto di COMPETENZA si coniuga con un modello di insegnamento/apprendimento che mette in gioco il ruolo dei processi di elaborazione personale delle conoscenze, attraverso **problemi** che suscitino forte interesse da parte dell'allievo e per la cui risoluzione, i contenuti disciplinari, considerati in forma integrata, devono costituire risorsa fondamentale.

da "Il Laboratorio di...", di Giuseppina Gentili - Edizioni Erickson

Occorre, quindi, ripensare la scuola, spostare l'attenzione dall'insegnamento dei contenuti ai processi cognitivi che si attivano ed al soggetto che apprende. Ribadire la centralità di chi apprende vuol dire garantire a ciascun alunno lo sviluppo completo delle proprie potenzialità, valorizzando e incrementando i personali punti di forza e intervenendo su quelli più deboli. Occorre promuovere la prospettiva per cui si dà a ciascuno le opportunità di cui ha bisogno per costruire le proprie competenze.

Una didattica di questo tipo non può prescindere da un **approccio laboratoriale, metodologia che riconosce e valorizza il ruolo attivo dell'alunno, impegnato in processi di problem solving e di attivazione di un proprio pensiero critico e riflessivo.**

"Essere competenti" significa mettere in gioco ed utilizzare tutto ciò di cui si dispone in termini di conoscenze dichiarative e procedurali, disposizioni mentalie caratteristiche personali, per risolvere efficacemente problemi in contesti reali.

Se la scuola si pone l'obiettivo di rendere competenti i suoi alunni, deve fornire gli strumenti per farlo, deve creare le condizioni. Tutto ciò è possibile solo nel momento in cui la scuola sceglie di utilizzare e fare propria **una metodologia laboratoriale**, nella quale il **laboratorio** non è uno spazio o un momento separato, ma una modalità abituale della prassi scolastica quotidiana, principio trasversale dell'intera proposta didattica.

Laboratorio diventa qualsiasi esperienza o attività nella quale l'alunno riflette e lavora insieme agli altri, utilizzando molteplici modalità apprenditive per la soluzione di una situazione problematica reale, l'assolvimento di un incarico, la realizzazione di un progetto.

La **competenza** da acquisire diventa il risultato di una pratica, di una riflessione, di una interiorizzazione del processo di apprendimento sperimentato.

Il laboratorio si pone come spazio multidimensionale:

- è il **luogo della motivazione**, perchè ci si impegna di più se lo scopo degli apprendimenti risulta visibile, utile e concreto;
- è il **luogo della curiosità e della creatività**, perchè si problematizzano gli apprendimenti, ponendo continuamente dei quesiti ai quali si risponde mettendo in gioco conoscenze ed intelligenze diverse;
- è il **luogo della partecipazione e della socializzazione**, perchè si impara a lavorare e costruire conoscenze insieme, confrontandosi, argomentando e negoziando le proprie personali prospettive;
- è il **luogo della personalizzazione**, perchè si offrono più percorsi e strumenti didattici, rispondenti ai diversi bisogni apprenditivi ed esigenze di ciascuno;
- è il **luogo delle molteplici intelligenze**, perchè in esso trovano spazio e valore le originalità di ciascuno delle quali ognuno diventa consapevole;
- è il **luogo della trasversalità** tra diversi linguaggi tra "mente" e "mani", tra emozioni e riflessioni, perchè si impara meglio facendo e attraverso un coinvolgimento olistico della persona;
- è il **luogo della metacognizione e della responsabilità**, perchè si sollecita la pratica riflessiva sul proprio operato, riconoscendo un ruolo fondamentale all'errore, che diventa opportunità di miglioramento e crescita per tutti.

La scheda definisce e struttura le varie fasi dell'intera attività laboratoriale e costituisce una guida e un invito ad una continua riflessione e riformulazione. La scheda permette di realizzare interventi precisi e rispondenti alle necessità apprenditive degli alunni e consente di rimodellare le proposte alla luce delle problematiche e nuove situazioni emerse in itinere. In questo modo l'insegnante ha la possibilità di gestire e controllare consapevolmente e intenzionalmente tutto il processo apprenditivo del laboratorio.

Per favorire una facile ed efficace compilazione, analizziamo e descriviamo singolarmente ogni sezione.

- 1. Titolo.** È molto importante catturare, fin da subito, l'interesse e la curiosità degli studenti; scegliere un titolo sintetico ma accattivante giocherà un ruolo fondamentale, sia nel dare un primo indizio dell'argomento trattato e delle attività, sia nel coinvolgere attivamente chi vi parteciperà.
- 2. Nucleo tematico disciplinare.** È l'organizzatore concettuale della disciplina, rinvenibile nel documento ministeriale del 2012 *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*, all'interno del quale vengono individuate ed estrapolate le competenze da sviluppare negli alunni.
- 3. Competenza di riferimento.** Concorre allo sviluppo e al completamento del nucleo tematico indicato, si concretizza come risultato di una pratica, di una riflessione e di una interiorizzazione del processo di apprendimento laboratoriale. Il numero può essere variabile e sono espresse con verbi di azione che indicano lo sviluppo di un comportamento preciso nell'alunno. Ogni competenza si sostanzia e viene declinata in obiettivi specifici di apprendimento: cosa si richiede di saper fare e quali argomenti trattare.
- 4. Compito unitario di apprendimento.** Ogni laboratorio porta alla elaborazione e costruzione finale di un prodotto cognitivo o materiale. Il compito di apprendimento fa riferimento a situazioni concrete che presuppongono la rielaborazione personale e l'apertura a percorsi aperti e a più soluzioni, in stretta connessione con i compiti reali riconosciuti significativi per chi apprende (serve a qualcosa di concreto) e spendibili nella realtà. Questi compiti coinvolgono diverse dimensioni dell'apprendimento: conoscenze, processi, abilità e disposizioni ad agire; sono il risultato finale di tutte le attività realizzate nel laboratorio e possono venire proposti agli studenti anche in seguito con le prove di competenza, come momento di verifica e mezzo per dimostrare il livello di padronanza di quanto appreso
- 5. Obiettivi specifici di apprendimento.** Descrivono le abilità che gli alunni esercitano e sviluppano nel laboratorio elaborando i contenuti e gli argomenti inseriti nelle attività proposte. Gli obiettivi vengono scelti all'interno di quelli proposti nelle Indicazioni nazionali in base alle esigenze formative della classe o gruppo classe e alla significatività apprenditiva che possono rivestire per quegli stessi alunni. Operare una scelta flessibile, sia delle competenze, sia degli obiettivi su cui lavorare, significa contestualizzare le proposte apprenditive nella propria realtà educativa e scolastica, renderle sempre più vicine alle modalità ed ai ritmi di apprendimento di ogni alunno e superare la predominanza delle logiche della quantità su quelle della qualità dei contenuti.

- 6. Organizzazione della classe.** Per gestire in modo efficace attività laboratoriali far in modo che esse si svolgano positivamente, occorre progettare nei minimi particolari anche come deve essere organizzata la classe o il gruppo classe. È importante indicare se e in quali momenti del laboratorio si effettueranno lavori individuali, nel grande gruppo o in piccoli gruppi.
- 7. Organizzazione degli spazi.** In questa sezione sono indicati gli spazi (interni ed esterni) presenti nella scuola, nei quali si intende far svolgere le varie attività del laboratorio agli alunni. È di estrema importanza scegliere, da un punto di vista logistico, spazi strutturati e non, che possano garantire il massimo della sicurezza e della fruibilità delle opportunità apprenditive. In questa sezione vanno anche indicate le eventuali uscite o visite didattiche, nel caso le attività laboratoriali lo richiedano, esterne alla scuola.
- 8. Materiali.** In questa sezione viene data l'indicazione di tutto quanto occorre per svolgere efficacemente le attività, «per evitare di perdere tempo e trovarsi poi in difficoltà nella realizzazione di quanto proposto o in casi estremi, di dover interrompere l'attività stessa».
- 9. Osservazioni.** Tutta l'attività laboratoriale deve essere attentamente monitorata dagli insegnanti con osservazioni costanti, per rilevare l'insorgenza di problematiche e difficoltà e intervenire prontamente riequilibrando tutto il percorso.
- 10. Osservazioni a conclusione del percorso.** L'ultima sezione prevede un ampio spazio da dedicare alle osservazioni e riflessioni degli insegnanti che hanno realizzato il laboratorio. Si possono anche inserire le descrizioni delle singole esperienze appena concluse, mettendo in rilievo i punti di forza e le criticità riscontrate, in modo da costituire un sorta di «diario di bordo» utile per una revisione e valutazione finali dell'intero lavoro da parte del singolo o dell'equipe insegnante.

TABELLA 1
Scheda progettazione laboratorio

TITOLO DEL LABORATORIO: _____	
Nucleo tematico disciplinare: _____	
Competenza di riferimento: _____	
Compito unitario di apprendimento: _____	
<i>Obiettivi specifici di apprendimento</i>	_____ _____ _____
<i>Organizzazione della classe (formazione gruppi)</i>	_____ _____ _____
<i>Organizzazione degli spazi</i>	_____ _____ _____ _____
<i>Materiali</i>	_____ _____ _____ _____
<i>Osservazioni</i>	_____ _____ _____ _____ _____
<i>Osservazioni a conclusione del percorso</i>	_____ _____ _____ _____ _____ _____



<p>Obiettivi</p>	<p>Gli obiettivi di apprendimento individuano campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze.</p>
<p>Conoscenze</p>	<p>Le conoscenze indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni (fatti, principi, teorie e pratiche, relative ad un ambito disciplinare) attraverso l'apprendimento.</p>
<p>Abilità</p>	<p>Le abilità indicano le capacità di applicare le conoscenze per portare a termine compiti e risolvere problemi; esse sono descritte come:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cognitive = uso del pensiero logico, intuitivo e creativo. - pratiche = implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali e strumenti.
<p>Competenze</p>	<p>Le competenze indicano la capacità di usare in un determinato contesto conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio, nello sviluppo professionale e/o personale.</p> <p>Il complesso delle competenze consente la padronanza in termini di autonomia e di responsabilità.</p>

Italiano

Classe Prima

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- confronta le proprie esperienze vissute con i compagni e partecipa a conversazioni ordinate
- si esprime in forma corretta e adeguata alle proprie necessità ascolta attentamente,
- comprende e riporta il contenuto delle conversazioni ascoltate, dei brani letti da altri o individualmente
- riconosce i fonemi e i grafemi, i raddoppiamenti e i digrammi
- conosce le principali regole ortografiche
- legge in modo fluido ad alta voce brevi testi (lettura individuale e silenziosa)
- copia correttamente testi
- comprende brevi testi
- scrive in forma corretta brevi testi elaborati individualmente
- produce brevi testi con diverse tecniche (racconto, storia illustrata, fumetto).

Attività di approfondimento

- Circle time,
- Esercitazioni e giochi per il riconoscimento di lettere, sillabe, parole e frasi
- Lettura di parole e brevi frasi (lettura ad alta voce, individuale e silenziosa),
- Osservazione e descrizione di immagini,
- Esercitazioni finalizzate allo sviluppo della motricità fine/grosso motoria,
- Giochi di memorizzazione,
- Introduzione all'uso della punteggiatura.

Attività laboratoriali

- uso guidato della biblioteca di classe
- uso della biblioteca e partecipazione al Progetto Lettura,
- attività legate ai laboratori espressivi.

Classe Seconda e Terza

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

Ascolto e parlato

L'alunno

- ascolta con attenzione e partecipa attivamente alle conversazioni guidate legate alle esperienze
- vissute, concrete e non,
- coglie e comunica i diversi aspetti della realtà, attraverso la riflessione esperienziale
- comprende l'intenzione comunicativa di chi parla,
- comunica in modo corretto e rispettoso degli altri, stabilendo relazioni interpersonali positive
- ascolta e riporta in modo chiaro esperienze vissute, o il contenuto di brevi brani letti e poesie,
- riferisce i contenuti letti e/o ascoltati, secondo l'ordine logico cronologico.

Leggere

L'alunno

- acquisisce il piacere del leggere
- frequenta la biblioteca e comprende la sua valenza educativa, quale ambiente elettivo di apprendimento,
- consolida la lettura silenziosa e ad alta voce
- legge in modo fluido ed espressivo
- legge e comprende diverse tipologie testuali,
- riconosce e comprende il valore comunicativo del linguaggio, attraverso la lettura

Scrivere

L'alunno

- consolida un segno grafico sicuro e fluido per l'uso dei vari caratteri di scrittura
- scrive il proprio pensiero,
- scrive testi di diverso tipo (narrativo, descrittivo, poetico, pragmatico, informativo e regolativo),
- produce per iscritto sintesi di contenuti letti e/o ascoltati
- rielabora testi di vario tipo, letti e/o ascoltati.

Riflettere sulla lingua

L'alunno

- conosce l'aspetto morfologico della lingua
- conosce l'aspetto sintattico della lingua
- usa le principali convenzioni grammaticali (sintassi, ortografia) nei componimenti scritti
- riconosce le parti variabili e invariabili del discorso.

Classe Quarta e Quinta

Ascolto e parlato

L'alunno

- ascolta con attenzione e partecipazione
- usa correttamente la lingua orale per esprimersi nelle diverse situazioni della vita
- usa la conversazione come scambio comunicativo
- sa differenziare la lingua nelle varie situazioni comunicative
- è capace di analizzare un testo letterario e non letterario ed estrapolare le informazioni rilevanti ed irrilevanti, implicite ed esplicite.
- riferisce vissuti e pensieri con pertinenza di contenuto e lessico, utilizzando appropriatamente i diversi registri comunicativi (formale, informale e amicale),
- riconosce la differenza tra italiano e dialetto.
-

Leggere

L'alunno

- legge con espressione ad alta voce brani e testi di vario tipo
- è capace di concentrarsi nella lettura silenziosa
- sa analizzare gli elementi essenziali dei testi non letterari (informativi, regolativi, multimediali, ecc.)

Scrivere

L'alunno

- sa realizzare gli elementi essenziali ricorrenti nei diversi generi letterari
- sa produrre una sintesi, realizzando anche schemi
- produce in modo autonomo o collettivo testi scritti coesi e coerenti, ortograficamente corretti,
- comprende l'utilità della ricerca etimologica

Riflettere sulla lingua

L'alunno

- conosce i verbi ausiliari e le tre coniugazioni in tutti i modi e i tempi
- sa analizzare le varie parti del discorso
- sa fare l'analisi logica della frase.

Attività

- Educazione alla conversazione ed all'ascolto ordinati
- Lettura espressiva ad alta voce, lettura silenziosa
- Lettura ad alta voce di testi di diverso tipo
- Lettura individuale e verifica della comprensione
- Lettura di diversi testi letterari e non, confronto, analisi di elementi comuni

- Esercizi di analisi del testo, per estrapolare elementi essenziali, informazioni implicite ed esplicite, personaggi, ambienti, ecc.)
- Produzione di testi di diverso tipo letterari e non, individuali e collettivi
- Analisi della struttura (rime e figure retoriche) di una poesia e sua memorizzazione
- Esercizi per l'uso di tecniche grafiche, di correlazione tra testo ed immagini
- Esercizi e giochi con il vocabolario
- Esercizi di sintesi libera o legata a parametri dati
- Esercizi di ortografia, grammatica ed analisi logica
- Esercizi di memorizzazione e sintesi
- Test di verifica
- Tavole rotonde e attività di gruppo

Attività di approfondimento

- Ricerche etimologiche
- Drammatizzazioni di testi autoprodotti
- Ideazioni di nuovi giochi e stesura delle regole
- Produzione di CD di esperienze vissute con la scuola : gite, spettacoli
- Laboratori espressivi, creativi e di rinforzo degli apprendimenti
- Partecipazione alle attività di promozione alla lettura.

Inglese

Classe Prima,Seconda e Terza

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- comprende e risponde ad un saluto e si congeda
- si presenta e chiede il nome delle persone
- riconosce ed esegue semplici comandi relativi all'ambiente circostante
- identifica i colori
- conta da 1 a 50
- esprime la propria età
- identifica, nomina e abbina oggetti, animali, colori e numeri
- conosce e confronta usi, costumi e tradizioni dei popoli di L2
- conosce la pronuncia fonetica delle lettere dell'alfabeto internazionale
- fa lo spelling
- riconosce e riproduce i suoni della L
-

Attività ricorrenti

- Ripetere e mimare filastrocche (Nursery Rhymes)
- Cantare coralmente
- Tagliare, piegare, incollare (arts and crafts)
- Giocare
- Completare schede
- Muoversi a comando
- English through reading/ Story telling: lettura dell'insegnante
- Ascoltare e comprendere brevi registrazioni in L2 di narratori madrelingua
- Role-play; drammatizzare brevi scenette
- Identificare oggetti
- Rispondere a domande
- Test di verifica

Attività di approfondimento

English theatre

Giochi da tavolo, al computer

Strumenti e Materiali

Computer, CD, poster, flashcard, class-book, work-book, materiale vario, multimediale e cartaceo.

Classe Quarta e Quinta

• Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

- L'alunno
- conosce e confronta usi, costumi e tradizioni dei popoli di L2
- riconosce ed esegue comandi relativi all'ambiente circostante
- descrive cose, animali, persone e luoghi
- conosce i giorni della settimana, i mesi dell'anno e le stagioni
- si orienta e da indicazioni precise sull'ubicazione di luoghi e oggetti
- esprime gusti e abilità
- chiede e concede permessi
- conosce il sistema monetario inglese
- conosce e usa semplici nozioni grammaticali: verbo to be, to have, can, nei tempi simple present, present continuous; pronomi personali; aggettivi possessivi, dimostrativi, qualificativi, interrogativi
- (wh- words)
- chiede e dice l'ora
- parla del tempo atmosferico
- comprende il significato globale di un dialogo
- comprende il significato globale di un testo scritto
- scrive brevi testi

Attività

- Ascoltare e comprendere brevi registrazioni in L2
- Ripetere e mimare poesie e filastrocche
- Conversare
- Cantare coralmemente
- Tagliare, piegare e colorare (arts and crafts)
- Role-play; drammatizzazione di brevi scenette
- English through reading: lettura ad alta voce dell'insegnante
- Test di verifica
-

Attività di approfondimento

- English theatre
- Giochi (di movimento, da tavolo, al computer)

Progetti specifici

- School Camp / eventuale Certificazione Cambridge

Strumenti e materiali

- Computer, CD, poster, flashcard, class-book, work-book, materiale vario, multimediale e cartaceo.

Storia

Classe Prima e Seconda

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- conosce i concetti e i termini relativi alla scansione temporale (ciclicità e durata)
- riconosce relazioni di successione e contemporaneità negli eventi vissuti, ascoltati e/o osservati
- individua i rapporti di causa- effetto nei fatti vissuti, ascoltati e/o osservati
- costruisce e legge linee del tempo
- si orienta nel tempo
- distingue tempo cronologico e tempo psicologico
- mette in relazione i cambiamenti ambientali e fisici con il trascorrere del tempo
- riconosce oggetti da una traccia visionata
- conosce, ricostruisce ed analizza la storia personale, attraverso fonti e documenti (uso dei documenti)
- espone con linguaggio adeguato i contenuti disciplinari appresi.

Temi e argomenti

- Il tempo: successione, contemporaneità, passato, presente, futuro;
- le modificazioni causate dal tempo (nei paesaggi, nelle situazioni, nelle persone);
- il concetto di durata
- Le scansioni temporali (giorni, settimane, mesi, anni)

Attività

- ascolto di storie
- giochi di ricostruzione temporale
- esperienze sensoriali
- verbalizzazione
- attività di osservazione e di azioni contemporanee
- manipolazione e produzione di strumenti e materiali
- lavori di gruppo
- attività di lettura individuale e collettiva
- lettura di documenti
- prodotti multimediali
- riflessione meta cognitiva

Attività di approfondimento

- giochi di animazione
- visione di film e documentari
- simulazioni di eventi
- attività nel laboratorio di informatica
- attività di lettura animate in biblioteca
- attività grafico pittoriche
- fotografie
- cartelloni e poster

Classe Terza ,Quarta e Quinta

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- conosce i concetti di datazione e periodizzazione
- individua i cambiamenti fisici, ambientali e culturali e li mette in relazione con il trascorrere del tempo
- storico
- costruisce linee del tempo relative agli argomenti appresi
- espone con linguaggio adeguato i contenuti appresi.
- conosce le principali metodologie utilizzate dagli storici per la ricostruzione degli eventi
- mette in relazione le civiltà ed i luoghi d'insediamento, tra i territori e gli eventi storici accaduti
- conosce i concetti di contemporaneità, durata, causa -effetto, scambio culturale, conflitto culturale,
- interesse economico, fonte storica.

