



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA SARDEGNA

1° CIRCOLO DIDATTICO OLBIA

Via Alessandro Nanni, 13 - 07026 OLBIA (SS)

Tel. 0789 25.893 Fax. 0789 25.893 - Codice Fiscale: 91025030908 Codice Meccanografico: SSEE02500B

mail: ssee02500b@istruzione.it pec: ssee02500b@pec.istruzione.it

PROGETTAZIONE DIDATTICA

PER COMPETENZE

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

CLASSE SECONDA

CLASSE TERZA

CLASSE QUARTA

CLASSE QUINTA



CLASSE PRIMA

- [ITALIANO](#)
- [INGLESE](#)
- [STORIA](#)
- [GEOGRAFIA](#)
- [MATEMATICA](#)
- [SCIENZE](#)
- [MUSICA](#)
- [ARTE E IMMAGINE](#)
- [ED. FISICA](#)
- [TECNOLOGIA](#)
- [RELIGIONE CATTOLICA](#)

SCUOLA PRIMARIA
CLASSE: PRIMA
DISCIPLINA: ITALIANO



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO E PARLATO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'allievo partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.	-Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. -Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. -Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta -Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta -Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie.	-Conversazioni e discussioni ordinate. -Ascolto attivo -La comprensione -Consegne ed istruzioni orali -Racconti di storie personali o fantastiche	Ascolto degli altri in modo attento e rispettoso per comprendere le regole negli interventi Ascolto e comprensione di brevi storie, formulazione di domande per la comprensione Ricostruzione attraverso immagini della successione temporale di una storia. Individuazione nei vari testi di personaggi, luogo e tempo. Ascolto ed esecuzione di consegne verbali. Descrizione ordinata di una attività. Ripetizione in sequenza delle consegne. Esposizione di esperienze personali o di storie fantastiche in modo coerente e coeso in sequenza logica.	Attività di gruppo. Attività individuali e di gruppo svolte in collaborazione e/o in cooperazione. Attività plurime e diversificate in base alle esigenze degli alunni. Tutoring (supporto fra le parti). Attività laboratoriali.	Ascolto attivo. Compito di realtà. Esposizione di testi in successione temporale. Porre domande. Comprensione di consegne Racconto di esperienze in modo coerente e coeso. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. -Individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. -Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.	-Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. -Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. -Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. -Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti -Comprende testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. -Leggere semplici e brevi testi poetici e/o narrativi,	-Lettura globale di parole e frasi anche con il supporto d'immagini. -Lettura di semplici e brevi brani. -Contenuti ed informazioni essenziali di un testo. -Memorizzazione e ripetizione di filastrocche e poesie.	Lettura di immagini. Lettura globalmente e intuitiva di parole e frasi. Lettura di grafemi, fonemi e loro associazione. Lettura di sillabe dirette ed inverse, digrammi, trigrammi, suoni fonematici e sillabe complesse, lettere doppie. Lettura di parole note che contengono le sillabe presentate, lettura di semplici frasi nei diversi caratteri. Lettura di semplici didascalie. Lettura e comprensione di immagini e parole, frasi singole ed in sequenza. Lettura di semplici testi. Contenuti ed informazioni principali di un testo. Lettura di filastrocche e poesie e loro memorizzazione, individuazione delle rime.	Metodo misto, Cooperative Learnin, Circle-Time, tutoring. Scelta ed utilizzo di brani di vario genere organizzati secondo un progressivo livello di difficoltà. Fornire aiuti e guide nelle attività. Dialoghi interattivi alunno/alunno, docente/alunno. Monitoraggio continuo del processo d'apprendimento e insegnamento.	Lettura individuale. Schede a risposta multipla e a risposta aperta. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