Temi e argomenti

- Datazioni e periodizzazioni
- I cambiamenti nel tempo (fisici e culturali)
- Le fonti storiche
- La nascita dell'universo (miti di diverse culture ed ipotesi scientifiche)
- L'evoluzione del nostro pianeta
- Comparsa dell'uomo ed evoluzione dal paleolitico al neolitico
- Dalla preistoria alla storia, l'invenzione della scrittura
- Le civiltà dei fiumi
- Le civiltà dei mari
- I popoli migranti
- Civiltà fenicia e giudaica
- Civiltà delle popolazioni italiche
- Gli etruschi
- La civiltà greca dalle origini all'età alessandrina
- La civiltà romana dalle origini alla crisi dell'Impero
- La contemporaneità delle civiltà nel mondo passato e presente
- Gli scambi culturali

Attività

- Drammatizzazioni
- Visione di film e cd
- Produzione di cartelloni (tempo ciclico, scansioni temporali, contemporaneità)
- Produzione di strisce del tempo (raffigurazione di fatti vissuti e fatti storici con riferimento temporale lineare)
- Esercizi su schede, raffigurazioni di fatti storici con disegni, collages, plastici, graffiti
- Interrogazione orale
- Elaborazione di schemi e tabelle, utilizzo di mappe concettuali
- letture in classe di brani storici

Attività di approfondimento

- Interviste a tema
- Visite guidate della città
- Osservazione del territorio etrusco e romano
- Ricerche e approfondimenti individuali e di gruppo

Geografia

Classe Prima e Seconda

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- individua, descrive e rappresenta le diverse caratteristiche dei paesaggi e degli ambienti
- distingue gli elementi naturali e antropici dei paesaggi e degli ambienti
- organizza uno spazio in funzione della sua utilizzazione
- utilizza i principali connettivi spaziali per le descrizioni di uno spazio osservato e/o organizzato

Temi e argomenti

L'orientamento

Lo spazio vissuto

Attività

- Esplorazione degli ambienti scolastici
- Uscite nel quartiere
- osservazione diretta degli spazi vissuti dagli alunni: spazi individuali e spazi sociali
- verbalizzazione delle posizioni nello spazio (relative a persone e cose)
- esercitazioni grafiche
- attività di osservazione e descrizione di ambienti e paesaggi diversi
- esperienze nel laboratorio espressivo/manipolativo
- uso di software specifici per lo sviluppo dell'orientamento spaziale
- riflessione meta-cognitiva

Attività di approfondimento

- giochi di movimento
- percorsi psicomotori
- attività iconografiche
- giochi percettivi
- giochi di conoscenza dello spazio
- attività teatrali

Strumenti e materiali

- Registratore, video, computer, macchina fotografica
- Disegni, schede

Classe Terza, Quarta e Quinta

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- organizza uno spazio in funzione della sua utilizzazione
- rappresenta uno spazio cogliendone la tridimensionalità
- riconosce gli elementi che caratterizzano un paesaggio
- distingue tra elementi naturali ed elementi antropici e coglie la relazione che c'è tra loro
- descrive e rappresenta paesaggi
- conosce i principali sistemi di riferimento spaziali (i punti cardinali)
- legge grafici relativi agli ambienti studiati
- conosce la rappresentazione simbolica della cartografia
- disegna piante e mappe con uso di simboli e legende ponendosi il problema della riduzione
- conosce vari tipi di carte geografiche
- sa leggere una carta interpretandone i simboli e comprendendo la riduzione in scala
- sa leggere carte tematiche
- rappresenta dati usando tabelle, istogrammi, aerogrammi
- riconosce in un ambiente gli elementi fisici, morfologici e climatici
- comprende la relazione tra clima, flora e fauna
- individua la relazione tra l'ambiente e le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo,
- analizza le conseguenze positive e negative delle attività umane sull'ambiente,
- conosce gli elementi fisici (confini, posizione, idrografia ed orografia) ed antropici (settori economici e produttivi, aspetti culturali e tradizioni) del territorio italiano
- conosce la suddivisione in regioni dell'Italia (dati storici, elementi paesaggistici, economici e culturali)

Temi e argomenti

- Spazi
- Paesaggi
- Orientamento
- Rappresentazioni
- Cartografia
- Territorio
- Italia
- Italia in Europa e nel mondo

Attività

- Giochi di orientamento
- Esercitazioni su ingrandimenti e riduzioni
- Esecuzione e rappresentazione di percorsi con l'uso di simboli e legende
- Disegno di piante dell'aula, della palestra, ecc
- Raccolta e uso di dati provenienti da diverse fonti di informazione
- Interrogazione orale
- Lettura, interpretazione e costruzione di carte geografiche
- Lettura, comprensione e analisi di testi specifici
- Ricerca di informazioni, dati statistici su quotidiani e altri mezzi di informazione
- Costruzione , lettura e interpretazione di grafici
- Approfondimenti su testi, riviste e strumenti multimediali

Attività di approfondimento

- visite guidate
- uscite didattiche nel territorio
- ricerche e approfondimenti individuali e di gruppo

Matematica

Classe Prima

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- conosce la successione numerica, sia in senso progressivo che regressivo
- stabilisce relazioni tra quantità e simbolo numerico
- ordina e confronta i numeri usando i segni $>$ $<$ $=$
- riconosce il valore posizionale delle cifre
- riconosce i problemi in semplici situazioni di vita reale
- rappresenta un problema e individua la soluzione
- osserva oggetti e fenomeni, individua grandezze misurabili
- compie confronti diretti di grandezze
- effettua misure (passi, monete, quadretti, ecc.), con oggetti e strumenti elementari
- individua e classifica, in situazioni concrete, oggetti fisici e simbolici (figure, numeri...) in base ad una data proprietà
- stabilisce relazioni
- classifica oggetti, figure in base ad un attributo
- scopre regolarità e ritmi in successione di oggetti, immagini, ecc.
- rappresenta semplici successioni spazio-temporali, relazioni d'ordine, corrispondenze.
- usa in situazioni di gioco il linguaggio della probabilità
- acquisisce i principali concetti topologici (sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori)
- esegue semplici percorsi partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e viceversa
- manipola, riconosce e denomina le principali figure geometriche
- conosce la struttura del numero: aspetto ordinale e cardinale
- esegue addizioni e sottrazioni
- raccoglie dati e li organizza con rappresentazioni iconiche

Attività

- Osservare, esplorare, manipolare
- Verbalizzare, argomentare
- Confrontare, classificare
- Cercare soluzioni, operare
- Disegnare nei quadretti
- Giochi
- Utilizzo di materiali
- Test di verifica

Attività di approfondimento

- Gruppi di lavoro
- Verbalizzazione dei procedimenti
- Costruzioni di conoscenze attraverso il confronto verbale
- Drammatizzazione di situazioni concrete in contesti ludici
- Partecipazioni a Progetti inseriti nel POF

Classe Seconda e Terza

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- conosce la struttura del numero: aspetto ordinale e cardinale
- rappresenta i numeri naturali in base 10
- conosce il valore posizionale delle cifre
- conosce la successione numerica sia in ordine crescente che decrescente
- conosce le tecniche di calcolo scritto e opera con il cambio alle decine e alle centinaia
- elabora semplici strategie di calcolo orale rapido e memorizza le tabelline
- conosce e utilizza le proprietà delle quattro operazioni
- comprende il testo del problema
- rappresenta graficamente il testo di un problema
- sa verbalizzare il percorso effettuato per arrivare alla soluzione di un problema
- effettua misure dirette ed indirette di grandezze utilizzando unità di misura convenzionali e non
- conosce le principali misure (multipli e sottomultipli)
- riconosce le principali figure geometriche piane
- disegna figure simmetriche
- individua gli angoli in figure e contesti diversi
- costruisce, disegna, denomina e descrive alcune fondamentali figure geometriche del piano
- calcola perimetri di figure geometriche
- utilizza appropriatamente il linguaggio logico-probabilistico
- effettua registrazioni di procedure e di dati usando tabelle a doppia entrata, istogrammi, diagrammi di flusso

Attività

- Trovare i numeri nella realtà e nell'esperienza
- Operare in riga, in colonna
- Calcolare mentalmente
- Applicare delle proprietà delle operazioni
- Dividere in parti uguali oggetti, quantità, figure.
- Misurare lunghezze, pesi, capacità, tempo, angoli, con oggetti e strumenti
- Formulare problemi individuandoli anche nella realtà
- Raccogliere ed organizzare dati
- Costruire e leggere grafici
- Costruire forme, figure e angoli
- Ragionare sulle proprietà delle figure geometriche
- Confrontare figure: scomposizione, equivalenza e simmetria
- Test di verifica

Attività di approfondimento

- Gruppi di lavoro
- Verbalizzare procedure di calcolo e di risoluzione dei problemi
- Eventuale partecipazione a Progetti inseriti nel POF

Classe Quarta e Quinta

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- esegue rapidamente semplici calcoli mentali
- conosce ed utilizzare le proprietà delle quattro operazioni
- esegue le quattro operazioni anche con i numeri decimali
- conosce il valore posizionale delle cifre anche nei decimali
- conosce il concetto di frazione e numero decimale
- scrive in forma diversa lo stesso numero (frazione, frazione decimale, numero decimale)
- classifica frazioni
- opera con le frazioni
- riconosce situazioni problematiche anche in contesti non strutturati
- ipotizza e verbalizza strategie risolutive
- risolve problemi con operazioni concatenate
- identifica vari e diversi attributi misurabili di oggetti e vi associa processi di misurazione, sistemi ed unità di misura
- attua semplici conversioni (equivalenze) tra un'unità di misura e un'altra in contesti diversi
- individua, descrive e costruisce relazioni significative: analogie, differenze, regolarità
- costruisce, disegna, denomina e descrive alcune fondamentali figure geometriche del piano e dello spazio e ne riconosce le proprietà (es. figure isoperimetriche o equiestese)
- riconosce figure ruotate o traslate di figure assegnate
- determina in casi semplici perimetri, aree e volumi delle figure geometriche conosciute
- usa in modo consapevole i termini della matematica e della logica
- osserva, rileva ed interpreta dati statistici
- conosce semplici elementi relativi al calcolo delle probabilità

Attività

- Calcoli orali e scritti
- Misurazioni pratiche
- Analisi, rappresentazione e risoluzione di situazioni problematiche
- Analisi di situazioni logiche
- Lettura ed analisi di dati statistici
- Costruzione e analisi di figure geometriche
- Test di verifica

Attività di approfondimento

- Gruppi di lavoro
- Verbalizzare procedure di calcolo e di risoluzione dei problemi
- Eventuale partecipazione a Progetti inseriti nel POF

Scienze naturali e sperimentali

Classe prima

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- confronta e ordina oggetti in base alle loro principali proprietà: lunghezza, peso, estensione...
- osserva e descrive diversi materiali in relazione alla loro struttura e al loro comportamento
- descrive e caratterizza la conoscenza della realtà attraverso i principali canali sensoriali
- riconosce somiglianze e opera classificazioni di vario tipo
- osserva e descrive organismi viventi
- classifica animali e piante con criteri diversi
- individuare i principali fenomeni atmosferici e i cambiamenti prodotti nell'ambiente

Attività

- Raccolta di oggetti, classificazioni, collezioni
- Manipolazioni di materiali per individuare qualità, comportamenti, trasformazioni
- Discussione collettiva
- Primo approccio ad un linguaggio specifico
- Test di verifica

Attività di approfondimento:

- Attività di laboratorio in classe e all'esterno
- Semplici esperimenti e tabulazione dei risultati
- Eventuale partecipazione a Progetti e/o eventi

Classe Seconda e Terza

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- osserva, descrive ed elabora modelli dei diversi modi di presentarsi della materia
- nell'esperienza di ogni giorno
- riconosce le relazioni tra i viventi e il loro ambiente
- osserva, descrive e propone modelli di spiegazione del comportamento dell'acqua e della sua
- importanza nella maggior parte dei fenomeni biologici
- osserva, descrive e propone modelli di spiegazione della struttura e della fisiologia delle piante
- e degli animali.
- illustra con esempi e analogie alcune semplici trasformazioni dei materiali
- descrive un ambiente mettendolo in relazione con l'attività umana.

Attività

- Raccolta di oggetti, classificazioni, collezioni
- Trasformazione di oggetti e materiali allo stato solido (modellare, frantumare, fondere) e liquido (mescolare, disciogliere, ...)
- Raccolta di dati
- Osservazione sistematica di fatti, fenomeni e comportamenti, con particolare attenzione al tempo che passa
- Discussione collettiva
- Primo approccio ad un linguaggio specifico
- Interrogazioni

Attività di approfondimento

- Attività di laboratorio in classe e all'esterno
- Semplici esperimenti e tabulazione dei risultati
- Eventuale partecipazione a progetti e/o eventi

Classe Quarta e Quinta

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- osserva e schematizza il ciclo dell'acqua a partire da esperienze concrete.
- riconosce trasformazioni di energia
- osserva e schematizza il ciclo vitale di una pianta e di un animale.
- fa esperienza ed elabora modelli sul calore e la temperatura
- osserva e descrive i sistemi sensoriali dell'uomo
- osserva, descrive e rielabora spiegazioni relative alla fisiologia dell'uomo
- conosce e mette in pratica le più importanti regole dell'igiene personale
- conosce le principali condizioni necessarie per la salute dell'organismo umano.

Attività

- Manipolazione di materiali per individuare qualità, comportamenti, trasformazioni
- Osservazione sistematica di trasformazioni legate alle forze, al calore, al tempo
- Raccolta di dati
- Elaborazione di modelli anche di tipo matematico per interpretare i fatti
- Discussione collettiva per educare all'argomentazione, all'ascolto, al confronto
- Uso critico di materiali di informazione scientifica
- Produzione di testi scientifici
- Interrogazioni

Attività di approfondimento

- Attività di laboratorio in classe e all'esterno:
- Semplici esperimenti e tabulazione dei risultati
- Eventuale partecipazione a Progetti e/o eventi
- Attività di gruppo per progettare e pianificare attività scientifiche

Tecnologia

La tecnologia da un lato studia macchinari e dispositivi e dall'altra si occupa delle potenzialità dell'informatica.

Tutte le classi (dalla Prima alla Quinta)

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- esegue semplici misurazioni nell'ambiente e nella propria abitazione
- legge e ricava informazioni utili da guide o fogli di istruzioni
- effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni
- pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari
- usa internet per reperire informazioni su una gita o visita guidata
- realizza oggetti descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni
- riconosce ed utilizza tastiera, mouse, monitor
- sa digitare frasi utilizzando le maiuscole e la punteggiatura appropriata
- sa digitare e formattare testi
- sa inserire immagini in un testo
- sa salvare un documento
- sa disegnare al pc utilizzando figure geometriche
- sa disegnare al pc a "mano libera"
- utilizza, gestisce, crea un documento di testo
- utilizza le componenti principali delle tecniche multimediali quali la grafica, la musica, le animazioni
- comprende e sperimenta le potenzialità degli strumenti multimediali per facilitare l'apprendimento
- utilizza programmi di videoscrittura per la realizzazione ed impaginazione di un testo

Attività

- Manipolazione di materiali
- Osservazione
- Discussione collettiva
- Disegno di forme geometriche
- Disegno a "mano libera"
- Digitazione di frasi e/o brevi testi
- Test di verifica

Attività di approfondimento

- Uscite didattiche (fattorie didattiche, contesti produttivi, ecc)
- Scrittura di un giornalino
- Partecipazione a progetti presenti nel Pof

Musica

Classe Prima

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

Produzione

L'alunno

- sa utilizzare la voce, il proprio corpo, oggetti vari, a partire da stimoli musicali e naturali, in giochi, situazioni e libere attività riproducendo e improvvisando suoni e rumori del paesaggio sonoro

Percezione

L'alunno

- discrimina e interpreta gli eventi sonori, dal vivo o registrati
- attribuisce significati a segnali sonori e musicali, a semplici sonorità quotidiane ed eventi naturali

Attività

- Giochi vocali individuali e di gruppo
- Attività di musica e movimento
- Giochi ritmici e sonori
- Ascolto musicale
- Canto corale ad una voce

Attività di approfondimento

- Partecipazione a progetti presenti nel Pof
- Lettura e creazione di filastrocche, non-sense
- Costruzione di piccoli strumenti
- Saggio finale

Strumenti e materiali

- Materiali sonori
- Semplici strumenti ritmici
- Audio e videocassette, Cd

Classe Seconda e Terza

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

Produzione

L'alunno

- sa eseguire per imitazione, semplici canti e brani, accompagnandosi con oggetti di uso comune e coi diversi suoni che il corpo può produrre, fino all'utilizzo dello strumentario didattico, collegandosi alla gestualità e al movimento di tutto il corpo
- sa esprimersi con il canto e sviluppare una sensibilità musicale

Percezione

L'alunno

- conosce ed individua i parametri del suono (timbro, intensità, altezza, durata)
- riproduce semplici sequenze ritmico verbali

Attività

- Partecipazione a progetti presenti nel Pof
- Giochi musicali con l'uso del corpo e della voce
- Drammatizzazione e sonorizzazione di una storia narrata o inventata
- Canto corale
- Ascolto musicale

Attività di approfondimento

- Partecipazione a progetti presenti nel Pof
- Saggio finale

Strumenti e materiali

- Strumentario didattico, oggetti di uso comune
- Strumenti ritmici
- Strumenti melodici
- Audio e videocassette, Cd

Classe Quarta e Quinta

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

Produzione

L'alunno

- sa usare il corpo come strumento
- sa usare alcuni strumenti musicali ritmici e melodici
- usa le risorse espressive della vocalità, nella lettura, recitazione e drammatizzazione di testi
- sa leggere la notazione tradizionale

Percezione

L'alunno

- sa riconoscere suoni e rumori
- sa cogliere i più immediati valori espressivi delle musiche ascoltate, traducendoli con la parola,
- l'azione motoria, il disegno
- conosce gli elementi di base del codice musicale (ritmo, melodia, armonia)

Attività

- Movimenti nello spazio
- Canto corale
- Ascolto musicale
- Giochi musicali a ritmo

Attività di approfondimento

- Partecipazione a progetti presenti nel Pof
- Saggio finale

Strumenti e materiali

- Strumenti ritmici e melodici
- Strumenti costruiti dai bambini
- Foglio pentagrammato
- Audio e videocassette, Cd

Arte

Classe Prima

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- conosce la differenza tra colori primari e secondari
- sa usare creativamente il colore
- utilizza il colore per differenziare e riconoscere gli oggetti
- utilizza la linea di terra, disegna la linea del cielo ed inserisce elementi del paesaggio fisico tra le due linee
- rappresenta figure umane con uno schema corporeo strutturato
- distingue la figura dallo sfondo
- riconosce nella realtà e nella rappresentazione: relazioni spaziali (vicinanza, sopra, sotto, destra, sinistra, dentro, fuori); rapporto verticale, orizzontale

Attività

- Disegnare
- Tracciare
- Fare impronte
- Dipingere
- Manipolare (argilla, pastasale, cartapesta)

Attività di approfondimento

- Visite programmate a mostre e musei
- Attività di manipolazione e laboratorio con diversi materiali.

Strumenti e materiali

- Matita, pastelli, pennarelli, cera, gesso, tempera
- Fogli lisci e ruvidi, cartoncino, pasta di sale, ecc.

Classe Seconda e Terza

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- riconosce e usa gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore, lo spazio
- usa gli elementi del linguaggio visivo per stabilire relazioni tra i personaggi e con l'ambiente che li circonda
- utilizza le tecniche di base (pittura, colori, matite)
- legge e produce una storia a fumetti, riconoscendo e facendo interagire personaggi e azioni del racconto
- sa utilizzare tecniche e materiali in modo personale e creativo
- sa distribuire elementi decorativi su una superficie

Attività

- Osservazioni e produzione di immagini di vario tipo
- Dipingere
- Fare collage
- Fotografare
- Creare vignette e fumetti
- Attività di manipolazione e laboratorio con diversi materiali

Attività di approfondimento

- Visite programmate a mostre e musei
- Pastelli, pennarelli, cera, collage, legno
- Macchina fotografica

Strumenti e materiali

- Matita, pastelli, pennarelli, cera, gesso, tempera
- Fogli lisci e ruvidi, cartoncino, ecc.

Classe Quarta e Quinta

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- sa osservare e descrivere in maniera globale un'immagine
- individua le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista sia informativo sia emotivo
- analizza, classifica ed apprezza i beni del patrimonio artistico-culturale presenti sul proprio territorio
- utilizza il testo artistico come stimolo alla produzione di immagini
- conosce i generi artistici (ritratto, narrazione, paesaggio, natura morta)
- identifica in un testo visivo gli elementi del relativo linguaggio (linee, colore, distribuzione delle forme,
- ritmi, configurazioni spaziali, sequenze, metafore, campi piani, ...).

Attività

- Lavori di gruppo ed individuali
- Lettura di opere di diversi artisti e di diverse epoche
- Disegnare, colorare, dipingere

Attività di approfondimento

- Visite programmate a mostre e musei
- Laboratorio grafico pittorico

Strumenti e materiali

- Immagini di opere di artisti appartenenti a vari periodi storici
- Materiale di vario tipo (matite, pennarelli, colori a tempera, legno, fogli lisci e ruvidi, cartoncino)
- Videocassette, Cd

Scienze motorie e sportive

Classe Prima

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- denomina su di sé, sugli altri, in immagini le varie parti del corpo.
- rappresenta graficamente il corpo, fermo e in movimento.
- coordina e collega in modo fluido il maggior numero possibile di movimenti naturali (camminare, saltare, correre, lanciare, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi, ...).
- sa collocarsi, in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti.
- sa utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche.
- comprende il linguaggio dei gesti..
- partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole.

Attività

- Camminare, saltare, correre, lanciare, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi
- Giochi a squadre
- Giochi espressivo - comunicativi a partire da stimoli diversi (sonoro, visivo, tattile, cinestesico)
- Giochi e percorsi per l'organizzazione spazio-temporale (relazioni topologiche, orientamento, contemporaneità, successione, ritmo, durata)
- Utilizzo del linguaggio gestuale e motorio per comunicare, individualmente e collettivamente, stati d'animo, idee, situazioni, ecc.

Attività di approfondimento

- Costruzione dello schema corporeo con diverso materiale
- Partecipazione a progetti contenuti nel Pof
- Partecipazione a gare sportive
- Lezioni aperte

Strumenti e materiali

- Palle di gomma di tutte le grandezze, birilli, cerchi, materassini, corde, clavette, mattoni colorati.
- Basi musicali

Classe Seconda e Terza

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- utilizza correttamente i segmenti corporei, controllando i movimenti del camminare, correre, saltare
- sa muoversi con scioltezza, destrezza, disinvoltura, ritmo (palleggiare, lanciare, ricevere da fermo e in movimento, ...).
- sa percepire, analizzare e selezionare le informazioni che provengono dagli organi sensitivi
- armonizza la percezione visiva con i movimenti della mano
- riesce ad eseguire diversi movimenti in riferimento al proprio corpo e relativamente all'ambiente
- esterno
- conosce le possibilità espressive e comunicative del proprio corpo
- utilizza in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature.
- rispetta le regole dei giochi organizzati, anche in forma di gara..