	mostrando di cogliere il senso globale.				
--	---	--	--	--	--

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.	-Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. -Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). -Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.	-Pregrafismo. -Grafemi nei quattro caratteri. -Sillabe e parole. -Frase e didascalie. -Scrittura di semplici testi. -Ortografia.	Rappresentazione grafica di percorsi e sequenze ritmiche. Rispetto dell'organizzazione grafica della pagina. Riconoscimento, produzione ed utilizzo di lettere nei quattro caratteri. Unione dei fonemi e dei grafemi per formare sillabe ed unione di sillabe per formare parole. Copiati. Scrittura sotto dettatura, auto dettatura ed autonoma di parole, frasi e semplici didascalie. Testi figurati. Completamento di semplici testi. Esercitazioni sulle regole ortografiche apprese.	Produzioni scritte prima guidate poi autonome e spontanee attraverso attività di scrittura di parole, frasi proposizioni in sequenza, didascalie, espressioni a carattere esperienziale. Uso di semplici testi di vario tipo. Uso di immagini singole e/o in sequenza. Diversificazione/adattamento delle consegne alle caratteristiche degli alunni. Interessi anche extrascolastici. Esercitazioni per fissare automatismi e abilità	Schede strutturate e non. Autodettato e dettato di parole e semplici e brevi frasi. Diario di bordo. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.	-Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. -Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. -Ampliare il patrimonio lessicale. -Conoscere ed elencare le parole inerenti in un certo ambiente.	-Lessico arricchito. -Uso di vocaboli noti. -Le prime famiglie di parole.	Letture. Ascolto di racconti e filastrocche. Esperienze e attività scolastiche. Scambi comunicativi (conversazioni e discussioni). Scrittura di brevi frasi. Formazione di famiglie di parole. Uso di sinonimi e contrari.	Conversazioni guidate. Dialoghi interattivi alunno/alunno, alunno/docente. Problem solving, peer tutoring. Fornire aiuti e guida nelle attività. Brain Storming.	Schede a risposta multipla e a risposta aperta. Riflessione sul lavoro svolto. Compito di realtà. Osservazioni sistematiche. Diario di bordo. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconoscere che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. -Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi. -E' consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).	-Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. -Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali. -Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche.	-L'ortografia. -La frase e le parti del discorso. -La punteggiatura. -Le parole straniere di uso comune.	L'alfabeto, esercitazioni sull'unione dei fonemi e dei grafemi per formare sillabe anche complesse, suoni dolci e duri, digrammi, trigrammi, gruppi consonantici, raddoppiamenti. Divisione in sillabe di parole. Scrittura sotto dettatura e autonoma di parole. Esercitazioni sulla costruzione sintattica di brevi e semplici frasi. Riconoscimento dei nomi e loro classificazione, riconoscimento degli articoli, delle qualità, dei verbi. Verbo essere e avere. La punteggiatura. Riconoscimento di grafemi usati nelle lettere straniere e associazione di fonemi. Ricerca di parole straniere di uso comune.	Elementare, graduale e informale avvicinamento alle principali categorie grammaticali Lavori di gruppo e individuali. Laboratorio attivo. Peer tutoring. Dialoghi interattivi fra alunno/alunno, alunno/insegnante. Eslicitazioni delle fasi processuali e delle operazioni concrete. Monitoraggio continuo del processo di apprendimento.	Schede strutturate e non. Completamento di parole, frasi e testi. Diario di bordo. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO (COMPRENSIONE ORALE)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. -Interagisce nel gioco, comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine	-Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente, lentamente relativi a sé stesso, ai compagni alla famiglia. Ambiti lessicali relativi ai saluti, presentazione di sé stessi, colori, numeri, oggetti scolastici.	-Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe, all'esecuzione di compiti o allo svolgimento di giochi, eseguire azioni e movimenti. Lessico relativo alle principali festività.	Canzoni e filastrocche Attività di osservazione di immagini e di vignette delle storie. Attività di ascolto di storie e racconti Ascolto di dialoghi essenziali Attività ludiche tradizionali e non, a coppie, piccolo gruppo e classe; Somiglianze e differenze nelle diverse culture.	Si privilegia un approccio comunicativo. Pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del "learning by doing". Verranno favorite sin dall'inizio le attività che forniscono agli alunni occasioni reali di ascolto	Nel primo biennio le verifiche diventano gradualmente strutturate in merito a comprensione e produzione orale. Si ricorrerà anche alla correzione collettiva e all'auto correzione. Esecuzione di disegni con dettato grafico. Comprensione di vocaboli con l'aiuto delle immagini. <u>VALUTAZIONE</u>