Attività

- Camminare, correre, saltare
- Palleggiare, lanciare, ricevere da fermo e in movimento
- Esercizi psicomotori mirati alla "costruzione" graduale dello schema corporeo e alla sua rappresentazione mentale sia in forma statica che dinamica
- Esercizi per armonizzare gradualmente la percezione visiva con i movimenti della mano e per rendere consapevoli della propria dominanza laterale (destra e sinistra)
- Giochi e percorsi per l'organizzazione spazio-temporale (relazioni topologiche, orientamento,
- contemporaneità, successione, ritmo, durata)
- Movimenti corporei globali e segmentari proposti in forma ludica

Attività di approfondimento

- Costruzione dello schema corporeo con diverso materiale
- Partecipazione a progetti presenti nel Pof
- Partecipazione a gare sportive
- Lezioni aperte

Strumenti e materiali

- Palle di gomma di tutte le grandezze, birilli, cerchi, materassini, corde, clavette, mattoni colorati.
- Basi musicali

Classe Quarta e Quinta

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- riesce ad eseguire diversi movimenti segmentari con controllo motorio e ampiezza articolare in differenti posizioni
- controlla gli attrezzi utilizzati nelle diverse situazioni di gioco
- evidenzia una buona coordinazione dinamica generale
- sa rispettare le regole nei giochi di gruppo
- conosce le principali regole per salvaguardare la propria salute
- utilizza in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature.
- utilizza consapevolmente le proprie capacità motorie e sa modulare l'intensità dei carichi valutando anche le capacità degli altri.
- coopera nel gruppo, confrontandosi lealmente, anche in una competizione, con i compagni sapendo gestire gli insuccessi.

Attività

- Giochi di coppia e di squadra utilizzando in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature
- Percorsi e circuiti di destrezza in cui sono esercitate diverse combinazioni motorie
- Lanci di precisione
- Giochi di movimento con andature suggerite da ritmi diversi
- Proposte di esecuzione di gioco-sport

Attività di approfondimento

- Partecipazione a progetti presenti nel Pof
- Partecipazione a gare sportive
- Attività motoria su basi musicali ritmate
- Lezioni aperte

Strumenti e materiali

Palle di gomma di tutte le grandezze, materassini, corde, trave, spalliera, canestri
Basi musicali

Cittadinanza e Costituzione

Tutte le classi (dalla Prima alla Quinta)

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- stabilisce le regole della convivenza nell'ambiente scolastico e le rispetta
- ha rispetto delle cose proprie ed altrui
- mantiene gli incarichi assunti e li porta a termine
- comprende le possibili conseguenze derivanti dalla trasgressione delle regole
- riconosce e gestisce le proprie emozioni
- è consapevole di appartenere a contesti nazionali, europei, mondiali

L'alunno, inoltre,

- conosce e comprende il concetto di «pieno sviluppo della persona umana», nel rispetto dei principi costituzionali,
- significati e azioni della pari dignità sociale, della libertà e dell'uguaglianza di tutti i cittadini
- le prime «formazioni sociali», i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi: la famiglia, il quartiere e il vicinato, le chiese, i gruppi cooperativi e solidaristici, la scuola,
- la distinzione tra «comunità» e «società»
- gli enti locali (comune, provincia, città metropolitana, regione) e gli enti territoriali (Asl, comunità montane ecc.)
- la necessità della tutela del paesaggio e del patrimonio storico e artistico del proprio ambiente di vita e della nazione
- i segnali stradali e le strategie per la miglior circolazione di pedoni, ciclisti, automobilisti
- elementi di igiene e di profilassi delle malattie
- i principi fondamentali della Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e della Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia;
- il superamento del concetto di razza e la comune appartenenza biologica ed etica all'umanità.
- la necessità di interagire in modo significativo e socialmente adeguato nel gruppo e nella comunità.

Temi e argomenti

- Le formazioni sociali
- Gli enti locali e territoriali
- La Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e la Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia
- La Costituzione
- La salute
- La tutela del paesaggio e del patrimonio storico e artistico

Attività

- Discutere in gruppo
- Leggere
- Verbalizzare, argomentare
- Circle time
- Esperienze di lavoro cooperativo

Attività di approfondimento

- Partecipazione a progetti presenti nel Pof

Religione cattolica

Classe Prima, Seconda e Terza

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno

- sa che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con gli uomini;
- conosce i momenti più importanti della vita di Gesù di Nazareth e gli elementi essenziali del suo insegnamento;
- riconosce la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio e sa identificare nel "Padre Nostro" la specificità della preghiera cristiana;
- conosce in grandi linee la struttura e la composizione della Bibbia;
- sa riferire circa alcuni testi biblici fondamentali;
- riconosce nell'ambiente in cui vive i segni cristiani, in particolare del Natale e della Pasqua;
- identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento;
- riconosce l'impegno dei cristiani per una convivenza umana basata sul rispetto reciproco, sulla tolleranza e sul perdono.

Temi e argomenti

- L'origine dell'universo (miti di diverse culture, racconto biblico e ipotesi scientifiche)
- Dio, Padre e Creatore, che stabilisce un'alleanza con l'uomo
- Gesù di Nazareth, vita ed elementi essenziali del suo insegnamento
- La Bibbia, testo sacro per ebrei e cristiani
- Vicende e figure principali del popolo d'Israele
- La preghiera nel cristianesimo e nelle altre religioni monoteiste
- Feste religiose e sacramenti (origine biblica e tradizioni)
- L'impegno della Chiesa, comunità dei cristiani, per una convivenza umana basata sulla carità
- Le chiese e gli altri edifici di culto

Attività ricorrenti

- Racconto o lettura di testi biblici
- Conversazioni guidate
- Produzione di cartelloni
- Rappresentazioni grafiche
- Drammatizzazione
- Utilizzo di supporti multimediali

Attività particolari

- Lavori di gruppo
- Giochi
- Visite guidate

Strumenti e materiali

- Bibbia e altri libri
- Cartine geografiche, poster cartelloni, fotografie
- Materiale multimediale

Classe Quarta e Quinta

Conoscenze e abilità attese (Sapere e saper fare)

L'alunno :

- sa che per la religione cristiana Gesù rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni;
- sa ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso
- del suo tempo;
- legge direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale;
- conosce il significato dei sacramenti e della liturgia come segno della presenza di Gesù Cristo e dell'azione dello Spirito Santo
- conosce le tappe, gli eventi e i personaggi più significativi della storia del cristianesimo;
- conosce i contenuti principali del credo cattolico e le strutture fondamentali della Chiesa cattolica e sa
- metterli in confronto con quelli delle altre confessioni cristiane in una prospettiva ecumenica;
- sa decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana per individuare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli;
- conosce le origini e gli elementi centrali delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso;
- sa indicare la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo, riconoscendo negli insegnamenti di Gesù valori irrinunciabili per un mondo migliore;

Temi e argomenti

- La vita e l'insegnamento di Gesù nel suo contesto storico-culturale
- I 4 Vangeli (autori, caratteristiche, struttura letteraria)
- La Chiesa (origine, organizzazione, carisma)
- La Chiesa nel corso della storia (avvenimenti e persone)
- Le confessioni cristiane (origine, differenze, dialogo ecumenico)
- Iconografia cristiana
- Le grandi religioni non cristiane
- L'impegno della Chiesa e dei cristiani per un mondo migliore

Attività ricorrenti

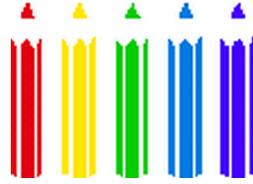
- Racconto o lettura di testi biblici
- Dibattito, discussione
- simulazioni e drammatizzazioni
- Produzione di cartelloni
- Utilizzo di supporti multimediali

Attività particolari

- Lavori di gruppo
- ricerche
- Giochi
- Visite guidate

Strumenti e materiali

- Bibbia e altri libri
- Cartine geografiche, poster cartelloni, fotografie



CURRICOLO DI ITALIANO



CURRICOLO DI ITALIANO al termine della classe prima

- Competenza 1** Interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura.
- Competenza 2** Leggere e comprendere testi.
- Competenza 3** Produrre frasi dalla struttura semplice.
- Competenza 4** Rispettare le fondamentali convenzioni grafiche, ortografiche e sintattiche

Competenza 1 : interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prestare attenzione a messaggi orali. ✓ Sviluppare le capacità di attenzione e di concentrazione per periodi progressivamente più lunghi. ✓ Partecipare ad una conversazione, rispettando le regole della comunicazione. ✓ Intervenire nella conversazione in modo pertinente. ✓ Riferire esperienze personali in modo chiaro e comprensibile. ✓ Memorizzare, recitare filastrocche e brevi poesie. ✓ Esporre con parole proprie testi ascoltati 	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie essenziali dell'ascolto : - corretta postura del corpo - sguardo verso l'interlocutore - rispetto del silenzio • Regole di conversazione: - alzata di mano - rispetto del turno - non ripetizione dell'intervento - ascolto degli altri • Formulazione di frasi correttamente strutturate e con lessico di uso quotidiano. • Comunicazione orale secondo il criterio della successione temporale

Competenza 2 : leggere e comprendere testi.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osservare le immagini che corredano il testo. ✓ Riconoscere e distinguere vocali e consonanti. ✓ Operare la sintesi dei fonemi per formare sillabe e parole. ✓ Riconoscere sillabe, digrammi e suoni difficili. ✓ Leggere i caratteri presentati. ✓ Leggere frasi e comprenderne il senso. ✓ Leggere brevi testi in modo scorrevole. ✓ Comprendere il contenuto globale di un testo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura globale di immagini • Corrispondenza tra fonema e grafema. • Strategie di lettura. • Convenzioni della lettura: raddoppiamenti, accenti, elisioni, suoni complessi. • Riconoscimento dei diversi caratteri grafici. • Elementi costitutivi del testo: personaggi, ambiente, tempo.

Competenza 3: produrre frasi dalla struttura semplice.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rappresentare graficamente vocali, consonanti, digrammi, fonemi difficili. ✓ Utilizzare i caratteri fondamentali della scrittura. ✓ Completare le parole. ✓ Scrivere il nome di oggetti illustrati per autodettatura. ✓ Scrivere enunciati per dettatura o copiatura. ✓ Scrivere correttamente brevi frasi relative a disegni o vignette. 	<ul style="list-style-type: none"> • Convenzioni di scrittura. • Organizzazione grafico-spaziale della pagina. • Organizzazione della comunicazione scritta secondo criteri di logicità e di successione temporale.

Competenza 4: rispettare le fondamentali convenzioni grafiche, ortografiche, sintattiche.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">✓ Riconoscere le principali difficoltà ortografiche.✓ Avviare all'uso della punteggiatura.✓ Riordinare una frase in modo sintatticamente corretto.✓ Concordare il soggetto al predicato.✓ Ampliare il lessico mediante la lettura.	<ul style="list-style-type: none">● Principali convenzioni ortografiche.● I segni di punteggiatura: il punto fermo, il punto interrogativo, il punto esclamativo.● Ordine sintattico nella frase.● Arricchimento del patrimonio lessicale.

CURRICOLO DI ITALIANO al termine della classe seconda

- Competenza 1** Interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura
- Competenza 2** Leggere e comprendere testi
- Competenza 3** Produrre semplici testi scritti
- Competenza 4** Rispettare le fondamentali convenzioni grafiche, ortografiche e sintattiche

Competenza 1 : interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prestare attenzione a messaggi orali. ✓ Sviluppare le capacità di attenzione e di concentrazione per periodi progressivamente più lunghi. ✓ Riconoscere i principali componenti della comunicazione. ✓ Partecipare ad una conversazione, rispettando le regole della comunicazione. ✓ Intervenire nella conversazione in modo pertinente. ✓ Esporre con parole proprie testi ascoltati. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Strategie essenziali dell'ascolto : - ascolto attivo. ● Riconoscimento della componente sonora (timbro, intonazione, pause). ● Individuazione del mittente, destinatario, messaggio. ● Regole di conversazione: <ul style="list-style-type: none"> - alzata di mano - rispetto del turno - non ripetizione dell'intervento - ascolto degli altri ● Formulazione di frasi correttamente strutturate e con lessico di uso quotidiano. ● Comunicazione orale secondo il criterio della successione temporale. ● Individuazione degli elementi essenziali di un testo ascoltato (personaggi, luoghi, tempi e situazioni).

Competenza 2 : leggere e comprendere testi.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Leggere frasi e comprenderne il senso. ✓ Leggere brevi testi in modo scorrevole rispettando la punteggiatura. ✓ Riconoscere digrammi e suoni difficili. ✓ Mettere in corrispondenza immagini e didascalie. ✓ Leggere e comprendere semplici consegne scritte. ✓ Comprendere il contenuto di un testo. ✓ Leggere, recitare e memorizzare filastrocche e brevi poesie. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Modalità di lettura silenziosa ed ad alta voce. ● Punteggiatura: elementi principali. ● Tratti prosodici: intensità, ritmo, timbro ● Convenzioni della lettura: raddoppiamenti, accenti, elisioni, suoni complessi. ● Funzione e scopo del testo-contesto : comprensione dei significati. ● Elementi costitutivi del testo : personaggi, ambiente, tempo, fatti. ● Individuazione delle rime.

Competenza 3 : Produrre semplici testi scritti.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Consolidare la tecnica di scrittura nei diversi caratteri. ✓ Copiare correttamente dalla lavagna e/ o da materiale predisposto. ✓ Scrivere correttamente sotto dettatura ✓ Scrivere parole e semplici frasi partendo da un'immagine. ✓ Scrivere brevi testi narrativi e descrittivi con l'ausilio di immagini e/o di schemi utilizzando gli indicatori temporali e spaziali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Struttura di una frase. ● Produzione scritta: <ul style="list-style-type: none"> - secondo i criteri di logicità e di successione temporale; - nel rispetto delle convenzioni ortografiche.

Competenza 4: rispettare le fondamentali convenzioni grafiche, ortografiche, sintattiche.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere l'ordine alfabetico. ✓ Discriminare suoni affini. ✓ Riconoscere e rispettare le convenzioni ortografiche: accento, doppie, digrammi, trigrammi, apostrofo, divisione in sillabe. ✓ Riconoscere e utilizzare i principali segni di punteggiatura. Riconoscere, distinguere e classificare alcune categorie morfosintattiche. ✓ Riconoscere la frase come sequenza logica e ordinata di parole (frase / non frase). ✓ Riconoscere l'enunciato minimo. ✓ Ampliare progressivamente il lessico. 	<p>Gli elementi della lingua:</p> <ul style="list-style-type: none"> • - convenzioni ortografiche - segni di punteggiatura(punto fermo, interrogativo, esclamativo, virgola - categorie morfosintattiche (articolo, nome verbo, soggetto, predicato) • Ampliamento del proprio bagaglio lessicale.

CURRICOLO DI ITALIANO al termine della classe terza

- Competenza 1** Interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura .
- Competenza 2** Leggere,comprendere e analizzare testi.
- Competenza 3** Produrre testi in relazione a diversi scopi comunicativi.
- Competenza 4** Rispettare le principali convenzioni ortografiche e riflettere sulla lingua

Competenza 1 : interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mantenere un'attenzione gradualmente più costante su messaggi orali di diverso tipo. ✓ Ascoltare istruzioni e semplici istruzioni di uso pragmatico. ✓ Ascoltare spiegazioni, narrazioni e descrizioni. ✓ Ascoltare gli interventi dei compagni e interagire. ✓ Riconoscere i principali componenti della comunicazione. ✓ Partecipare ad una conversazione rispettandone le regole. ✓ Riferire esperienze personali e collettive in modo chiaro e logico. ✓ Formulare domande, esprimere opinioni nel rispetto dei tempi e dei punti di vista. ✓ Esporre testi letti e ascoltati con un lessico sempre più ricco e specifico. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Strategie essenziali dell'ascolto ⇒ Concetti di : mittente, destinatario, messaggio,registro. ⇒ Regole della comunicazione orale. ⇒ Frasi correttamente strutturate e con lessico appropriato. ⇒ Organizzazione del contenuto secondo il criterio della successione temporale e nel rispetto delle concordanze. Arricchimento del lessico.

Competenza 2 : leggere, comprendere e analizzare testi.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Consolidare la tecnica della lettura a voce alta, leggendo in modo corretto, scorrevole ed espressivo. ✓ Utilizzare diverse forme di lettura funzionali allo scopo. ad alta voce, silenziosa, per lo studio, per il gusto personale. ✓ Individuare la struttura (inizio, svolgimento, conclusione) e gli elementi fondamentali di un testo (personaggi, luoghi, tempi, situazioni...). ✓ Riconoscere la funzione di alcune tipologie testuali. ✓ Avviarsi a consultare testi specifici (dizionario). 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Tecniche di lettura: leggere per sé e per gli altri. ⇒ Funzione e scopo del testo. ⇒ Elementi strutturali di un testo: inizio,svolgimento, conclusione. ⇒ Elementi fondamentali di un testo: luoghi,tempi,personaggi, situazioni.

Competenza 3 : produrre testi.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Costruire frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche. ✓ Produrre semplici testi narrativi e descrittivi anche con l'ausilio di schemi o immagini. ✓ Modificare testi anche in modo creativo (titolazioni,parti iniziali / finali...). ✓ Rielaborare testi. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Frasi coerenti e ortograficamente corrette. ⇒ Struttura base di un testo secondo la tipologia. ⇒ Principali caratteristiche dei testi narrativi (realistici, fantastici) e descrittivi. ⇒ Scrittura creativa.

Competenza 4 : rispettare le fondamentali convenzioni e riflettere sulla lingua.	
Abilità	Conoscenze
✓ Applicare correttamente le convenzioni ortografiche.	⇒ Ortografia, i segni di punteggiatura (. , ! ? ...).
✓ Utilizzare i principali segni di punteggiatura.	
✓ Riconoscere la punteggiatura utilizzata nel discorso diretto.	⇒ (: - <<) .
✓ Scoprire nuovi termini e usarli nella comunicazione, riflettere sul loro significato. .	⇒ Nomi generici, specifici, sinonimi, omonimi, contrari
✓ Individuare, distinguere e classificare le più semplici categorie linguistiche.	⇒ Articoli, nomi, aggettivi qualificativi, verbi (coniugazioni, persone, frase minima).

CURRICOLO DI ITALIANO al termine della classe quarta

- Competenza 1** Interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura
- Competenza 2** Leggere, analizzare e comprendere testi di vario tipo
- Competenza 3** Produrre testiscritti di vario tipo.
- Competenza 4** Riflettere sulla struttura e sulle funzioni della lingua

Competenza 1 : interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prestare attenzione all'interlocutore nelle conversazioni e nelle discussioni. ✓ Prestare attenzione in situazioni comunicative orali diverse (spiegazioni, narrazioni, descrizioni ...). ✓ Comprendere le informazioni essenziali e lo scopo principale di una comunicazione. ✓ Partecipare a discussioni di gruppo centrando il problema affrontato. ✓ Considerare i diversi punti di vista. ✓ Esprimere i propri interessi, stati d'animo, esperienze in modo chiaro e coerente. ✓ Esporre testi letti, ascoltati, studiati con un lessico sempre più appropriato. 	<ul style="list-style-type: none"> •Strategie essenziali dell'ascolto finalizzato e dell'ascolto attivo. •Processi di controllo da mettere in atto durante l'ascolto (rendersi conto di non aver capito, riconoscere una difficoltà). •Informazioni principali e secondarie di un testo orale, video, ecc. . •Regole di conversazione e discussione. •Registro linguistico di vario tipo. •Forme comuni di discorso parlato: racconto, lezione, spiegazione, dialogo ...

Competenza 2 : leggere, analizzare e comprendere testi di vario tipo.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Leggere testi di vario tipo in modo scorrevole ed espressivo. ✓ Dedurre il significato di parole ed espressioni attraverso il contesto. ✓ Comprendere testi di diversa tipologia e genere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di lettura. • Principali tipologie testuali: testo narrativo, testo descrittivo, testo informativo e testo poetico. • Lessico e modi di dire. • Caratteristiche strutturali di un testo: sequenze, informazioni principali e secondarie, personaggi, luoghi, tempi ...

Competenza 3 : produrre testi scritti di vario tipo.	
Abilità	Conoscenze
<p>Nella produzione scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scrivere un testo seguendo una traccia assegnata. ✓ Elaborare testi di vario tipo. ✓ Rielaborare testi modificando tempi, luoghi, personaggi, punti di vista. ✓ Completare un testo inserendo le parti mancanti. ✓ Riassumere sulla base di schemi guida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura di base di un testo. Coerenza e correttezza ortografica. • Principali caratteristiche dei seguenti testi: narrativo (realistico, fantastico), descrittivo, poetico. • Tecniche di scrittura relative alla tipologia del testo. • Sequenze narrative, informazioni principali, parole-chiave.

Competenza 4: riflettere sulle strutture e sulle funzioni della lingua.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Usare la lingua in modo consapevole, scegliendo parole e strutture adeguate allo scopo. ✓ Riconoscere e classificare per categorie le parti del discorso. ✓ Ampliare il patrimonio lessicale a partire da testi e contesto d'uso. ✓ Riconoscere la frase semplice ed individuare rapporti logici fra le parole. ✓ Utilizzare correttamente la punteggiatura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Primi elementi della struttura del processo comunicativo: emittente – destinatario, codice della comunicazione, diversi tipi di codice, scopi diversi della comunicazione. • Funzioni e uso delle principali categorie linguistiche: nomi, articoli, aggettivi qualificativi e i loro gradi, agg. possessivi, pronomi personali e possessivi, preposizioni semplici e articolate, congiunzioni. Il modo indicativo dei verbi. • Struttura del vocabolario e principali informazioni contenute. Sinonimi, omonimi e contrari. • La frase minima, il predicato verbale e nominale, le espansioni. • I segni di interpunzione, il discorso diretto e il discorso indiretto.

CURRICOLO DI ITALIANO al termine della classe quinta

- Competenza 1** Interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura
- Competenza 2** Leggere, analizzare e comprendere testi
- Competenza 3** Produrre testi in relazione a diversi scopi comunicativi
- Competenza 4** Riflettere sulla struttura e sulle funzioni della lingua

Competenza 1 : interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura.	
Abilità	Conoscenze
Nell'ascolto	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Distinguere tra sentire e ascoltare. ✓ Assumere l'ascolto come compito individuale e collettivo, eliminando eventuali elementi di distrazione. ✓ Mantenere l'attenzione per un tempo sufficiente a comprendere il messaggio, in situazioni comunicative diverse. ✓ Comprendere le informazioni essenziali e <ul style="list-style-type: none"> ○ riconoscere lo scopo principale di un testo ○ orale. ✓ Distinguere ciò che comprende da ciò che non comprende di un testo orale e porre <ul style="list-style-type: none"> ○ domande per migliorare la comprensione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie essenziali dell'ascolto, con particolare riguardo alla differenza tra sentire e ascoltare. • Principali fattori di disturbo della comunicazione. • Principali funzioni linguistiche (narrativa, descrittiva, informativa, poetica...) • Informazioni principali e secondarie di un testo orale. • Lessico di uso quotidiano e relativo ad argomenti trattati in classe.

<p>Negli scambi comunicativi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Partecipare ad un dialogo, ad una conversazione, ad una discussione e prendere la parola. ✓ Rispettare il proprio turno di intervento. ✓ Ascoltare e rispettare le posizioni altrui. ✓ Esprimere le proprie idee in modo chiaro e coerente. ✓ Aggiungere informazioni pertinenti. ✓ Fornire motivazioni a supporto della propria idea. <p>Nell'esposizione verbale</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Riferire esperienze personali in modo chiaro, completo, rispettando un ordine logico. ✓ Organizzare un breve discorso su un tema affrontato in classe. ✓ Esporre un argomento di studio anche utilizzando uno schema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole di conversazione e di discussione. • Registri linguistici negli scambi comunicativi. • Elementi fondamentali della struttura della frase, con particolare riferimento agli scambi comunicativi verbali. • Modalità per la pianificazione di una esposizione orale: <ul style="list-style-type: none"> - strutturazione di uno schema - individuazione di parole chiave - scelta di supporti visivi di riferimento.
--	--

Competenza 2 : leggere, analizzare e comprendere testi.

Abilità	Conoscenze
<p>Nella lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Operare scelte secondo interessi e gusti personali. ✓ Leggere ad alta voce in modo scorrevole ed espressivo. ✓ Consultare testi per scopi pratici e/o conoscitivi. • Dedurre il significato di parole ed espressioni utilizzando il contesto. <p>Per la comprensione di un testo</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere alcune tipologie testuali basandosi sui loro fondamentali elementi strutturali. ✓ Individuare le finalità e gli scopi comunicativi del testo. 	<p>Tipologie letterarie diverse.</p> <p>Modalità di lettura silenziosa e ad alta voce: leggere per sé e per gli altri. Punteggiatura: elementi e funzioni principali.</p> <p>Contenuti e struttura di dizionari e testi di consultazione adatti all'età (reperibili anche online).</p> <p>Significato contestuale delle parole, uso figurato del lessico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Principali tipologie testuali: testo narrativo, descrittivo, regolativo, informativo, espressivo, poetico. • Principali funzioni linguistiche e scopi comunicativi.

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere in un testo narrativo gli elementi fondamentali(Ambiente,tempo,personaggi, <ul style="list-style-type: none"> ○ intreccio di fatti). ✓ Riconoscere in un testo descrittivo la <ul style="list-style-type: none"> ○ modalità e il criterio utilizzato. ✓ Individuare in testi di tipo informativo le informazioni principali. ✓ Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti,regolare comportamenti, svolgere attività. ✓ Leggere rappresentazioni schematiche ricavandone dati e informazioni. ✓ Riconoscere le principali caratteristiche formali dei testi poetici. ✓ Riflettere sul contenuto di una poesia cogliendo anche le intenzioni comunicative dell'autore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi costitutivi del testo narrativo: voce narrante, personaggi, trama, collocazione nel tempoe nello spazio, tema , messaggio. • Descrizione oggettiva e soggettiva. • Criterio logico, temporale,spaziale. • Informazioni principali e secondarie. • La regola delle"5W. • Impostazione grafica specifica di alcuni tipi di testo. • Caratteristiche dei testi regolativi. • Testi non continui: tabelle, schemi, grafici... • Versi e strofe. • Figure di suono e di significato:rima, allitterazione, similitudine, metafora.
---	--

Competenza 3 : produrre testi in relazione ai diversi scopi comunicativi.

Abilità	Conoscenze
<p>Nella produzione</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Raccogliere idee, organizzarle e pianificare la traccia di un testo. ✓ Raccontare esperienze personali o vissute da altri rispettando ordine logico e coerenza narrativa. ✓ Costruire un testo narrativo secondo un modello dato. ✓ Descrivere utilizzando canali sensoriali diversi. ✓ Scrivere brevi testi funzionali (regole, spiegazioni, didascalie ad immagini,semplici relazioni) rispetto ad argomenti o attività note. 	<ul style="list-style-type: none"> • Struttura di base di un testo: introduzione, sviluppo, conclusione. • Principali caratteristiche distintive,anche grafico testuali, dei seguenti testi: racconto realistico, racconto fantastico,lettera, diario, cronaca. • Ampliamento del patrimonio lessicale. • Descrizione oggettiva e soggettiva, denotazione e connotazione.

Nella produzione di testi sulla base di altri

- ✓ Riscrivere modificando tempi, luoghi e personaggi.
- ✓ Completare testi narrativi predisponendo conclusioni o introduzioni, inserendo descrizioni, mantenendo la coerenza.
- ✓ Arricchire testi, mantenendone lo scopo comunicativo.
- ✓ Riassumere sulla base di schemi facilitatori.

Nella stesura di testi

- ✓ Sperimentare la rielaborazione di testi utilizzando programmi di videoscrittura.
- ✓ Rispettare le convenzioni ortografiche.
- ✓ Correggere gli errori di ortografia segnalati.
- ✓ Scrivere frasi e semplici periodi curando:
 - la concordanza delle parole
 - l'ordine delle parole
 - la punteggiatura

- ✓ Rivedere il proprio testo con attenzione mirata ad un aspetto per volta: contenuto, ortografia, coesione morfologica e temporale, lessico.

- Elementi per la sintesi di un testo: informazioni principali e secondarie, parole-chiave, sequenze.

- Diverse forme di scrittura, di impaginazione, di scelte grafiche.

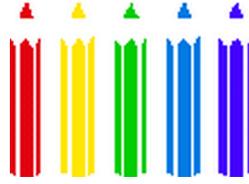
- Ortografia della lingua italiana.

- Principali segni di punteggiatura: punto fermo, punto esclamativo, punto interrogativo, virgola, due punti.
- Fondamentali strutture morfosintattiche della lingua italiana: forma delle parole, concordanza soggetto-verbo, articolo-nome, nome-aggettivo, legami funzionali, principali congiunzioni.
- Principali modi e tempi verbali.
- Discorso diretto e indiretto.

- Tecniche di revisione del testo.

Competenza 4 : riflettere sulla struttura e sulle funzioni della lingua.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Usare la lingua in modo non casuale, ma consapevole, scegliendo di volta in volta parole e strutture per comunicare secondo scopi diversi. • Scoprire, riconoscere, denominare le parti principali del discorso. • Sperimentare l'uso del verbo anche con tempi e modi diversi, modificando frasi in dipendenza dai contesti. • Conoscere i principali meccanismi di formazione e modifica delle parole. • Utilizzare diverse strategie per fare ipotesi sul significato delle parole non conosciute (partenza dal contesto, somiglianza tra le parole, uso di base del dizionario). • Valutare l'accettabilità e la non accettabilità logica e grammaticale di parole e semplici frasi. • Scoprire, riconoscere, denominare gli elementi basilari della frase semplice. • Ampliare la frase semplice con l'aggiunta di elementi di complemento, anche con l'uso di connettivi appropriati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Primi elementi della struttura del processo comunicativo: emittente- destinatario, codice della comunicazione, diversi tipi di codice, scopi diversi della comunicazione. • Principali categorie linguistiche, nelle loro linee essenziali, e riflessioni sul loro uso: nomi, articoli, aggettivi qualificativi e determinativi, pronomi personali e determinativi, modi finiti e indefiniti con i rispettivi tempi del verbo, funzione transitiva e intransitiva, costruzioni di frasi attive e passive, azione modificante dell'avverbio, preposizioni semplici e articolate, funzione logica delle congiunzioni. • Prefissi, suffissi, parole semplici, derivate, alterate, composte Sinonimi e contrari. Struttura di un dizionario di base di italiano, principali tipi di informazioni contenute e simbologia usata. • Predicato verbale e nominale con le informazioni/ espansioni necessarie al completamento del significato. Soggetto nei suoi diversi aspetti. Complemento oggetto e complementi indiretti senza la loro classificazione.



CURRICOLO DI STORIA



CURRICOLO DI STORIA al termine della classe prima

Competenza 1: Collocare nel tempo esperienze ed eventi

Competenza 2: Riconoscere, comprendere, vivere regole di convivenza sociale

Competenza 1 : collocare nel tempo esperienze ed eventi	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare e definire fatti ed eventi come una serie di azioni successive. ✓ Verbalizzare vissuti ed eventi nella giusta successione, partendo dall'esperienza personale. ✓ Usare i nessi temporali di successione. ✓ Cogliere la contemporaneità nelle situazioni. ✓ Valutare la durata di un'azione. ✓ Utilizzare strumenti convenzionali e non per la misurazione e periodizzazione del tempo. ✓ Riconoscere la ciclicità del tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Verbalizzazione e rappresentazione di azioni ed eventi in ordine cronologico. ⇒ Indicatori temporali :prima, ora, adesso, dopo, poi, infine... ⇒ Indicatori temporali: mentre, intanto, nello stesso momento... ⇒ Il concetto di durata e il confronto di azioni di durata diversa. ⇒ La durata oggettiva e soggettiva nei giochi e nelle attività scolastiche. ⇒ Strumenti convenzionali e non : linea del tempo, calendario... ⇒ Parti della giornata, giorni della settimana, mesi.

Competenza 2: riconoscere, comprendere, vivere regole di convivenza sociale.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere e rispettare le regole del vivere in gruppo. ✓ Usare le parole della cortesia. ✓ Comprendere alcune regole di rispetto dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Scoperta e applicazione delle regole. ⇒ Parole della cortesia: forme di saluto, di ringraziamento, di scusa, di richiesta... ⇒ Gestione del proprio e altrui materiale scolastico; rispetto dell'aula e degli spazi comuni, raccolta differenziata.

CURRICOLO DI STORIA al termine della classe seconda

- Competenza 1** Collocare nel tempo fatti ed esperienze e riconoscere i rapporti di successione e contemporaneità
- Competenza 2** Valutare la durata delle azioni; saper cogliere la ciclicità del tempo; saper cogliere i nessi casuali
- Competenza3** Ricostruire il passato attraverso tracce, indizi, trasformazioni e fonti.

Competenza 1 : collocare nel tempo fatti ed esperienze e riconoscere i rapporti di successione e contemporaneità.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Applicare in modo appropriato gli indicatori temporali. ✓ Utilizzare i concetti di contemporaneità legati all'esperienza personale o a racconti. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Concetto di tempo. ⇒ Differenza fra tempo meteorologico e storico ⇒ Indicatori temporali . ⇒ Successione logica e cronologica di fatti e eventi ⇒ Linea del tempo (passato-presente-futuro).

Competenza 2 : valutare la durata delle azioni; saper cogliere la ciclicità del tempo; saper cogliere i nessi causali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare la suddivisione convenzionale del tempo sul calendario . ✓Cogliere la ciclicità del tempo ✓ Rilevare l'ora dall'orologio analogico usando la relativa terminologia ✓ Utilizzare la terminologia adeguata per descrivere un fatto con la relativa causa e conseguenza 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒Suddivisione del tempo: giorni, settimana, mesi stagioni ed anni ⇒Successione,ciclicità e durata. ⇒Tempo soggettivo e oggettivo ⇒Parti dell'orologio ⇒Uso dell'orologio ⇒Nessi causali di avvenimenti legati all'esperienza personale o a racconti (perché, perciò)

Competenza 3 : ricostruire il passato attraverso tracce, indizi, trasformazioni e fonti.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ricostruire il passato attraverso la ricerca di fonti storiche. ✓ Riconoscere mutamenti e trasformazioni essenziali di oggetti nel tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒Lettura di tracce e indizi con osservazione e confronto di oggetti e persone. ⇒Fonti orali,iconografiche,scritte e materiali ⇒Storia personale.

CURRICOLO DI STORIA al termine della classe terza

- Competenza 1** Collocare fatti e fenomeni storici nello spazio e nel tempo.
- Competenza 2** Contestualizzare fatti e fenomeni storici stabilendo relazioni causali e interrelazioni.
- Competenza 3** Riconoscere le componenti costitutive e le caratteristiche dei diversi periodi: preistorico e storico.
- Competenza 4** Conoscere e utilizzare i procedimenti del metodo storiografico per compiere semplici operazioni di ricerca storica.
- Competenza 5** Sviluppare atteggiamenti consapevoli e responsabili.

Competenza 1 : collocare fatti e fenomeni storici nello spazio e nel tempo.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Collocare un evento o un periodo storico sulla linea del tempo. ✓ Riconoscere relazioni di successione definire durate temporali . 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ La linea del tempo. ⇒ Il concetto di periodizzazione.

Competenza 2 : contestualizzare fatti e fenomeni storici stabilendo relazioni causali e interrelazioni.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Stabilire relazioni di cause-effetti tra più eventi: ambiente– evoluzione; ambiente – attività umana. ✓ Ricostruire cronologicamente eventi. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ L'origine dell'universo. ⇒ L'evoluzione della vita.

Competenza 3 : riconoscere le componenti costitutive e le caratteristiche dei diversi periodi storici.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere, ricostruire e comprendere eventi e trasformazioni storiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ La storia dell'uomo. ⇒ Il Paleolitico. ⇒ Il Neolitico.

Competenza 4 : conoscere e utilizzare i procedimenti del metodo storiografico per compiere semplici operazioni di ricerca storica.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scoprire l'importanza delle fonti per ricostruire un evento passato, classificando e confrontando i diversi tipi. ✓ Scoprire lo scopo e l'importanza del lavoro dello storico e degli scienziati che collaborano con lui. ✓ Avviarsi ad utilizzare i termini specifici del linguaggio disciplinare. ✓ Distinguere tra ricostruzione storica e spiegazione fantastica. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Le tracce e le fonti storiche. ⇒ Lo storico e i suoi collaboratori. ⇒ Il lessico specifico. ⇒ Miti e leggende.

Competenza 5 : sviluppare atteggiamenti consapevoli e responsabili.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rispettare le regole. ✓ Esprimere correttamente e rispettosamente il proprio pensiero. ✓ Lavorare insieme nel rispetto dei ruoli. ✓ Usare correttamente le risorse: acqua, energia elettrica, carta. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Le regole per atteggiamenti e comportamenti positivi e corretti. ⇒ Regole di comportamenti adeguati nelle relazioni di gruppo. ⇒ Le modalità di riciclo e riutilizzo dei materiali.

CURRICOLO DI STORIA al termine della classe quarta

- Competenza 1** Collocare fatti e fenomeni storici nello spazio e nel tempo.
- Competenza 2** Contestualizzare fatti e fenomeni storici stabilendo relazioni causali e riconoscere le componenti costitutive dei diversi quadri di civiltà.
- Competenza 3** Conoscere e utilizzare i procedimenti del metodo storiografico per compiere semplici operazioni di ricerca storica.
- Competenza 4** Comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo per sviluppare atteggiamenti consapevoli e responsabili

Competenza 1 : collocare fatti e fenomeni storici nello spazio e nel tempo.	
Abilità	Conoscenze
✓ Utilizzare correttamente gli indicatori temporali e le datazioni.	⇒ Il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo - dopo Cristo).
✓ Collocare sulla linea del tempo fatti ed eventi delle civiltà studiate.	⇒ Le misure del tempo: decennio, secolo, millennio
✓ Individuare sulla linea del tempo elementi di contemporaneità, successione e durata delle civiltà studiate.	⇒ Cronologia essenziale delle civiltà studiate (le civiltà dei fiumi e le civiltà del Mediterraneo
✓ Leggere carte storiche e geografiche, individuando i luoghi dove si sono sviluppate le civiltà studiate.	⇒ Posizione geografica di : Asia, Africa e Stati del bacino del Mediterraneo.

Competenza 2 : contestualizzare fatti e fenomeni storici stabilendo relazioni causali e riconoscere le componenti costitutive dei diversi quadri di civiltà.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare i possibili nessi tra lo sviluppo delle civiltà e le caratteristiche geografiche del territorio. ✓ Riconoscere gli aspetti costitutivi di un quadro di civiltà. ✓ Confrontare quadri di civiltà individuando analogie e differenze. ✓ Selezionare in un testo storico le informazioni richieste. ✓ Interpretare semplici tabelle e mappe concettuali. ✓ Utilizzare il linguaggio specifico, esponendo i contenuti appresi in modo appropriato. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Le civiltà dei fiumi. ⇒ Le civiltà del Mediterraneo. ⇒ Aspetti delle civiltà: territorio - periodo - organizzazione sociale e politica - arte e cultura - religione - vita quotidiana

Competenza 3: conoscere e utilizzare i procedimenti del metodo storiografico per compiere semplici operazioni di ricerca storica.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ricavare informazioni da alcuni tipi di fonte scritta e iconografica. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Tipologia di fonti (materiali, scritte, orali iconografiche)

Competenza 4 : comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo per sviluppare atteggiamenti consapevoli e responsabili.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Confrontare e individuare collegamenti fra fenomeni del mondo attuale e analoghi fenomeni del passato. ✓ Riconoscere i principali diritti/doveri propri e altrui. ✓ Approfondire, discutere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Il Codice di Hammurabi. ⇒ I diritti fondamentali nella Costituzione Italiana

CURRICOLO DI STORIA al termine della classe quinta

- Competenza 1** Collocare fatti e fenomeni storici nello spazio e nel tempo.
- Competenza 2** Contestualizzare fatti e fenomeni storici stabilendo relazioni causali e interrelazioni.
- Competenza 3** Riconoscere le componenti costitutive e le caratteristiche dei diversi quadri di civiltà (greca, etrusca, romana).
- Competenza 4** Conoscere e utilizzare i procedimenti del metodo storiografico per compiere semplici operazioni di ricerca storica.
- Competenza 5** Comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo per sviluppare atteggiamenti consapevoli e responsabili.

Competenza 1 : collocare fatti e fenomeni storici nello spazio e nel tempo.	
Abilità	Conoscenze
✓ Inquadrare cronologicamente e nello spazio gli eventi e i fenomeni principali delle civiltà studiate.	⇒ Aspetti fondamentali della preistoria, della protostoria e delle civiltà studiate
✓ Leggere carte storiche e geografiche, individuando permanenze e mutamenti.	⇒ Il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo- dopo Cristo).
✓ Utilizzare correttamente gli indicatori temporali e le datazioni (secolo, millennio, età).	⇒ Cronologia essenziale della storia antica (con alcune date paradigmatiche).
✓ Riconoscere e posizionare macro fenomeni sulla linea del tempo (dalla preistoria alla caduta dell'impero romano).	⇒ Cronologia essenziale delle civiltà studiate (greca, etrusca, romana).
✓ Riconoscere e posizionare sulla linea del tempo gli eventi caratteristici di una civiltà.	⇒ Il planisfero: i continenti, l'Europa e gli stati del bacino del Mediterraneo.
✓ Individuare sulla linea del tempo elementi di contemporaneità, successione e durata dei quadri di civiltà studiati.	

Competenza 2 : contestualizzare fatti e fenomeni storici stabilendo relazioni causali e interrelazioni.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio. ✓ Collegare fatti e fenomeni di uno stesso periodo, individuando rapporti di causa-effetto (guerra e fame, commercio e nuovi lavori). ✓ Trovare nelle diverse civiltà somiglianze o differenze tra fatti, fenomeni e situazioni. ✓ Leggere e spiegare tabelle che illustrano relazioni causali e interrelazioni. ✓ Esprimere relazioni costruendo mappe concettuali e strisce del tempo. ✓ Ricavare da un testo storico le informazioni principali. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Il governo di Sparta e di Atene. ⇒ I Greci: un popolo di navigatori. ⇒ Navigazione e commerci. ⇒ Le colonie greche. ⇒ La fondazione di Roma: dove e perché. ⇒ Le lotte fra patrizi e plebei. ⇒ Le conquiste della plebe. ⇒ Dalla repubblica all'impero. ⇒ Crisi e caduta dell'Impero Romano d'Occidente.

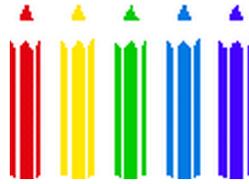
Competenza 3 : riconoscere le componenti costitutive e le caratteristiche dei diversi quadri di civiltà.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere gli aspetti costitutivi di un quadro di civiltà: popolo/gruppo umano (chi), territorio/ambiente (dove), inizio e fine della civiltà (quando), organizzazione sociale e politica, religione, economia, arte, cultura e la vita quotidiana. ✓ Cogliere l'interdipendenza di alcuni aspetti costitutivi di un quadro di civiltà (territorio-economia, organizzazione sociale- vita quotidiana ...). ✓ Comprendere che i bisogni dei gruppi umani determinano l'evoluzione delle forme di organizzazione sociale (società nomadi e stanziali). ✓ Confrontare quadri di civiltà individuando somiglianze e differenze. ✓ Utilizzare il linguaggio specifico ed esporre i concetti in modo appropriato. ✓ Utilizzare i concetti di monarchia, oligarchia, democrazia, impero, repubblica. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Aspetti della civiltà greca: la polis, la società greca, la religione, le Olimpiadi, la decadenza delle polis ⇒ Aspetti della civiltà etrusca: le città-stato, la religione, le necropoli ⇒ Aspetti della civiltà romana: la monarchia, l'organizzazione della repubblica, la società romana, l'impero romano, tecniche di costruzione, le case romane, la vita quotidiana, la religione, il Cristianesimo.

Competenza 4: conoscere e utilizzare i procedimenti del metodo storiografico per compiere semplici operazioni di ricerca storica.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere i diversi tipi di fonte e utilizzarli con l'aiuto dell'insegnante per ricavare informazioni relative a una ricerca tematica ✓ (organizzazione sociale, vita quotidiana...). ✓ Utilizzare con l'aiuto dell'insegnante i diversi tipi di fonte per formulare ipotesi e ricostruire fatti del passato nel territorio locale. ✓ Utilizzare il linguaggio specifico nella rielaborazione di semplici testi storici. ✓ Distinguere tra la ricostruzione storica del passato e la spiegazione fantastica di miti e leggende. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Concetto di traccia, documento, fonte. ⇒ Tipologia di fonti (materiali, scritte, orali, iconografiche). ⇒ Procedure di ricerca e consultazione di testi (storici- epici), carte storiche, linee del tempo. ⇒ Gli elementi costitutivi del metodo storiografico: <ul style="list-style-type: none"> - scelta del problema / tema; - analisi di fonti e documenti; - utilizzo di testi storici; - raccolta delle informazioni; - produzione di un testo storico.