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PARLATO (PRODUZIONE ED INTERAZIONE ORALE)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine	-Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione -Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note	-Suoni e ritmi della L2. -Espressioni per chiedere e dire il proprio nome, colori, numeri fino a 10, oggetti scolastici, semplici formule di saluto e augurali legate alla festività. Strutture linguistiche e comunicative per interagire in modo semplice in contesti ludici	Attività di ripetizione corale per rafforzare il lessico e migliorare la pronuncia; Attività ludiche tradizionali e non, a coppie, piccolo gruppo e classe: Attività di drammatizzazione roll talking – roll making	Si privilegia un approccio comunicativo. Pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del “learning by doing”. Verranno favorite sin dall’inizio le attività che forniscono agli alunni occasioni reali di ascolto. L’alunno si troverà ad operare in contesti che riproducono situazioni comunicative quotidiane per sviluppare l’abilità di interazione orale.	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Riproduzione di parole e di semplici strutture in contesti familiari come canti corali, filastrocche e giochi di ruolo. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA (COMPRENSIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari	-Comprendere brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole già acquisite a livello orale	-Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe, all'esecuzione di compiti o allo svolgimento di giochi, eseguire azioni e movimenti. Lessico relativo alle principali festività.	Lettura di immagini Lettura intuitiva Associazione immagine parola Associazione di numeri, quantità e immagini Associazione di lettura di immagini e associazione immagine parola per decodificare un fumetto	Si privilegia un approccio comunicativo. Pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del "learning by doing". Verranno favorite sin dall'inizio le attività che forniscono agli alunni occasioni reali di ascolto. Dopo aver acquisito l'abilità di produrre al livello orale le funzioni comunicative presentate, si avrà un accostamento alla lettura di semplici parole, privilegiando situazioni ed attività ludiche.	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: USO DELLE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. -Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	-Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. -Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	-La storia di una famiglia -La storia personale attraverso le trasformazioni nel tempo e le fonti	Raccolta di testimonianze e di fonti di vario tipo per ricostruire la storia personale Costruzione della propria linea del tempo e dell'albero genealogico della propria famiglia	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...). Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali. Questionari a risposta aperta. Realizzazione di cartelloni di sintesi. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. -Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	-Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. -Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. -Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...).	-La successione e i relativi indicatori temporali -La contemporaneità e i relativi indicatori temporali -Le parti del giorno -La settimana -I mesi dell'anno -Le stagioni -Misure non convenzionali delle durate	Attività di osservazione di eventi in successione o contemporaneità Completamento di schede con l'uso corretto degli indicatori di successione e di contemporaneità Costruzione delle ruote del tempo	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...). Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali. Questionari a risposta aperta. Realizzazione di cartelloni di sintesi. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: STRUMENTI CONCETTUALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. -Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	-Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato. -Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. -Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.	-I giochi, la scuola, l'abbigliamento, il cibo nella storia personale. -Ambienti nella storia personale. -Oggetti dell'infanzia e di oggi.	Interviste a genitori e nonni. Letture di storie del passato. Raccolta di materiali del passato e del presente.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...). Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali. Questionari a risposta aperta. Realizzazione di cartelloni di sintesi. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.	-Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. -Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	-Disegni, grafismi, semplici testi scritti. -Esposizione orale dei concetti appresi.	Attività di completamento di schede.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...). Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali. Questionari a risposta aperta. Realizzazione di cartelloni di sintesi. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ORIENTAMENTO**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGI A	VERIFICA
-L'alunno si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici.	-Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).	-Il pensiero geografico ed i diversi significati della parola spazio. -Spostamenti nello spazio con l'utilizzo consapevole di punti di riferimento e di indicatori topologici -I percorsi ed il reticolo.	Costruzione di reticoli. Percorsi sul reticolo e nello spazio. Lettura ed interpretazione di semplici mappe.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...). Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali. Questionari a risposta aperta. Realizzazione di cartelloni di sintesi. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGI A	VERIFICA
-Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	-Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. -Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.	-La realtà geografica e la realtà simbolica. -La visione dall'alto e la riduzione in scala. -La pianta dell'aula.	Attività di rappresentazioni simboliche di oggetti della realtà. Costruzione e lettura di piante.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...) Utilizzo di linguaggi multimediali Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali. Questionari a risposta aperta. Realizzazione di cartelloni di sintesi. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PAESAGGIO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGI A	VERIFICA
-Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti. -Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici. -Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici).	-Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.	-I principali ambienti naturali	Raccolta e lettura di immagini di ambienti per individuarne le caratteristiche	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...). Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali. Questionari a risposta aperta. Realizzazione di cartelloni di sintesi. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. -Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	-Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.	-Le modifiche del territorio operate dall'uomo. -L'inquinamento.	Raccolta e lettura di immagini di ambienti modificati dall'uomo. Lavoro di gruppo sui danni provocati dall'inquinamento.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...). Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali. Questionari a risposta aperta. Realizzazione di cartelloni di sintesi. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: **NUMERI**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGI A	VERIFICA
-L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. -Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). -Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. -Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	-Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... -Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. -Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.	-Le quantità (tanti, pochi, uno, nessuno). -I raggruppamenti di oggetti rispetto alla quantità (di più, di meno, tanti, quanti). -La corrispondenza tra simboli e quantità. -La linea dei numeri, i simboli $>$, $<$, $=$. -I numeri ordinali. -I raggruppamenti in base 10. -Addizioni e sottrazioni in riga e in colonna entro il 20.	Giochi di manipolazione con materiali diversi. Uso di materiale strutturato e non.	Strategie diversificate che, partendo dal vissuto personale, attraverso il gioco e la manipolazione, portino all'acquisizione di un pensiero logico.	Questionario Vero/Falso. Domanda a risposta multipla. Tabella a doppia entrata. Schede strutturate. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: SPAZIO E FIGURE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. -Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. -Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). -Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici) ----- Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. -Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. -Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla	-Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. -Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). -Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. -Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. -Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.	-Posizioni e parole relative allo spazio vissuto e grafico. Individuazione di coordinate. -Lecture ed esecuzione di percorsi. -Le principali figure geometriche piane.	Osservazione di ambienti naturali e non. Verbalizzazione e rappresentazione grafica. Uso delle mappe e reticoli. Realizzazione di percorsi.	Giochi di localizzazione in palestra e in aula. Costruzione di figure geometriche con materiale strutturato e non. Percorsi con materiale di vario tipo.	Questionario Vero/Falso. Domanda a risposta multipla. Tabella a doppia entrata. Schede strutturate. Compito di realtà.