Competenza 5 : comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo per sviluppare atteggiamenti consapevoli e responsabili.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo sulla base di testi giornalistici, programmi televisivi, film. ✓ Confrontare e individuare collegamenti fra fenomeni del mondo attuale e analoghi fenomeni del passato. ✓ Riconoscere i principali diritti/doveri propri e altrui. ✓ Approfondire, discutere e analizzare alcuni articoli della Costituzione Italiana. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Fenomeni del mondo contemporaneo (conflitti fra i popoli, migrazioni, sviluppi della scienza). ⇒ Concetti di identità, pace, uguaglianza, libertà, giustizia. ⇒ Articoli principali della Dichiarazione dei diritti dell'uomo. ⇒ I principi fondamentali della Costituzione. ⇒ L'ordinamento dello Stato: l'elettorato, il Parlamento e gli organi costituzionali.



CURRICOLO DI GEOGRAFIA



CURRICOLO DI GEOGRAFIA al termine della classe prima

Competenza 1 Riconoscere ed utilizzare organizzazioni spaziali

Competenza 2 Conoscere ed analizzare elementi dello spazio vissuto

Competenza 1 : riconoscere ed utilizzare organizzazioni spaziali	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Localizzare la propria posizione e quella degli oggetti rispetto a diversi punti di riferimento. ✓ Utilizzare gli indicatori spaziali. ✓ Verbalizzare i propri spostamenti nello spazio vissuto. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Indicatori spaziali: sopra, sotto, davanti, dietro, dentro, fuori, vicino, lontano, destra, sinistra, in alto, in basso, di fronte, tra...

Competenza 2 : conoscere ed analizzare elementi dello spazio vissuto	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere ed elencare gli elementi di un ambiente. ✓ Collegare ogni spazio alla sua funzione. ✓ Rappresentare graficamente spazi vissuti, utilizzando una simbologia convenzionale e non. ✓ Rispettare gli ambienti scolastici. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Gli elementi mobili e fissi dell'aula. ⇒ Gli spazi della scuola e le loro funzioni. ⇒ Punti di riferimento e percorsi. ⇒ Le regole di rispetto dell'ambiente e loro applicazione.

CURRICOLO DI GEOGRAFIA al termine della classe seconda

- Competenza 1** Orientarsi e collocare sé, l'altro e gli oggetti nello spazio.
- Competenza 2** Confrontare paesaggi geografici con l'uso di carte e rappresentazioni.
- Competenza3** Comprendere il rapporto di interazione tra l'ambiente fisico e antropico.

Competenza 1 : orientarsi e collocare sé, l'altro e gli oggetti nello spazio.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare e posizionare elementi nello spazio raffigurato. ✓ Simbolizzare graficamente uno spazio. ✓ Rappresentare uno spazio usando i riferimenti topologici. ✓ Leggere e realizzare semplici piante e mappe. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Orientamento nello spazio. ⇒ Reticoli e percorsi. ⇒ L'oggetto osservato e disegnato da diversi punti di vista. ⇒ Mappe e piante con simboli e legende

Competenza 2 : osservare, descrivere e confrontare paesaggi geografici con l'uso di carte e rappresentazioni.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere l'ambiente città. ✓ Individuare gli elementi di un paesaggio. ✓ Descrivere un paesaggio nei suoi elementi essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ spazi chiusi e aperti, spazi pubblici e privati ⇒ elementi naturali e antropici. ⇒ elementi fissi e mobili. ⇒ elementi caratteristici di un paesaggio noto

Competenza3 : comprendere il rapporto di interazione tra l'ambiente fisico e antropico.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">✓ Riconoscere le modifiche del territorio operate dalla natura e dall'uomo nel tempo. ✓ Riconoscere le modalità di intervento non idonee alla protezione dell'ambiente.	<ul style="list-style-type: none">⇒cambiamenti del territorio conseguenti ad azioni dell'uomo e a fenomeni naturali. ⇒cambiamenti del territorio causati dal mancato rispetto dell'ambiente

CURRICOLO DI GEOGRAFIA al termine della classe terza

- Competenza 1** Leggere l'organizzazione di un territorio, utilizzando il linguaggio e gli strumenti specifici della geografia.
- Competenza 2** Comprendere il rapporto di interazione tra l'ambiente fisico e antropico.
- Competenza 3** Conoscere le caratteristiche fisico-antropiche dei paesaggi geografici.
- Competenza 4** Rispettare l'ambiente e agire in modo responsabile nell'ottica di uno sviluppo sostenibile. (Raccordo con educazione alla cittadinanza).

Competenza 1 : leggere l'organizzazione di un territorio, utilizzando il linguaggio e gli strumenti specifici della geografia	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Orientarsi nello spazio e sulla carta. ✓ Leggere rappresentazioni cartografiche 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Punti di riferimento e punti cardinali. ⇒ Mappe di spazi noti ⇒ Simboli convenzionali ⇒ Carte geografiche: fisica- politica-tematica.

Competenza 2 :comprendere il rapporto di interazione tra l'ambiente fisico e antropico	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere le caratteristiche e gli elementi che costituiscono i vari paesaggi 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Elementi fisici e antropici. ⇒ Rapporto ambiente- flora- fauna. ⇒ Interazione ambienti e attività umane

Competenza 3 : conoscere le caratteristiche fisico-antropiche dei paesaggi geografici	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere le principali caratteristiche morfologiche di un ambiente. ✓ Conoscere l'origine dei paesaggi naturali. ✓ Conoscere le caratteristiche antropiche dei diversi paesaggi. 	<p>⇒ Gli elementi di uno spazio fisico (morfologia, orografia, idrografia, clima).</p> <p>⇒ L'origine di: montagne, colline, pianure, laghi fiumi.</p> <p>Le caratteristiche antropiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - insediamenti umani; - vie di comunicazione; - attività economiche.

Competenza 4 : rispettare l'ambiente e agire in modo responsabile nell'ottica di uno sviluppo sostenibile	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riflettere sulle modalità di osservazione e protezione dell'ambiente 	<p>⇒ Conseguenze negative dell'intervento dell'uomo nell'ambiente.</p> <p>⇒ Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente.</p>

CURRICOLO DI GEOGRAFIA al termine della classe quarta

- Competenza 1** Leggere l'organizzazione di un territorio, utilizzando il linguaggio e gli strumenti specifici della geografia.
- Competenza 2** Comprendere il rapporto di interazione fra l'ambiente fisico ed antropico
- Competenza 3** Conoscere le caratteristiche fisico-antropiche dell'Italia
- Competenza 4** Rispettare l'ambiente e agire in modo responsabile nell'ottica di uno sviluppo sostenibile (Raccordo con educazione alla cittadinanza)

Competenza 1 : leggere l'organizzazione di un territorio,utilizzando il linguaggio e gli strumenti della geografia	
Abilità	Conoscenze
✓ Utilizzare e leggere grafici, carte geografiche,tematiche, cartogrammi.	⇒ I diversi tipi di rappresentazione cartografica: pianta, mappa, carta tematica, fisica, politica.
✓ Confrontare diversi tipi di carte geografiche traendone informazioni.	⇒ I sistemi di simbolizzazione (uso del colore,tratteggio, scala grafica e numerica).
✓ Orientarsi e muoversi nello spazio utilizzando piante, mappe, carte stradali.	⇒ le rappresentazioni grafiche e in tabella relative a dati geografici.
✓ Utilizzare i diversi tipi di scala per calcolare distanze su carte geografiche.	⇒ Simbologia degli elementi fisici ed antropici dei diversi paesaggi.
✓ Riprodurre e/o completare semplici carte geografiche e/o tematiche.	⇒ I confini dell'Italia.

Competenza 2 : comprendere il rapporto di interazione tra ambiente fisico ed antropico	
Abilità	Conoscenze
✓ Riconoscere le conseguenze dell'intervento dell'uomo nel tempo sul territorio.	⇒ Le risorse che hanno favorito l'insediamento umano sul territorio nazionale.
✓ Riconoscere le risorse del territorio italiano e il conseguente sviluppo dei vari settori economici.	⇒ Le risorse di un territorio. ⇒ L'economia italiana : agricoltura, allevamento, industria, artigianato, commercio, servizi.
✓ Esplicitare il nesso tra l'ambiente, le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo.	⇒ Le vie di comunicazione.
✓ Esaminare le conseguenze positive e/o negative dell'intervento dell'uomo sull'ambiente circostante.	

Competenza 3 : conoscere le caratteristiche fisico-antropiche dell'Italia

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere le principali caratteristiche morfologiche di un ambiente del territorio nazionale : rilievi, pianure, fiumi, laghi. ✓ Conoscere l'origine dello spazio fisico dell'Italia. ✓ Orientarsi nel territorio italiano collocando opportunamente luoghi ed elementi significativi (rilievi, mari, fiumi..). ✓ Riconoscere le regioni climatiche italiane ed individuare i fattori del clima. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Gli elementi del territorio fisico italiano (morfologia, orografia, idrografia, clima). ⇒ La popolazione italiana: distribuzione, densità, emigrazione, immigrazione, insediamento ed attività economiche nei vari ambienti. ⇒ Le regioni climatiche e loro caratteristiche.

Competenza 4 : rispettare l'ambiente e agire in modo responsabile nell'ottica di uno sviluppo sostenibile (Raccordo con educazione alla cittadinanza)

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare le problematiche del rapporto uomo-ambiente. ✓ Riflettere sulle trasformazioni positive e/o negative operate dall'uomo sull'ambiente. ✓ Individuare e formulare semplici ipotesi per proteggere, salvaguardare e valorizzare il patrimonio ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ I problemi ecologici del territorio italiano. ⇒ Le regole comportamentali relative al risparmio energetico. ⇒ Le regole comportamentali relative al rispetto dell'ambiente.

CURRICOLO DI GEOGRAFIA al termine della classe quinta

- Competenza 1** Leggere l'organizzazione di un territorio, utilizzando il linguaggio e gli strumenti specifici della geografia.
- Competenza 2** Comprendere il rapporto di interazione tra l'ambiente fisico e antropico.
- Competenza 3** Riconoscere le caratteristiche fisico-antropiche dell'Italia.
- Competenza 4** Rispettare l'ambiente e agire in modo responsabile nell'ottica di uno sviluppo sostenibile. (Raccordo con educazione alla cittadinanza)

Competenza 1 : leggere l'organizzazione di un territorio, utilizzando il linguaggio e gli strumenti specifici della geografia.	
Abilità	Conoscenze
✓ Utilizzare i diversi sistemi di rappresentazione cartografica in relazione agli scopi.	⇒ I sistemi di simbolizzazione (uso del colore, tratteggio, scala grafica e numerica).
✓ Confrontare diversi tipi di carte geografiche traendone informazioni.	⇒ L'orientamento di una carta e i simboli convenzionali.
✓ Orientarsi nello spazio utilizzando piante, carte stradali e geografiche.	⇒ Le carte fisiche, politiche, tematiche ...
✓ Realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche.	⇒ I grafici e i cartogrammi per l'elaborazione di dati statistici.
✓ Ricavare informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche, fotografiche)	⇒ La superficie terrestre: oceani e continenti.
	⇒ Alcuni stati del continente europeo: loro collocazione.
	⇒ I confini politici dell'Italia.

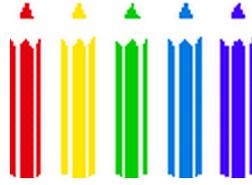
Competenza 2 : comprendere il rapporto di interazione tra l'ambiente fisico e antropico

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rilevare nel paesaggio i segni dell'attività umana. ✓ Riconoscere le risorse del territorio nazionale e il conseguente sviluppo dei vari settori economici. ✓ Riconoscere alcune evidenti modificazioni apportate dall'uomo sul territorio locale, regionale e nazionale. ✓ Cogliere le conseguenze, positive o negative, che l'intervento dell'uomo ha avuto sull'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Gli elementi fisici e antropici di un territorio. ⇒ Le risorse che hanno favorito l'insediamento umano nel territorio nazionale. ⇒ I settori economici: primario, secondario, terziario. ⇒ L'economia italiana: agricoltura, allevamento, pesca, industria, artigianato, commercio, servizi. ⇒ Le reti dei trasporti e delle comunicazioni. ⇒ Interventi dell'uomo sul territorio: bonifiche, agricoltura intensiva, urbanizzazione, industrializzazione, inquinamento.

Competenza 3 :conoscere le caratteristiche fisico-antropiche dell'Italia.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare gli elementi caratterizzanti di un ambiente con particolare attenzione a quelli regionali e nazionali. ✓ Localizzare sulla carta geografica la posizione delle regioni fisiche e amministrative dell'Italia. ✓ Conoscere e collegare le caratteristiche fisiche a quelle antropiche dei territori regionali. ✓ Orientarsi nei territori regionali collocando opportunamente luoghi ed elementi significativi (rilievi, fiumi, città,...). ✓ Effettuare confronti tra regioni in relazione alle caratteristiche fisiche e antropiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Gli elementi dello spazio fisico italiano (morfologia, orografia, idrografia, clima). ⇒ Concetto di "regione" nei diversi settori (regioni fisiche, climatiche, amministrative ...). ⇒ Per ciascuna regione dell'Italia: <ul style="list-style-type: none"> - collocazione - aspetti fisici - clima - insediamenti urbani - sviluppo economico - trasporti e comunicazioni - tradizioni - patrimonio artistico e culturale - problematiche ambientali.

Competenza 4: rispettare l'ambiente e agire in modo responsabile nell'ottica di uno sviluppo sostenibile. (Raccordo con educazione alla cittadinanza)	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">✓ Riflettere, a partire dalle proprie esperienze, sull'impatto positivo o negativo che le trasformazioni operate dall'uomo hanno avuto e possono avere sull'ambiente. ✓ Adottare comportamenti di rispetto e di risparmio delle risorse naturali: acqua , energia, calore.	<ul style="list-style-type: none">⇒ I principali problemi ecologici del territorio italiano ⇒ L'utilizzo delle fonti rinnovabili. ⇒ Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente. ⇒ Regole comportamentali relative al risparmio energetico.



CURRICOLO DI INGLESE



CURRICOLO DI INGLESE al termine della classe

Competenza 1 Comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche

Competenza 2 Produrre oralmente e per iscritto semplici parole

Competenza 1 : comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Capire semplici domande legate alla propria esperienza. ✓ Ascoltare e comprendere domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo. ✓ Capire l'argomento di una breve storia ✓ Comprendere ed utilizzare semplici istruzioni operative . ✓ Associare immagini a parole. ✓ Riordinare sequenze di una storia nota. ✓ Collaborare attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro. ✓ Interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine. ✓ Ascoltare e rispondere con azioni a semplici istruzioni riferiti a un'attività da svolgere in classe o un gioco. ✓ Ascoltare e comprendere il lessico specifico di storie, canzoni e filastrocche Tradizionali legati alle festività. ✓ Confrontare culture e civiltà diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia , vita quotidiana , attività scolastiche , interessi ,sport, ambiente... ⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Question Word (<i>What</i>) ⇒ Attività di role-playing <ul style="list-style-type: none"> ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi. ⇒ Elementi di cultura e tradizioni : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Caratteristiche dei paesi dicultura anglosassone ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.

Competenza 2 : produrre oralmente e per iscritto semplici parole.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere parole . ✓ Riprodurre parole curando la pronuncia. ✓ Formulare semplici domande e rispondere in modo pertinente. ✓ Formulare domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo. ✓ Comunicare a voce situazioni relative alla propria vita personale (casa, famiglia, scuola...) e ai propri bisogni ed esigenze. ✓ Copiare parole conosciute. ✓ Confrontare culture e civiltà diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia , vita quotidiana , attività scolastiche , interessi , sport , ambiente... ✓ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Question Word (<i>What</i>). ✓ Attività di role-playing <ul style="list-style-type: none"> ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi. ✓ Elementi di cultura e tradizioni : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ➤ Analogie e diversità culturali tra l'Italia il Regno Unito ed il mondo. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.

CURRICOLO DI INGLESE al termine della classe seconda

Competenza 1 Comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche

Competenza 2 Produrre oralmente e per iscritto semplici parole

Competenza 1 : comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Capire semplici domande legate alla propria esperienza. ✓ Ascoltare e comprendere domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo. ✓ Capire l'argomento di una breve storia ✓ Comprendere ed utilizzare semplici istruzioni operative . ✓ Associare immagini a parole. ✓ Riordinare sequenze di una storia nota. ✓ Collaborare attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro. ✓ Interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine. ✓ Ascoltare e rispondere con azioni a semplici istruzioni riferiti a un'attività da svolgere in classe o un gioco. ✓ Ascoltare e comprendere il lessico specifico di storie, canzoni e filastrocche tradizionali legati alle festività. ✓ Confrontare culture e civiltà diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia , vita quotidiana , attività scolastiche , interessi , sport , ambiente... ⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Question Words (<i>What- How</i>) ⇒ Attività di role-playing <ul style="list-style-type: none"> ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi. ⇒ Elementi di cultura e tradizioni : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.

Competenza 2 : produrre oralmente e per iscritto semplici parole.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere parole . ✓ Riprodurre parole curando la pronuncia. ✓ Formulare semplici domande e rispondere in modo pertinente. ✓ Formulare domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo. ✓ Comunicare a voce situazioni relative alla propria vita personale (casa, famiglia, scuola...) e ai propri bisogni ed esigenze. ✓ Completare , dato un modello, parole conosciute. ✓ Confrontare culture e civiltà diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia , vita quotidiana , attività scolastiche , interessi , sport , ambiente... ⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Question Words (<i>What- How</i>). ⇒ Attività di role-playing <ul style="list-style-type: none"> ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi. ⇒ Elementi di cultura e tradizioni : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ➤ Analogie e diversità culturali tra l'Italia il Regno Unito ed il mondo. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.

CURRICOLO DI INGLESE al termine della classe terza

Competenza 1 Comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche

Competenza 2 Produrre oralmente e per iscritto semplici messaggi

Competenza 1 : comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Capire semplici domande legate alla propria esperienza. ✓ Ascoltare e comprendere domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo. ✓ Capire l'argomento di una breve storia o di un dialogo. ✓ Comprendere brevi testi cogliendone le parole chiave. ✓ Comprendere ed utilizzare semplici istruzioni operative . ✓ Leggere testi cogliendone le parole chiave. ✓ Associare immagini a semplici frasi. ✓ Riordinare sequenze di una storia nota. ✓ Collaborare attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro. ✓ Interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine. ✓ Ascoltare e rispondere con azioni a semplici istruzioni riferiti a un'attività da svolgere in classe o un gioco. ✓ Ascoltare e comprendere il lessico specifico di storie, canzoni e filastrocche tradizionali legati alle festività. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia , vita quotidiana , attività scolastiche , interessi , sport , ambiente... ⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa –i nterrogativa – negativa) ➤ Simple present del verbo TO HAVE GOT (Forma affermativa – interrogativa – negativa) ➤ Simple present del verbo CAN (Forma affermativa – interrogativa – negativa) ➤ Question Words (<i>What , Where , How</i>) ⇒ Attività di role-playing <ul style="list-style-type: none"> ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi. ⇒ Elementi di cultura e tradizioni :

✓ Confrontare culture e civiltà diverse.

- Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone
- Aspetti di una cultura diversa dalla propria.
- Analogie e diversità culturali tra l'Italia il Regno Unito ed il mondo.
- Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.

Competenza 2 : produrre oralmente e per iscritto semplici messaggi.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere semplici messaggi cogliendone le parole chiave. ✓ Riprodurre frasi curando la pronuncia. ✓ Formulare semplici domande e rispondere in modo pertinente. ✓ Formulare domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo. ✓ Comunicare a voce situazioni relative alla propria vita personale (casa, famiglia, scuola...) e ai propri bisogni ed esigenze. ✓ Interagire in un breve dialogo su argomenti conosciuti. ✓ Scrivere messaggi semplici e brevi per chiedere notizie , per raccontare le proprie esperienze seguendo un modello dato con l'ausilio di immagini o un elenco di parole. ✓ Compilare un modello predefinito : cartolina , lettera , biglietto d'auguri, invito. ✓ Compilare una tabella sulla base dell'ascolto di un testo registrato , della lettura di un semplice testo scritto o dell'interazione con i compagni. ✓ Completare per iscritto frasi conosciute. ✓ Fornire semplici descrizioni secondo una struttura data. ✓ Confrontare culture e civiltà diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia , vita quotidiana , attività scolastiche , interessi , sport , ambiente... ⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa – interrogativa – negativa ➤ Simple present del verbo TO HAVE GOT (Forma affermativa – interrogativa – negativa ➤ Simple present del verbo CAN (Forma affermativa – interrogativa – negativa ➤ Question Words (<i>What , Where , How</i>). ⇒ Attività di role-playing <ul style="list-style-type: none"> ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia collettivi. ⇒ Elementi di cultura e tradizioni : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone. ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ➤ Analogie e diversità culturali tra l'Italia il Regno Unito ed il mondo. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.

CURRICOLO DI INGLESE al termine della classe quarta

Competenza 1 Comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche

Competenza 2 Produrre oralmente e per iscritto semplici messaggi

Competenza 1 : comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Capire semplici domande legate alla propria esperienza. ✓ Ascoltare e comprendere domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo. ✓ Capire l'argomento di una breve storia o di un dialogo. ✓ Comprendere brevi testi cogliendone le parole chiave. ✓ Comprendere ed utilizzare semplici istruzioni operative . ✓ Leggere testi cogliendone le parole chiave. ✓ Associare immagini a semplici frasi. ✓ Riordinare sequenze di una storia nota. ✓ Collaborare attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro. ✓ Interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine. ✓ Ascoltare e rispondere con azioni a semplici istruzioni riferiti a un'attività da svolgere in classe o un gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia , vita quotidiana , attività scolastiche , interessi , sport , ambiente... ⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa – interrogativa – negativa ➤ Simple present del verbo TO HAVE (Forma affermativa – interrogativa – negativa ➤ Simple present del verbo CAN (Forma affermativa – interrogativa – negativa ➤ Question Words (<i>What , Who, Where , When, How</i>) ⇒ Attività di role-playing <ul style="list-style-type: none"> ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi. ⇒ Elementi di cultura e tradizioni : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone

- ✓ Ascoltare e comprendere il lessico specifico di storie, canzoni e filastrocche tradizionali legati alle festività.
- ✓ Confrontare culture e civiltà diverse.

- Aspetti di una cultura diversa dalla propria.
- Analogie e diversità culturali tra l'Italia il Regno Unito ed il mondo.
- Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.

Competenza 2 : produrre oralmente e per iscritto semplici messaggi.	
Abilità	Conoscenze
<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere brevi testi cogliendone le parole chiave. ✓ Riprodurre frasi curando la pronuncia. ✓ Formulare semplici domande e rispondere in modo pertinente. ✓ Formulare domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo. ✓ Comunicare a voce situazioni relative alla propria vita personale (casa, famiglia, scuola...) e ai propri bisogni ed esigenze. ✓ Interagire in un breve dialogo su argomenti conosciuti. ✓ Scrivere messaggi semplici e brevi per chiedere notizie , per raccontare le proprie esperienze seguendo un modello dato con l'ausilio di immagini o un elenco di parole. ✓ Compilare un modello predefinito : cartolina , lettera , biglietto d'auguri, invito. ✓ Scrivere inviti specificando luoghi , tempi e orari. ✓ Compilare una tabella sulla base dell'ascolto di un testo registrato , della lettura di un semplice testo scritto o dell'interazione con i compagni. ✓ Completare per iscritto frasi conosciute. ✓ Fornire semplici descrizioni secondo una struttura data. ✓ Confrontare culture e civiltà diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia , vita quotidiana , attività scolastiche , interessi , sport , ambiente... ⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa – interrogativa – negativa ➤ Simple present del verbo TO HAVE (Forma affermativa – interrogativa – negativa ➤ Simple present del verbo CAN (Forma affermativa – interrogativa – negativa ➤ Question Words (<i>What , Who, Where , When , How</i>). ⇒ Attività di role-playing <ul style="list-style-type: none"> ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi. ⇒ Elementi di cultura e tradizioni : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone. ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ➤ Analogie e diversità culturali tra l'Italia il Regno Unito ed il mondo. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.

CURRICOLO DI INGLESE al termine della classe quinta

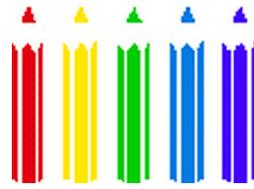
Competenza 1 Comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche

Competenza 2 Produrre oralmente e per iscritto semplici messaggi

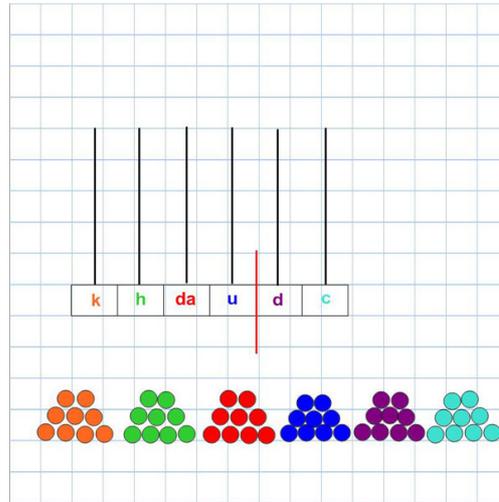
Competenza 1 : comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Capire semplici domande legate alla propria esperienza. ✓ Ascoltare e comprendere domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo. ✓ Capire l'argomento di una breve storia o di un dialogo. ✓ Comprendere brevi testi cogliendone le parole chiave. ✓ Comprendere ed utilizzare semplici istruzioni operative . ✓ Leggere testi cogliendone le parole chiave. ✓ Associare immagini a semplici frasi. ✓ Riordinare sequenze di una storia nota. ✓ Collaborare attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro. ✓ Interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine. ✓ Ascoltare e rispondere con azioni a semplici istruzioni riferiti a un'attività da svolgere in classe o un gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia , vita quotidiana , attività scolastiche , interessi , sport , ambiente... ⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa – interrogativa – negativa ➤ Simple present del verbo TO HAVE (Forma affermativa – interrogativa – negativa ➤ Simple present del verbo CAN (Forma affermativa – interrogativa – negativa ➤ Present continuous. ➤ Question Words (<i>Who, What, Where, When, How</i>). ⇒ Attività di role-playing <ul style="list-style-type: none"> ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi. ⇒ Elementi di cultura e tradizioni :

<ul style="list-style-type: none">✓ Ascoltare e comprendere il lessico specifico di storie, canzoni e filastrocche tradizionali legati alle festività.✓ Confrontare culture e civiltà diverse.	<ul style="list-style-type: none">➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone➤ Aspetti di una cultura diversa dalla propria.➤ Analogie e diversità culturali tra l'Italia il Regno Unito ed il mondo.➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.
---	---

Competenza 2 : produrre oralmente e per iscritto semplici messaggi.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere brevi testi cogliendone le parole chiave. ✓ Riprodurre frasi curando la pronuncia. ✓ Formulare semplici domande e rispondere in modo pertinente. ✓ Formulare domande per acquisire informazioni personali, la natura di oggetti, i colori, la quantità, i gusti e le preferenze in fatto di cibo. ✓ Comunicare a voce situazioni relative alla propria vita personale (casa, famiglia, scuola...) e ai propri bisogni ed esigenze. ✓ Interagire in un breve dialogo su argomenti conosciuti. ✓ Scrivere messaggi semplici e brevi per chiedere notizie, per raccontare le proprie esperienze seguendo un modello dato con l'ausilio di immagini o un elenco di parole. ✓ Compilare un modello predefinito: cartolina, lettera, biglietto d'auguri, invito. ✓ Scrivere inviti specificando luoghi, tempi e orari. ✓ Compilare una tabella sulla base dell'ascolto di un testo registrato, della lettura di un semplice testo scritto o dall'interazione con i compagni. ✓ Completare per iscritto frasi conosciute. ✓ Fornire semplici descrizioni secondo una struttura data. ✓ Confrontare culture e civiltà diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lessico e funzioni linguistiche delle aree semantiche relative a sé , famiglia , vita quotidiana , attività scolastiche , interessi , sport , ambiente... ⇒ Principali strutture linguistiche della lingua acquisita: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formule di cortesia in semplici contesti. ➤ Simple present del verbo TO BE (Forma affermativa – interrogativa – negativa ➤ Simple present del verbo TO HAVE (Forma affermativa – interrogativa – negativa ➤ Simple present del verbo CAN (Forma affermativa – interrogativa – negativa ➤ Present continuous. ➤ Question Words (<i>Who, What, Where, When, How</i>). ⇒ Attività di role-playing <ul style="list-style-type: none"> ➤ Filastrocche, canzoni e semplici rime . ➤ Giochi in coppia o collettivi. ⇒ Elementi di cultura e tradizioni : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Caratteristiche dei paesi di cultura anglosassone ➤ Aspetti di una cultura diversa dalla propria. ➤ Analogie e diversità culturali tra l'Italia il Regno Unito ed il mondo. ➤ Simboli, termini e oggetti relativi alle festività.



CURRICOLO DI MATEMATICA



CURRICOLO DI MATEMATICA al termine della classe prima

- Competenza 1** Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali
- Competenza 2** Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali.
- Competenza 3** Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.
- Competenza 4** Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

Competenza 1 : Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere i numeri naturali nei loro aspetti ordinali e cardinali (entro il 20). ✓ Contare in senso progressivo e regressivo. ✓ Conoscere ed operare con il sistema di numerazione decimale e posizionale. ✓ Conoscere il concetto di maggiore, minore e uguale. ✓ Eseguire addizioni e sottrazioni fra numeri naturali. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Simbologia ⇒ Numeri interi entro il 20 ⇒ Sistema di numerazione decimale e posizionale ⇒ Relazioni di uguaglianza, maggioranza e minoranza ⇒ Addizione e sottrazione ⇒ Convenzioni di calcolo ⇒ Terminologia specifica.

Competenza 2 : rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ○ Esplorare , rappresentare e collocare in uno spazio fisico oggetti, avendo come riferimento se stessi, persone e oggetti. ○ Osservare e analizzare le caratteristiche di un oggetto ○ Riconoscere attributi di oggetti e compiere confronti ○ Riconoscere e denominare figure geometriche 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Concetti topologici ⇒ Percorsi ⇒ Caratteristiche di alcune figure geometriche (blocchi logici) ⇒ Terminologia specifica.

Competenza 3 : rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ○ Classificare e confrontare oggetti diversi tra loro. ○ Ricavare informazioni dalla lettura di semplici grafici ○ Raccogliere dati, organizzarli e rappresentarli ○ Comprendere e utilizzare i connettivi logici 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Connettivi logici: e, o, non ⇒ Tabelle e grafici. ⇒ Terminologia specifica.

Competenza 4 : riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ○ Riconoscere la situazione problematica ○ Rappresentare situazioni problematiche con disegni, parole e simboli. ○ Selezionare dati, informazioni e strumenti ○ Risolvere situazioni problematiche utilizzando addizioni e sottrazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Elementi di un problema ⇒ Rappresentazione grafica dei dati raccolti ⇒ Numeri fino a 20. ⇒ Addizioni e sottrazioni. ⇒ Terminologia specifica.

CURRICOLO DI MATEMATICA al termine della classe seconda

- Competenza 1** Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.
- Competenza 2** Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali.
- Competenza 3** Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.
- Competenza 4** Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

Competenza 1 : Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere i numeri naturale nei loro aspetti ordinali e cardinali (entro il 100). ✓ Contare in senso progressivo e regressivo. ✓ Conoscere ed operare con il sistema di numerazione decimale e posizionale. ✓ Conoscere il concetto di maggiore, minore e uguale. ✓ Eseguire addizioni e sottrazioni in riga e in colonna con e senza cambio. ✓ Eseguire moltiplicazioni in riga e in colonna con e senza cambio. ✓ Conoscere le tabelline. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Simbologia ⇒ Numeri interi entro il 100 ⇒ Sistema di numerazione decimale e posizionale ⇒ Relazioni di uguaglianza, maggioranza e minoranza ⇒ Addizione e sottrazione. ⇒ Convenzioni di calcolo. ⇒ Terminologia specifica. Tabelline

Competenza 2 : rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ○ Localizzare , collocare e rappresentare in uno spazio fisico oggetti, avendo come riferimento se stessi, persone e oggetti. ○ Localizzare oggetti su un piano cartesiano. ○ Effettuare e descrivere spostamenti. ○ Riconoscere e rappresentare le linee e regioni. ○ Riconoscere e denominare figure geometriche. ○ Distinguere e completare figure simmetriche. ○ Compiere confronti fra grandezze. ○ Discriminare grandezze di vario tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Concetti topologici ⇒ Percorsi ⇒ Piano Cartesiano ⇒ Linee aperte, chiuse, rette, curve, spezzate, miste. ⇒ Confine, regione interna, esterna. ⇒ Quadrato, triangolo, rettangolo e cerchio ⇒ Simmetria interna ed esterna. ⇒ Unità di misura non convenzionali ⇒ Terminologia specifica.

Competenza 3 : rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ○ Classificare oggetti in base a uno o più attributi . ○ Ricavare informazioni dalla lettura di semplici grafici. ○ Raccogliere dati, organizzarli e rappresentarli. ○ Comprendere e utilizzare i connettivi logici. ○ Comprendere e utilizzare i quantificatori. ○ Riconoscere situazioni di certezza, incertezza e probabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Tabelle e grafici. ⇒ Connettivi logici: e, o, non ⇒ Quantificatori: pochi, tanti, alcuni ⇒ Eventi certi, impossibili, probabili. ⇒ Terminologia specifica.

Competenza 4 : riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ○ Riconoscere la situazione problematica. ○ Analizzare il testo di un problema. ○ Rappresentare situazioni problematiche con disegni, parole e simboli. ○ Scegliere le strategie risolutive. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Elementi di un problema ⇒ Rappresentazione grafica dei dati raccolti. ⇒ Numeri fino a 100. ⇒ Addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni. ⇒ Terminologia specifica.

CURRICOLO DI MATEMATICA al termine della classe terza

- Competenza 1** Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.
- Competenza 2** Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali.
- Competenza 3** Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo
- Competenza 4** Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

Competenza 1 : utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere i numeri naturali (entro il 9999) ✓ Contare in senso progressivo e regressivo. ✓ Indicare i precedenti e i successivi di un dato numero. ✓ Stabilire le relazioni $> < =$. ✓ Conoscere il valore posizionale delle cifre. ✓ Scomporre e ricomporre i numeri secondo il sistema decimale. ✓ Individuare e definire i numeri pari e dispari. ✓ Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni in riga e in colonna con e senza cambio. ✓ Eseguire divisioni con una cifra al divisore con e senza resto. ✓ Eseguire prove come operazioni inverse. ✓ Moltiplicare e dividere numeri interi per 10, 100, 1000. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Simbologia ⇒ Numeri interi entro il 9999. ⇒ Sistema di numerazione decimale e posizionale. ⇒ Relazioni di uguaglianza, maggioranza, minoranza. ⇒ Addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione. ⇒ Proprietà delle operazioni ⇒ Terminologia specifica.

Competenza 2 : rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invariati, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere, rappresentare, denominare oggetti tridimensionali. ✓ Riconoscere, rappresentare, denominare figure piane. ✓ Riconoscere e rappresentare le linee, ✓ Riconoscere e definire gli angoli. ✓ Riconoscere linee incidenti, perpendicolari e parallele. ✓ Distinguere il perimetro e l'area. ✓ Riconoscere unità di misura non convenzionali. ✓ Comprendere il Sistema metrico decimale in relazione a pesi, lunghezze e capacità. ✓ Utilizzare strumenti di misura. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Figure solide. ⇒ Figure piane. ⇒ Punto, retta, semiretta, segmento. ⇒ Rette incidenti, perpendicolari, parallele. ⇒ Angoli. ⇒ Perimetro e area. ⇒ Sistema Metrico Decimale. ⇒ Terminologia specifica.

Competenza 3 : rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Classificare oggetti in base a una o più caratteristiche. ✓ Rappresentare le classificazioni con diagrammi ✓ Identificare eventi certi, incerti ed impossibili. ✓ Realizzare indagini statistiche. ✓ Interpretare dati. ✓ Rappresentare i dati attraverso grafici e tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Tabelle e grafici. ⇒ Connettivi logici: e, o, non. ⇒ Eventi certi, impossibili, probabili. ⇒ Terminologia specifica.

Competenza 4 : riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Analizzare il testo di un problema e individuare dati e domande. ✓ Risolvere problemi con le quattro operazioni, con una o due domande. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Elementi di un problema. ⇒ Numeri fino alle migliaia. ⇒ Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni. ⇒ Terminologia specifica, linguaggio logico.

CURRICOLO DI MATEMATICA al termine della classe quarta

- Competenza 1** Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali
- Competenza 2** Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali.
- Competenza 3** Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.
- Competenza 4** Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

Competenza 1: utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Leggere e scrivere sia in cifre che in lettere i numeri naturali e decimali, comprendendo il valore posizionale delle cifre e l'uso dello zero e della virgola. ✓ Confrontare e ordinare numeri naturali, decimali e operare con essi. ✓ Rappresentare i numeri interi e decimali sulla retta numerica. ✓ Riconoscere e costruire relazioni fra numeri naturali (multipli e divisori). ✓ Scoprire l'unità frazionaria. ✓ Confrontare frazioni equivalenti, proprie, improprie, apparenti. ✓ Trasformare la frazione decimale in numeri decimali. ✓ Confrontare e ordinare le frazioni più semplici utilizzando opportunamente la linea dei numeri. ✓ Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni con i numeri naturali e usare le relative proprietà. ✓ Eseguire divisioni con due cifre al divisore. ✓ Usare procedure e strategie del calcolo mentale. ✓ Effettuare consapevolmente calcoli approssimati, anche prevedendo i risultati di calcoli. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Simbologia. ⇒ Il valore posizionale delle cifre e gli algoritmi di calcolo relativi alle quattro operazioni ⇒ Le relazioni fra i numeri naturali.. ⇒ Ordine di grandezza e di approssimazione. ⇒ I numeri interi relativi. ⇒ La frazione e la sua rappresentazione simbolica. ⇒ I numeri decimali. ⇒ Diversi tipi di scrittura dello stesso numero: frazione, frazione decimale, numero decimale. ⇒ Terminologia specifica.

Competenza 2 : rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Disegnare, analizzare e classificare le principali figure geometriche. ✓ Calcolare perimetri delle principali figure geometriche piane. ✓ Operare semplici trasformazioni geometriche. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Elementi che caratterizzano le principali figure geometriche. ⇒ Triangoli. ⇒ Quadrilateri. ⇒ Sistema metrico decimale. ⇒ Simmetria, rotazione, traslazione. ⇒ Terminologia specifica.

Competenza 3 : rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Raccogliere, sistemare, confrontare e interpretare dati. ✓ Distinguere il carattere qualitativo dei dati da quello quantitativo. ✓ Ricercare e "leggere" informazioni desunte da statistiche ufficiali. ✓ Rappresentare dati attraverso grafici e tabelle. ✓ Riconoscere situazioni di incertezza.. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Dati qualitativi e quantitativi riferibili a situazioni di vario genere. ⇒ Tabelle e grafici. ⇒ Eventi certi, impossibili. probabili. ⇒ Connettivi logici: non, e, o. ⇒ Terminologia specifica.

Competenza 4 : riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere situazioni problematiche sia nell'ambito dell'esperienza personale, sia nell'ambito del contesto culturale della classe. ✓ Analizzare il testo di una situazione problematica, individuandone i dati necessari, superflui, nascosti, mancanti. ✓ Formulare ipotesi, organizzare e realizzare un percorso di soluzione. ✓ Riflettere sul procedimento scelto e confrontarlo con altre possibili strategie risolutive. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Elementi di un problema. ⇒ Diagrammi, grafici. ⇒ Numeri interi edecimali. ⇒ Frazioni. ⇒ Operazioni. ⇒ Formule geometriche. ⇒ Sistema metrico decimale. ⇒ Terminologia specifica.

CURRICOLO DI MATEMATICA al termine della classe quinta

- Competenza 1** Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.
- Competenza 2** Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali
- Competenza 3** Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo
- Competenza 4** Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il Procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i Linguaggi specifici

Competenza 1 : Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere le differenze tra diversi sistemi di numerazione ✓ Operare con i numeri interie decimali oltre il milione ✓ Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e Divisioni con numeri interie decimali con le Relative proprietà ✓ Utilizzare strategie per il calcolo mentale ✓ Costruire e rappresentare sequenze di Operazioni tra numeri naturali a partire da semplici problemi 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Simbologia ⇒ Sistemi numerici ⇒ Numeri interi ⇒ Numeri decimali ⇒ Frazioni ⇒ Percentuali ⇒ Relazioni di eguaglianza e disuguaglianza ⇒ Le quattro operazioni e le relative proprietà ⇒ Convenzioni di calcolo (regole) ⇒ Terminologia specifica

Competenza 2 rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esplorare, descrivere e rappresentare lo spazio ✓ Riconoscere, descrivere e confrontare le principali figure piane, cogliendo analogie e differenze e individuandone le caratteristiche ✓ Costruire e disegnare figure geometriche utilizzando gli strumenti opportuni (riga, compasso e squadra) ✓ Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti e figure 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Enti geometrici fondamentali (punto, retta, piano) ⇒ Rette incidenti, parallele e perpendicolari ⇒ Caratteristiche delle figure piane ⇒ Simmetrie, rotazioni, traslazioni ⇒ Scomposizione e ricomposizione di poligoni ⇒ Congruenza ed equivalenza di figure geometriche ⇒ Unità di misura di lunghezze, aree e angoli

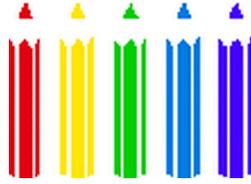
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Effettuare isometrie ✓ Effettuare stime e misure utilizzando le principali unità di misura (metro e goniometro) ✓ Riconoscere figure equiestese, usando la scomponibilità per la determinazione di aree ✓ Misurare e calcolare perimetro e area delle figure geometriche piane 	<p>(lunghezza, capacità, peso/massa, area, tempo e sistema monetario)</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Perimetri e aree delle figure geometriche piane (triangoli, quadrato, rettangolo, rombo, romboide, trapezi, poligoni regolari e cerchio) ⇒ Piano cartesiano ⇒ Terminologia specifica
---	--

Competenza 3: rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Raccogliere e classificare dati ✓ Registrare e rappresentare dati attraverso tabelle e grafici ✓ Interpretare rappresentazioni elaborate da altri ✓ Riconoscere situazioni di certezza, incertezza e probabilità ✓ Comprendere ed utilizzare i connettivi logici 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Dati qualitativi e quantitativi riferibili a situazioni di vario genere ⇒ Tabelle e grafici ⇒ Media aritmetica, moda, mediana ⇒ Eventi certi, impossibili, probabili ⇒ Connettivi logici: non, e, o ⇒ Terminologia specifica

Competenza 4: riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere la situazione problematica (logica, aritmetica e geometrica) ✓ Selezionare dati, informazioni e strumenti ✓ Riconoscere, ai fini della soluzione del problema, i dati utili, inutili, superflui e mancanti ✓ Scegliere le strategie risolutive ✓ Valutare la compatibilità delle soluzioni trovate ✓ Esporre il procedimento seguito 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Elementi di un problema ⇒ Diagrammi, grafici, espressioni aritmetiche ⇒ Numeri interi e decimali ⇒ Frazioni, percentuali ⇒ Operazioni (addizione, sottrazione, moltiplicazione, divisione) ⇒ Formule geometriche ⇒ Sistema metrico decimale ⇒ Terminologia specifica



CURRICOLO DI SCIENZE



CURRICOLO DI SCIENZE al termine della classe prima

- Competenza 1** Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.
- Competenza 2** Problematizzare la realtà osservata , formulare ipotesi e verificarne la validità con semplici esperimenti.
- Competenza 3** Relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche Semplici schematizzazioni.

Competenza 1 : osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osservare fatti e fenomeni partendo dalla propria esperienza quotidiana, manipolando materiali per coglierne proprietà e qualità. ✓ Riconoscere le caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono. ✓ Identificare alcuni materiali. ✓ Effettuare semplici confronti. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Seriazione e classificazione di oggetti in base alle loro proprietà. ⇒ I cinque sensi. ⇒ Proprietà dei materiali: leggerezza, durezza, fragilità...

Competenza 2 : problematizzare la realtà osservata , formulare ipotesi e verificarne la validità con semplici esperimenti.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizzare semplici esperimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Identificazione di alcuni materiali.

Competenza 3 : relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Distinguere le parti principali del corpo umano. ✓ Individuare nella vita quotidiana fattori utili o dannosi per la salute. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il corpo umano : organi di senso. ✓ Fattori, comportamenti utili o dannosi per la salute.

CURRICOLO DI SCIENZE al termine della classe seconda

- Competenza 1** Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.
- Competenza 2** Problematizzare la realtà osservata , formulare ipotesi e verificarne la validità con semplici esperimenti.
- Competenza 3** Relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.

Competenza 1 : osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, riconoscerne funzioni e modo d' uso. ✓ Osservare piante ed animali, individuarne le caratteristiche e l' adattamento all'ambiente e alle condizioni atmosferiche. ✓ Osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali e naturali. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Gli oggetti e i materiali: materiali che compongono un oggetto, caratteristiche dei materiali e loro funzionalità. ⇒ Le piante: il ciclo di crescita, le parti e le loro funzioni. ⇒ Gli animali: caratteristiche, comportamenti di difesa. ⇒ L'adattamento di animali e vegetali all'ambiente e al clima.

Competenza 2: problematizzare la realtà osservata , formulare ipotesi e verificarne la validità con semplici esperimenti.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizzare semplici esperimenti individuando le fasi del metodo scientifico. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Le fasi del metodo sperimentale. ⇒ Le condizioni fondamentali per la vita della pianta: terreno, acqua, luce, aria.

Competenza 3 : relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare le caratteristiche di semplici fenomeni. ✓ Registrare dati significativi. ✓ Produrre semplici rappresentazioni grafiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Oggetti, materiali e trasformazioni. ⇒ Esseri viventi e ambiente. ⇒ Rappresentazioni grafiche.

CURRICOLO DI SCIENZE al termine della classe terza

- Competenza 1** Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.
- Competenza 2** Problematizzare la realtà osservata , formulare ipotesi e verificarne la validità con semplici esperimenti.
- Competenza 3** Relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.

Competenza 1 : osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osservare fenomeni atmosferici. ✓ Riconoscere l'importanza dell'acqua, dell' aria e del suolo per i viventi e i pericoli che le minacciano. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Il ciclo dell'acqua ⇒ Sorgenti, risorgive, falda acquifera ⇒ Acquedotto e fognatura ⇒ Composizione dell'aria ⇒ Gli strati del terreno ⇒ Inquinamento

Competenza 2 : problematizzare la realtà osservata , formulare ipotesi e verificarne la validità con semplici esperimenti.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizzare semplici esperimenti. seguendo le fasi del metodo scientifico: <ul style="list-style-type: none"> - porsi domande - formulare ipotesi - verificarle - trovare conclusioni 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Caratteristiche dell'aria: peso, pressione, dilatazione, combustione... ⇒ Gli stati dell'acqua

Competenza 3: relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osservare la realtà del mondo animale e vegetale. ✓ Classificare animali e piante in base ad alcune caratteristiche comuni. ✓ Saper costruire ed usare schemi diversi per relazionare le conoscenze apprese. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Caratteristiche degli animali e dei vegetali ⇒ Classificazioni di animali ⇒ Catena alimentare ⇒ Acqua ⇒ Aria ⇒ Suolo ⇒ Temperatura ⇒ Fenomeni atmosferici ✓ Schemi e mappe

CURRICOLO DI SCIENZE al termine della classe quarta

- Competenza 1** Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana
- Competenza 2** Problematizzare la realtà osservata , formulare ipotesi e verificarne la validità con semplici esperimenti.
- Competenza 3** Relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.

Competenza 1: osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere i vari stati della materia facendo riferimento alla struttura esterna dei vari corpi ✓ Conoscere l'atmosfera ed alcune problematiche ambientali ad essa relativi. ✓ Osservare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo. ✓ Conoscere la struttura della Terra e i suoi movimenti interni . ✓ Comprendere i rischi sismici, vulcanici e idrogeologici. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Gli stati della materia ⇒ Atmosfera e problemi ambientali. ⇒ Planetario, eclissi, movimenti della Terra ⇒ Struttura della Terra. ⇒ Vulcani, terremoti, maremoti e frane.

Competenza 2 : problematizzare la realtà osservata , formulare ipotesi e verificarne l'esattezza con semplici esperimenti.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Progettare semplici esperimenti individuando le fasi del metodo scientifico: <ul style="list-style-type: none"> ○ porsi domande ○ formulare ipotesi ○ verificarle ○ trarre conclusioni 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Fasi del metodo scientifico.

Competenza 3 : relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">✓ Relazionare le esperienze effettuate sugli argomenti trattati, utilizzando il linguaggio specifico.✓ Schematizzare i risultati degli esperimenti.	<ul style="list-style-type: none">⇒ Il linguaggio specifico delle scienze sperimentali: fisica e chimica.⇒ Procedure e tecniche di schematizzazione: schemi e mappe concettuali.

CURRICOLO DI SCIENZE al termine della classe quinta

- Competenza 1** Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana
- Competenza 2** Problematizzare la realtà osservata , formulare ipotesi e verificarne la validità con semplici esperimenti.
- Competenza 3** Relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.

Competenza 1: osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana	
Abilità	Conoscenze

- ✓ Osservare fatti e fenomeni partendo dalla propria esperienza quotidiana, manipolando materiali per coglierne proprietà e qualità.
- ✓Cogliere relazioni tra proprietà e grandezze, in particolare identificando rapporti di causa ed effetto.
- ✓ Comprendere le possibilità di sfruttamento delle diverse forme di energia, anche in relazione ai problemi ambientali.

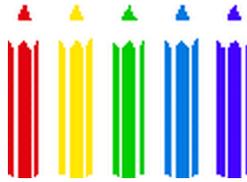
- ⇒ I fenomeni fisici (forze, energia...) e le loro caratteristiche.
- ⇒ Seriazione e classificazione degli oggetti in base alle loro proprietà.
- ⇒ Le diverse fonti di energia.
- ⇒ I problemi ambientali.

Competenza 2 : problematizzare la realtà osservata , formulare ipotesi e verificarne l'esattezza con semplici esperimenti.	
Abilità	Conoscenze

- ✓ Progettare semplici esperimenti individuando le fasi del metodo scientifico:
 - porsi domande
 - formulare ipotesi
 - verificarle
 - trarre conclusioni
- ✓ Relazionare le esperienze effettuate utilizzando il linguaggio specifico.
- ✓ Schematizzare i risultati degli esperimenti

- ⇒ Fasi del metodo scientifico.
- ⇒ Organizzatori concettuali: causa/effetto, sistema, stato/trasformazione, equilibrio ed energia.
- ⇒ Procedure e tecniche di schematizzazione: grafici, concettuali.
- ⇒ Il linguaggio specifico delle scienze sperimentali: fisica, chimica e biologia.

Competenza 3 : relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">✓ Distinguere e descrivere le parti del corpo umano✓ Spiegare il funzionamento di organi , apparati e le relazioni esistenti fra loro.✓ Individuare nella vita quotidiana fattori utili o dannosi per la salute e saperli classificare.	<ul style="list-style-type: none">⇒ Il corpo umano: cellule, tessuti, organi e apparati.⇒ Funzionamento delle diverse parti del corpo umano.⇒ Relazioni tra le varie parti del corpo umano.⇒ Fattori, comportamenti utili o dannosi per la salute.



CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE



CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE al termine della classe prima

Competenza 1 Osservare, descrivere e leggere immagini di diverso tipo.

Competenza 2 Produrre messaggi e forme con l'uso di linguaggi, tecniche e materiali diversi.

Competenza 1 : osservare, descrivere e leggere immagini di diverso tipo	
Abilità	Conoscenze
✓ Leggere immagini .	⇒ Lettura di immagini.

Competenza 2 : produrre messaggi,immagini e forme con l'uso di tecniche e materiali diversi	
Abilità	Conoscenze
✓ Usare gli elementi del linguaggio visivo (linea, segno, colore).	⇒ I colori e le forme.
✓ Esprimere le proprie emozioni attraverso le raffigurazioni grafiche, utilizzando tecniche e materiali diversi.	⇒ Potenzialità espressive dei materiali.
✓ Rappresentare la figura umana con uno schema corporeo strutturato.	⇒ Le parti del corpo.
✓ Utilizzare la linea dell'orizzonte, inserendo elementi del paesaggio.	⇒ Le relazioni spaziali.

CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE al termine della classe seconda

Competenza 1 Osservare, descrivere e leggere immagini di diverso tipo.

Competenza 2 Produrre creativamente immagini e forme con l'uso di tecniche e materiali diversi.

Competenza 1 : osservare, descrivere e leggere immagini di diverso tipo.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Distinguere e rappresentare gli elementi del linguaggio visivo: segno, linea, colore e spazio. ✓ Distinguere e classificare i colori: primari, secondari, caldi, freddi. ✓ Utilizzare la rappresentazione iconica per esprimersi e illustrare. ✓ Utilizzare creativamente diversi materiali. ✓ Leggere immagini di diverso tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Gli elementi del linguaggio visivo: punto, linea, colore, volume, struttura compositiva. ⇒ Tecniche espressive grafiche, pittoriche e plastiche. ⇒ Lettura di immagini.

Competenza 2 : produrre creativamente immagini con l'uso di tecniche e materiali diversi.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rappresentare un paesaggio occupando totalmente lo spazio a disposizione (scelto). ✓ Creare sequenze e ritmi di colore. ✓ Cogliere alcuni elementi del linguaggio delle immagini: campi, piani ..., attraverso immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Soluzioni utilizzate per distribuire elementi decorativi su una superficie. ⇒ Rapporto figura sfondo.

CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE al termine della classe terza

- Competenza 1** Osservare, descrivere, leggere la realtà circostante, le immagini statiche utilizzando gli elementi fondamentali del linguaggio visuale.
- Competenza 2** Rielaborare, modificare e comporre creativamente immagini e forme con l'uso di tecniche e materiali diversi.
- Competenza 3** Esprimere e comunicare emozioni ed esperienze attraverso il linguaggio visivo.
- Competenza 4** Conoscere ed apprezzare i beni del patrimonio artistico-culturale.

Competenza 1 : osservare, descrivere, leggere la realtà circostante, le immagini statiche utilizzando gli elementi fondamentali del linguaggio visuale.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osservare e analizzare immagini e interpretarle. ✓ Identificare in immagini statiche gli elementi fondanti (linee, colori, forme e ritmi). 	⇒ Elementi di base della comunicazione iconica (linee, colori, forme, proporzioni, ...)

Competenza 2 : rielaborare, modificare e comporre creativamente immagini e forme con l'uso di tecniche e materiali diversi

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare le tecniche artistiche presentate ✓ Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente. 	⇒ Le più comuni tecniche pittoriche ,plastiche e loro commistioni.

Competenza 3 : esprimere e comunicare emozioni ed esperienze attraverso il linguaggio visivo.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare le funzioni di un'immagine dal punto di vista informativo ed emotivo conformemente all'adeguato sviluppo evolutivo. 	⇒ Elementi e significati del linguaggio visivo.

Competenza 4 : conoscere ed apprezzare i beni del patrimonio artistico-culturale.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Iniziare con l'aiuto dell'insegnante ad osservare tipologie di beni artistici e culturali. 	⇒ Funzione del museo: generi artistici, linguaggio-stile dell'artista attraverso percorsi culturali. ⇒ Concetto di sensibilità e rispetto per la salvaguardia.

CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE al termine della classe quarta

- Competenza 1** Osservare, descrivere, leggere la realtà circostante, le immagini statiche e in movimento utilizzando gli elementi fondamentali del linguaggio visuale.
- Competenza 2** Rielaborare, modificare e comporre creativamente immagini e forme con l'uso di tecniche e materiali diversi.
- Competenza 3** Esprimere, comunicare emozioni ed esperienze attraverso il linguaggio visivo.
- Competenza 4** Analizzare ed apprezzare i beni del patrimonio artistico-culturale.

Competenza 1 : osservare, descrivere, leggere la realtà circostante, le immagini statiche e in movimento utilizzando gli elementi fondamentali del linguaggio visuale.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osservare e descrivere un'immagine in modo globale ed interpretarla ✓ Distinguere un'immagine fissa da una in movimento (quadro, foto, video...) ✓ Identificare in un testo visivo gli elementi principali (linea, colore, forme...) ✓ Individuare le diverse funzioni svolte da un'immagine 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Gli elementi di base della comunicazione visiva (linea, punto, colore, forme..) ⇒ La decodificazione delle immagini fisse e in movimento

Competenza 2 : rielaborare, modificare e comporre creativamente immagini e forme con l'uso di tecniche e materiali diversi.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare diverse tecniche artistiche ✓ Rielaborare, ricomporre e modificare creativamente immagini 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Le tecniche pittoriche e plastiche (pittura, collage, fotografia,...)

Competenza 3 : Esprimere, comunicare emozioni ed esperienze attraverso il linguaggio visivo

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esprimere emozioni, sensazioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali.....) utilizzando materiali e tecniche adeguati 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Gli elementi del linguaggio visuale

Competenza 4 : analizzare ed apprezzare i beni del patrimonio artistico- culturale.	
Abilità	Conoscenze
✓ Osservare , descrivere, confrontare le tipologie di beni artistici	⇒ La funzione del museo
✓ Analizzare, classificare, apprezzare i beni del patrimonio artistico- culturale	⇒ I generi artistici
	⇒ Il rispetto per la salvaguardia dei beni culturali

CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE al termine della classe quinta

Competenza 1	Osservare, descrivere, leggere la realtà circostante, le immagini statiche e in movimento utilizzando gli elementi fondamentali del linguaggio visuale.
Competenza 2	Rielaborare, modificare e comporre creativamente immagini e forme con l'uso di tecniche e materiali diversi.
Competenza 3	Esprimere, comunicare emozioni ed esperienze attraverso il linguaggio visivo.
Competenza 4	Conoscere ed apprezzare i beni del patrimonio artistico-culturale.

Competenza 1 : osservare, descrivere, leggere la realtà circostante, le immagini statiche e in movimento utilizzando gli elementi fondamentali del linguaggio visuale.	
Abilità	Conoscenze

- ✓ Osservare e analizzare un'immagine e interpretarla;
- ✓ Identificare in immagini statiche e in movimento gli elementi (linee, colore, forme, ritmi).

- Elementi di base della comunicazione iconica (linee, colori, forme, proporzioni,...)

Competenza 2 : rielaborare, modificare e comporre creativamente immagini e forme con l'uso di tecniche e materiali diversi.	
--	--

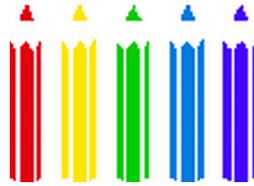
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare tecniche artistiche; ✓ Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le più comuni tecniche pittoriche e plastiche

Competenza 3 : esprimere, comunicare emozioni ed esperienze attraverso il linguaggio visivo	
--	--

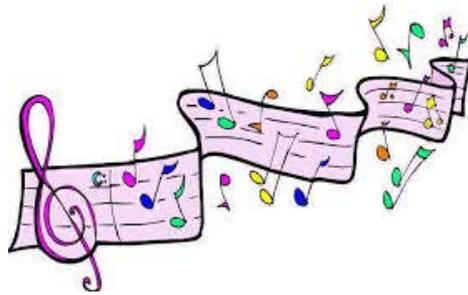
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare le funzioni di un'immagine dal punto di vista informativo ed emotivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi e significati del linguaggio visivo

Competenza 4 : Analizzare ed apprezzare i beni del patrimonio artistico-culturale.	
---	--

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osservare, descrivere, confrontare le tipologie di beni artistici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Funzione del museo; i generi artistici e il linguaggio-stile dell'artista colti lungo un percorso culturale • Concetto di sensibilità e rispetto per la salvaguardia



CURRICOLO DI MUSICA



CURRICOLO DI MUSICA al termine della classe prima

Competenza 1 Usare le risorse espressive (ritmo, intonazione..) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.

Competenza 2 Usare forme di notazione analogiche o codificate.

Competenza 3 Cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale.

Competenza 1 : usare le risorse espressive (ritmo, intonazione..) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Usare le risorse espressive della vocalità intonando semplici brani. ✓ Eseguire semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo. ✓ Usare semplici strumenti ritmici. 	⇒ Repertorio di semplici brani

Competenza 2 : usare forme di notazione analogiche e codificate

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sperimentare modalità di produzione sonora. 	⇒ Utilizzo di materiali sonori per attività espressive

Competenza 3 : cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scoprire che musiche differenti producono in noi emozioni differenti. 	⇒ Repertorio musicale: filastrocche e canti

CURRICOLO DI MUSICA al termine della classe seconda

Competenza 1 Usare le risorse espressive (ritmo, intonazione..) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.

Competenza 2 Usare forme di notazione analogiche o codificate.

Competenza 3 Cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale.

Competenza 1 : usare le risorse espressive (ritmo, intonazione..) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Usare le risorse espressive della vocalità intonando semplici brani. ✓ Eseguire semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo. ✓ Usare semplici strumenti ritmici. 	⇒ Repertorio di semplici brani

Competenza 2 : usare forme di notazione analogiche o codificate.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sperimentare modalità di produzione sonora. 	⇒ Utilizzo di materiali sonori per attività espressive

Competenza 3 : cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scoprire che musiche differenti producono in noi emozioni differenti. 	⇒ Repertorio musicale: filastrocche e canti

CURRICOLO DI MUSICA al termine della classe terza

Competenza 1 Usare le risorse espressive (ritmo, intonazione) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.

Competenza 2 Usare forme di notazione analogiche o codificate.

Competenza 3 Cogliere durante l'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale

Competenza 1 : usare le risorse espressive (ritmo, intonazione) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sperimentare la propria voce in tutte le sue potenzialità ✓ Esplorare le potenzialità sonore del corpo e degli oggetti ✓ Imitare suoni e rumori della realtà naturale e tecnologica ✓ Usare strumenti musicali didattici 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Approccio alle caratteristiche del suono: ritmo, intensità, durata, altezza ⇒ Canto intonato ⇒ Strumentario didattico, oggetti ritmici e/o melodici ⇒ Giochi musicali con l'uso della voce e del corpo

Competenza 2 : usare forme di notazione analogiche o codificate.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Inventare rappresentazioni grafiche del suono 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Uso di sistemi di scrittura non convenzionali

Competenza 3 : cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi di un brano musicale.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Attribuire il significato a ciò che si ascolta 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Brani musicali di differenti repertori: opere musicali significative, canti, danze

CURRICOLO DI MUSICA al termine della classe quarta

- Competenza 1** Usare le risorse espressive (ritmo, intonazione..) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.
- Competenza 2** Usare forme di notazione analogiche o codificate.
- Competenza 3** Cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale.

Competenza 1 : usare le risorse espressive (ritmo, intonazione..) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sperimentare la propria voce in tutte le sue potenzialità. ✓ Sperimentare le possibilità sonore del corpo e degli oggetti. ✓ Usare strumenti musicali didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Riconoscimento delle caratteristiche del suono: ritmo, intensità, durata, altezza. ⇒ Canto intonato ⇒ Strumentario didattico, oggetti ritmici e/o melodici.

Competenza 2 : usare forme di notazione analogiche o codificate.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Avviare alla conoscenza delle rappresentazioni grafiche dei suoni della scala musicale. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Uso di sistemi di scrittura convenzionali.

Competenza 3 : cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Attribuire il significato a ciò che si ascolta. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Brani musicali di differenti repertori: opere musicali significative, canti e danze.

CURRICOLO DI MUSICA al termine della classe quinta

Competenza 1 Usare le risorse espressive (ritmo, intonazione..) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.

Competenza 2 Usare forme di notazione analogiche o codificate.

Competenza 3 Cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale.

Competenza 1 : usare le risorse espressive (ritmo, intonazione..) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri.

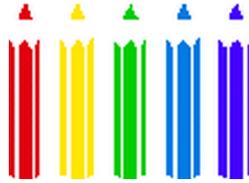
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Usare le risorse espressive della vocalità nella lettura, recitazione e canto intonando semplici brani. ✓ Eseguire semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo. ✓ Usare semplici strumenti ritmici. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Elementi di base del codice musicale ⇒ Repertorio di semplici brani e strumentali a più voci

Competenza 2 : usare forme di notazione analogiche o codificate .

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sperimentare modalità di produzione sonora. ✓ Rappresentare graficamente i suoni della scala musicale con sistemi di notazione intuitiva o convenzionale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemi di scrittura musicale

Competenza 3 : attribuire significato a ciò che si ascolta.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale. ✓ Tradurre con parole, azione motoria e segno grafico i brani ascoltati. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Tipologie di brani musicali ⇒ Usi funzioni contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer) ⇒ Componenti antropologiche della musica in relazione a culture, tempi e luoghi diversi



CURRICOLO DI TECNOLOGIA



CURRICOLO DI TECNOLOGIA al termine della classe prima e seconda

Competenza 1 Esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo individuando le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina,

Competenza 2 Usare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e nel rispetto delle norme di sicurezza.

Competenza 3 Impiegare le TIC e i loro principali linguaggi multimediali.

Competenza 1: esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo individuando le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere i bisogni primari dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le tecnologie che li soddisfano. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Funzioni e modalità d'uso degli utensili e degli strumenti più comuni. ⇒ Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.

Competenza 2: usare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e nel rispetto delle norme di sicurezza.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. ✓ Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso incondizionato delle tecnologie. ✓ Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Principi di funzionamento di macchine semplici e apparecchi di uso comune. ⇒ Segnali di sicurezza e simboli di rischio. ⇒ Terminologia specifica.

Competenza 3 : impiegare le TIC e i loro principali linguaggi multimediali.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere i principali termini italiani e inglesi inerenti la tecnologia informatica. ✓ Conoscere le parti costitutive del computer. ✓ Conoscere le principali procedure di utilizzo del computer. ✓ Saper utilizzare alcuni software didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Conoscere il computer nelle sue parti e le relative funzioni. ⇒ Accendere e spegnere correttamente il pc. ⇒ Utilizzare il pc per eseguire semplici giochi didattici. ⇒ Utilizzare le principali periferiche (mouse, tastiera, stampante)

CURRICOLO DI TECNOLOGIA al termine della classe terza, quarta e quinta

Competenza 1 Esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo individuando le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina e il tipo di energia che viene utilizzata.

Competenza 2 Usare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e nel rispetto delle norme di sicurezza.

Competenza 3 Impiegare le TIC e i loro principali linguaggi multimediali.

Competenza 1: esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo individuando le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina e il tipo di energia che viene utilizzata.

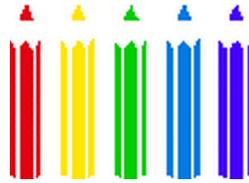
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare le funzioni di un artefatto o di una semplice macchina e distinguere la funzione dal funzionamento. ✓ Osservare oggetti del passato, rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Funzioni e modalità d'uso degli utensili e degli strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo. ⇒ Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.

Competenza 2: usare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e nel rispetto delle norme di sicurezza.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. ✓ Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso incondizionato delle tecnologie. ✓ Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Principi di funzionamento di macchine semplici e apparecchi di uso comune. ⇒ Segnali di sicurezza e simboli di rischio. ⇒ Terminologia specifica.

Competenza 3 : impiegare le TIC e i loro principali linguaggi multimediali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare materiali informatici per l'apprendimento. ✓ Disegnare utilizzando programmi di grafica. ✓ Scrivere brani utilizzando la videoscrittura ✓ Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Dispositivi automatici di input e output. ⇒ Sistema operativo e i più comuni software applicativi. ⇒ Procedure per la produzione di testi e disegni. ⇒ Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare. ⇒ Terminologia specifica: nuovi Media, strumenti di comunicazione.



CURRICOLO DI EDUCAZIONE FISICA



CURRICOLO DI ED. FISICA I termine della classe prima

Competenza 1

Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.

Competenza 2

Partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.

Competenza 3

Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.

Competenza 4

Adottare semplici comportamenti igienico-alimentari per il proprio benessere.

Competenza 1: acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.

Abilità	Conoscenze
✓ Identificare le varie parti del corpo.	⇒ Riconoscimento e denominazione delle varie parti del corpo.

Competenza 2 : partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta

Abilità	Conoscenze
✓ Comprendere e rispettare le indicazioni e le regole delle attività motorie e sportive. ✓ Interagire e cooperare nel gruppo e confrontarsi lealmente con gli altri accettando i propri e gli altrui limiti. ✓ Accogliere le diversità manifestando senso di responsabilità.	⇒ Regole dei giochi praticati e conseguenti comportamenti corretti. ⇒ Relazioni: da solo, in coppia, in gruppo, in squadra ⇒ Concetti di lealtà, rispetto partecipazione, cooperazione, limite.

Competenza 3 : muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.

Abilità	Conoscenze
✓ Utilizzare in modo appropriato gli spazi e le attrezzature.	⇒ Comportamenti corretti nell'ambiente scolastico

Competenza 4: adottare semplici comportamenti igienico-alimentari per il proprio benessere.

Abilità	Conoscenze
✓ Assumere adeguati comportamenti e stili di vita igienici e salutistici	⇒ Informazioni riguardo le norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere.

CURRICOLO DI ED. FISICA al termine della classe seconda

- Competenza 1** Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motorie posturali.
- Competenza 2** Partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, Cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.
- Competenza 3** Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.
- Competenza 4** Adottare semplici comportamenti igienico-alimentari per il proprio benessere.

Competenza 1: acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muoversi in modo coordinato e con agilità ; ✓ Utilizzare in modo efficace la motricità fine; ✓ Adeguare il Movimento al tempo, allo spazio, al ritmo; ✓ Muoversi Controllando la lateralità; ✓ Utilizzare il Linguaggio gestuale e motorio per esprimere emozioni e situazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Schemi motori di base. ⇒ Schemi posturali. ⇒ Coordinate spaziali. ⇒ Sequenze ritmiche. ⇒ Lateralità. ⇒ Modalità espressivo-corporee.

Competenza 2: Partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere e rispettare le indicazioni e le regole delle attività motorie; ✓ Adeguare il proprio movimento ai ritmi e dalle capacità degli altri; ✓ Interagire con gli altri valorizzando le diversità; ✓ Cooperare all'interno di un gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Regole dei giochi praticati e conseguenti comportamenti corretti. ⇒ Relazioni: da solo, in coppia, in gruppo, in squadra ⇒ Concetti di: lealtà, rispetto, partecipazione e limite

Competenza 3: muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.	
Abilità	Conoscenze
✓ Utilizzare in modo corretto e sicuro, per sé e per i compagni, spazi ed attrezzature.	⇒ Comportamenti corretti nell'ambiente scolastico.

Competenza 4: Adottare semplici comportamenti igienico-alimentari per il proprio benessere.	
Abilità	Conoscenze
✓ Assumere adeguati comportamenti alimentari e salutistici.	⇒ Informazioni igienico-sanitarie per la salute e il benessere.
✓ Applicare le elementari norme igieniche legate alle attività ludico-motorie.	
✓ Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute.	⇒ Relazione tra alimentazione ed esercizio

CURRICOLO DI ED. FISICA al termine della classe terza

- Competenza1** Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.
- Competenza2** Partecipare in modo corretto alle attività ludiche epre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri,accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.
- Competenza3** Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.
- Competenza4** Adottare semplici comportamenti igienico-alimentari per il proprio benessere.

Competenza 1 acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori,anche combinati tra loro ✓ Controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico – dinamico del proprio corpo. ✓ Gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali e a strutture ritmiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Schemi motori di base (corsa, salto, palleggi, lanci...) ⇒ Abilità motorie in forma singola– a coppie– in gruppo. ⇒ Coordinazione dei vari segmenti: occhio-mano, occhio– piede... ⇒ Esercizi di equilibrio- percorsi ⇒ Contemporaneità– successione ⇒ Ritmo

Competenza 2 partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rispettare le regole dei giochi organizzati. ✓ Cooperare all'interno di un gruppo ✓ Interagire positivamente con gli altri valorizzando le diverse capacità. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Conoscenza e rispetto delle regole dei giochi praticati. ⇒ Concetti di lealtà, rispetto, partecipazione, limite. ⇒ Utilizzo consapevole delle proprie capacità motorie tenendo conto delle capacità altrui.

Competenza 3: muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere e utilizzare in modo corretto ed appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Comportamenti corretti per muoversi in modo sicuro per sé e per gli altri nell'ambito scolastico.

CURRICOLO DI ED. FISICA al termine della classe quarta

- Competenza 1** Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.
- Competenza 2** Partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.
- Competenza 3** Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.
- Competenza 4** Adottare semplici comportamenti igienico-sanitari per il proprio benessere.

Competenza 1 : acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare correttamente gli schemi motori di base in successione e in interazione fra loro. ● Sperimentare situazioni di contrazione e decontrazione di movimenti. ● Eseguire semplici progressioni motorie, utilizzando codici espressivi diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Le grandi articolazioni: caviglie, polsi, anche, spalle, collo. ⇒ Schemi motori e posturali funzionali all'esecuzione di prassi e motorie semplici e complesse.

Competenza 2 : partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare efficacemente le abilità motorie funzionali all'esperienza di gioco e sport. ● Rispettare le regole nell'attività ludico-sportive organizzate anche in forma di gara. ● Accettare la diversità delle prestazioni motorie, rispettando gli altri e confrontandosi in modo leale. ● Cooperare nel gruppo e interagire positivamente con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Conoscenze e rispetto delle regole dei giochi praticati. ⇒ Concetti di lealtà, rispetto, partecipazione, cooperazione e limite. ⇒ Utilizzo consapevole delle capacità motorie. ⇒ Giochi sportivi semplificati, organizzati anche sotto forma di gara.

Competenza 3 : muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">• Adottare comportamenti corretti ed adeguati per la sicurezza propria e altrui.	⇒ Informazioni sui comportamenti corretti e/o pericolosi nell'ambiente scolastico.

Competenza 4: adottare semplici comportamenti igienico-sanitari per il proprio benessere.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.	⇒ Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico. ⇒ Norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere.

CURRICOLO DI ED. FISICA al termine della classe quinta

- Competenza 1** Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.
- Competenza 2** Partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.
- Competenza 3** Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.
- Competenza 4** Adottare semplici comportamenti igienico-sanitari per il proprio benessere.

Competenza 1 : acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare consapevolmente la propria capacità motoria; ✓ Esprimere con il linguaggio del corpo modalità comunicativo-espressive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori di base. • Potenzialità in rapporto a coordinate spazio-temporali. • Linguaggio del corpo come espressione anche di contenuti emozionali

Competenza 2 : partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre-sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.

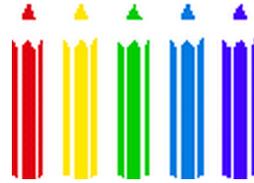
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere e rispettare le indicazioni e le regole delle attività motorie e sportive; ✓ Interagire e cooperare nel gruppo e confrontarsi lealmente con gli altri accettando i propri e gli altrui limiti; ✓ Accogliere le diversità manifestando senso di responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole dei giochi praticati e conseguenti comportamenti corretti. • Relazioni: da solo, coppia, gruppo, squadra. • Pluralità di esperienze, di gioco e di sport • Concetti di lealtà, rispetto partecipazione, cooperazione, limite.

Competenza 3 : muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Applicare e rispettare le regole funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informazioni su vantaggi, rischi o pericoli connessi all'attività ludico-motoria, sicurezza per sé e per gli altri

Competenza 4 : adottare semplici comportamenti igienico-alimentari per il proprio benessere.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Assumere adeguati comportamenti e stili di vita igienici e salutistici 	<ul style="list-style-type: none"> • Relazione tra alimentazione ed esercizio fisico. • Informazioni riguardo le norme igienico-sanitarie per la salute e il benessere.



CURRICOLO DI RELIGIONE CATTOLICA



CURRICOLO DI I.R.C. al termine della classe prima

- Competenza 1** Sviluppare il concetto d'identità personale e saper interagire con i compagni e gli adulti in modo sereno e collaborativo.
- Competenza 2** Riflettere su Dio Creatore e Padre, sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.
- Competenza 3** Riconoscere nella vita quotidiana il significato cristiano del Natale e della Pasqua.
- Competenza 4** Identificare la Chiesa come comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e la Bibbia come libro sacro dei Cristiani.

Competenza 1 :sviluppare il concetto d'identità personale e saper interagire con i compagni e gli adulti in modo sereno e collaborativo.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere alcuni tratti delle proprie individualità. ✓ Scoprire l'importanza e l'unicità di ognuno . ✓ Assumere atteggiamenti di relazione positiva con i compagni e gli adulti. ✓ Rendersi conto del valore positivo dello stare insieme agli altri e collaborare con tutti i compagni e adulti. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Il valore del nome. ⇒ Le regole a scuola ed in famiglia. ⇒ Crescita del senso morale e sviluppo di una convivenza civile, responsabile e solidale.

Competenza 2 : riflettere su Dio Creatore e Padre.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere nell'ambiente i segni che richiamano ai cristiani la presenza di Dio Creatore e Padre. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ La bellezza del mondo e della vita umana come dono gratuito di Dio Padre.

Competenza 3: riconoscere nella vita quotidiana il significato cristiano del Natale e della Pasqua.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cogliere i segni cristiani del Natale e della Pasqua attraverso la vita di Gesù ed i suoi insegnamenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ I segni cristiani del Natale e della Pasqua nell'ambiente.

Competenza 4 : identificare la Chiesa come comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e la Bibbia come libro sacra dei Cristiani.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">✓ Riconoscere la Chiesa come famiglia di Dio che fa memoria di Gesù e del suo messaggio.✓ Individuare i tratti essenziali della chiesa.✓ Riconoscere il significato dei gesti e dei segni liturgici propri della religione cattolica.	<ul style="list-style-type: none">⇒ La Chiesa, comunità dei cristiani aperta a tutti⇒ L'edificio chiesa: elementi interni ed esterni.⇒ Gesti e segni liturgici propri della religione cattolica

CURRICOLI I.R.C. al termine della classe seconda

- Competenza 1** Comprendere che il mondo è opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo
- Competenza 2** Riconoscere il significato del Natale e della Pasqua.
- Competenza 3** Conoscere Gesù come figlio di Dio e portatore del suo messaggio d'amore.
- Competenza 4** Individuare i tratti essenziali della Chiesa- Comunità e della chiesa-edificio.
- Competenza 5** Cogliere il significato del sacramento del Battesimo interrogandosi sul valore che esso ha nella vita dei Cristiani.

Competenza 1 : comprendere che il mondo è opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apprezzare l'armonia e la bellezza del creato, opera di Dio Padre, riconoscendone il valore. ✓ Mettere in atto comportamenti di rispetto e cura della realtà naturale ed umana, dono di Dio. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ La bontà, varietà e l'utilità delle opere create. ⇒ Conoscere significative figure di cristiani come esempi di tutela e amore del creato. ⇒ La vita e le opere di Francesco :il santo che amava ogni creatura animata ed inanimata. ⇒ Forme di tutela e di rispetto del creato.

Competenza 2 : riconoscere il significato del Natale e della Pasqua.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere il significato cristiano dell'Avvento e della tradizione del presepe. ✓ Riconoscere nella visita dei magi la realtà di Gesù quale Figlio di Dio. ✓ Riconoscere i momenti salienti della storia di Pasqua. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Le origini del primo presepe e il significato del tempo di Avvento. ⇒ La visita dei magi, i loro doni e il segno della stella ⇒ Il Vangelo di Pasqua.

Competenza 3 : conoscere Gesù Figlio di Dio e portatore del suo messaggio d'amore	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scoprire le caratteristiche principali dell'ambiente in cui è vissuto Gesù nella sua infanzia. ✓ Riconoscere Gesù attraverso i suoi insegnamenti d'amore verso tutti gli esseri umani, specialmente i più deboli e i più sofferenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ La terra di Gesù, la sua abitazione e gli oggetti ⇒ I miracoli e le parabole di Gesù.

Competenza 4 : individuare i tratti essenziali della Chiesa comunità e della chiesa edificio.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere la chiesa come luogo d'incontro, comunione e preghiera dei credenti in Gesù Cristo. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ La Domenica per i Cristiani: celebrazione eucaristica e preghiera. ⇒ Elementi nella chiesa :significato e funzioni. ⇒ La preghiera cristiana : il Padre Nostro.

Competenza 5 : cogliere il significato del sacramento del Battesimo interrogandosi sul valore che esso ha nella vita dei Cristiani.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere il significato del sacramento del Battesimo inizio della vita cristiana. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Il Battesimo : significato, riti.

CURRICOLI I.R.C. al termine della classe terza

- Competenza 1** Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre.
- Competenza 2** Scoprire che per la religione cristiana Dio fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali le vicende e le figure principali del popolo d'Israele.
- Competenza 3** Riconoscere il significato cristiano della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tale festività, nell'esperienza familiare, personale e sociale.

Competenza 1 : scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere nei racconti mitologici il tentativo dell'uomo di rispondere alle domande sull'origine della vita e del cosmo. ✓ Comprendere che i popoli da sempre hanno cercato Dio esprimendo la loro fede in modo e forme diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Racconti mitologici sull'origine del mondo. ⇒ Le antiche religioni politeiste. ⇒ La prima forma di monoteismo. ⇒ La creazione del mondo nella Genesi. ⇒ L'origine dell'universo secondo la scienza e la religione.

Competenza 2 : scoprire che per la religione cristiana Dio fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo e saper riferire circa alcune pagine bibliche i fondamentali, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere che la storia dei Patriarchi nell'Antico Testamento è la storia e identità di un popolo. ✓ Conoscere, attraverso la storia di Giuseppe, il progetto di Dio per il suo popolo. ✓ Apprendere la storia di Mosè e il valore dell'Alleanza stipulata sul Sinai. ✓ Riconoscere nei primi re d'Israele, uomini scelti da Dio, per giudicare il suo popolo. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ L'Alleanza con i Patriarchi d'Israele. ⇒ Le radici storiche di Ebraismo e Cristianesimo ⇒ La storia di Giuseppe e il disegno divino. ⇒ La chiamata di Mosè e il valore de Decalogol ⇒ I re d'Israele e il Tempio di Gerusalemme

Competenza 3 : riconoscere il significato cristiano della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tale festività, nell' esperienza familiare, personale e sociale.	
Abilità	Conoscenze
✓ Individuare nella Pasqua ebraica gli elementi di continuità ed alterità con la Pasqua cristiana.	⇒ La Pasqua nell' antica e nuova alleanza.

CURRICOLO DI I.R.C. al termine della classe quarta

- Competenza 1** Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù ,nel contesto storico,sociale,politico e religioso del tempo.
- Competenza 2** Riconoscere nel Vangelo la fonte storico-religiosa privilegiata per la conoscenza di Gesù.
- Competenza 3** Comprendere il senso religioso del Natale e della Pasqua,a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa.
- Competenza 4** Comprendere che Gesù rivela agli uomini l'amore di Dio con parole e azioni.
- Competenza 5** Ricavare informazioni sulla religione cattolica anche nella vita dei santi.

Competenza 1: ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù ,nel contesto storico,sociale,politico e religioso del tempo	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scoprire le caratteristiche principali dell'ambiente sociale in cui è vissuto Gesù discriminando le fonti storiche. ✓ Individuare il territorio geografico della Palestina collocandovi le informazioni sull'ambiente sociale del tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ La terra di Gesù. ⇒ I gruppi sociali (scribi, farisei, sacerdoti, contadini, sadducei..) ⇒ I rapporti di potere tra il mondo giudaico e romano ⇒ Mentalità e cultura della Palestina di vent secoli fai

Competenza 2 : riconoscere nel Vangelo la fonte storico-religiosa privilegiata per la conoscenza di Gesù	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scoprire l'origine e la struttura dei Vangeli . ✓ Apprezzare la figura e l'opera degli evangelisti, memoria storica e di fede della vita di Gesù. ✓ Individuare,a partire da significativi passi evangelici, i principali generi letterari della Bibbia. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Iter di formazione dei Vangeli. ⇒ Gli evangelisti identità, opera e simboli. ⇒ Genere letterari: poetico, storico, normativo, etc...

Competenza 3 : comprendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa.

Abilità	Conoscenze
✓ Interpretare i racconti evangelici del Natale e della Pasqua secondo una prospettiva storico-artistica.	⇨ Il Vangelo di Natale: notizie storiche. ⇨ Il Natale nell'arte pittorica. ⇨ I simboli della Pasqua. ⇨ Storia biblica della Pasqua.

Competenza 4: comprendere che Gesù rivela agli uomini l'amore di Dio con parole e azioni.

Abilità	Conoscenze
✓ Comprendere che per i cristiani la missione di Gesù ha una natura divina, riflettendo sugli eventi che ne segnano l'inizio. ✓ Comprendere l'insegnamento evangelico di Gesù espresso con parole e gesti significativi.	⇨ IL Battesimo di Gesù . ⇨ La chiamata dei Dodici. ⇨ Azioni prodigiose di Gesù. ⇨ Le parabole.

Competenza 5: ricavare informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di santi.

Abilità	Conoscenze
✓ Comprendere l'importanza della vita dei santi nella storia del cristianesimo	⇨ La vita e le opere di alcuni santi.

CURRICOLODI I.R.C. al termine della classe quinta

- Competenza 1** ***DIO E L' UOMO***
 - Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della chiesa cattolica fin dalle origini
 - Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni.
- Competenza 2** ***LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI***
 - Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di Santi e in Maria, la madre di Gesù
- Competenza 3** ***IL LINGUAGGIO RELIGIOSO***
 - Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche e della vita della Chiesa.
- Competenza 4** ***I VALORI ETICI E RELIGIOSI***
 - Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili in vista di un personale progetto di vita. oggetto di vita.

Competenza 1 : DIO E L'UOMO	
Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della chiesa cattolica fin dalle origini. -- Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere le origini della chiesa attraverso il libro degli Atti degli Apostoli. ✓ Analizzare la vita delle prime comunità. ✓ Confrontare lo stile di vita delle prime comunità cristiane con la comunità cristiana di oggi. ✓ Conoscere lo sviluppo storico della chiesa. ✓ Scoprire le caratteristiche delle tre religioni monoteistiche. ✓ Accostarsi alle grandi religioni orientali per scoprire l'origine e le tradizioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Conoscere la chiesa primitiva: nascita e sviluppo ⇒ Conoscere le caratteristiche principali delle grandi religioni mondiali.

Competenza 2 : LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	
Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di Santi e in Maria, la madre di Gesù.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere in alcuni testi biblici la figura di Maria, presente nella vita del figlio Gesù e in quella della chiesa. 	<p>⇒ La Chiesa popolo di Dio nel mondo: avvenimenti, persone, strutture.</p>

Competenza 3 : IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	
Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche e della vita della Chiesa.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ In occasione della festa del Natale e della Pasqua ricercare le usanze e le tradizioni dei vari paesi nel mondo ed "interrogarsi sul valore di tale festività". 	<p>⇒ Conoscere la festa del Natale e della Pasqua in alcuni paesi del mondo.</p>

Competenza 4 : I VALORI ETICI E RELIGIOSI	
Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili in vista di un personale progetto di vita.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere la struttura fondamentale della Chiesa. ✓ Scoprire i Sacramenti come segni della fede. ✓ Sapere che la Chiesa possiede anche un'azione missionaria e ne comprende il vero significato. 	<p>⇒ Riconoscere l'importanza della Chiesa per i Cristiani.</p>