VALUTAZIONE

matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.					
--	--	--	--	--	--

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: **RELAZIONI, DATI E PREVISIONI.**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. - Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. -Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. -Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. -Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. -Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. -Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso	-Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. -Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. -Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. -Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).	-I quantificatori. -L'uso di E e NON. -Confronti e seriazioni. -Relazioni e corrispondenze. -L' Euro. -Sistemi di misura non convenzionali.	- Giochi di classificazione con materiale strutturato e non. - Riflessione, verbalizzazione dei criteri classificatori. - Riconoscimento e utilizzo di monete e banconote. - Lettura e comprensione di semplici situazioni problematiche.	Strategie diversificate che partendo dal vissuto personale, attraverso il gioco e la manipolazione, portino all'acquisizione di un pensiero logico.	- Questionario Vero/Falso. - Domanda a risposta multipla. - Tabella a doppia entrata. - Schede strutturate. - Compito di realtà.

VALUTAZIONE



esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.					
---	--	--	--	--	--



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. -Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.	-Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. -Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.	-Gli oggetti e le loro proprietà. -Le classificazioni. -Le trasformazioni.	Raccolta di oggetti di materiali diversi e loro classificazione in base a criteri diversi. Giochi e attività pratiche inerenti la trasformazione di un prodotto.	Si seguiranno le fasi del metodo sperimentale applicato alle varie situazioni.	Questionario Vero/Falso. Domanda a risposta multipla. Schede strutturate. Esposizione orale. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. -Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. -Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.	-Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando in classe, semine in terrari e orti, ecc. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. -Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del Sole, stagioni).	-Le trasformazioni della materia vivente e non. -Le piante.	Osservazione, verbalizzazione e rappresentazione grafica di quanto osservato sul campo.	Si seguiranno le fasi del metodo sperimentale applicato alle varie situazioni.	Questionario Vero/Falso. Domanda a risposta multipla. Schede strutturate. Esposizione orale.

VALUTAZIONE

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

[illegible]



COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali -Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno esplora discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.	-Ascoltare e analizzare fenomeni sonori di ambienti e di oggetti naturali e artificiali.	-Suoni e fonti sonore. -La voce. -Il movimento ritmico con il corpo.	Memorizzazione e selezione di suoni e rumori di ambienti vari. Individuazione delle fonti sonore. Attività di pronuncia, di miglioramento fonetico-articolatorio, di presa di coscienza dei suoni vocalici e consonantici presenti nella parola, di aumento ritmico ed espressivo di un testo. Attività di prima vocalità cantata.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Prove pratiche (esecuzioni vocali e strumentali). Realizzazioni di cartelloni di sintesi. Spettacoli musicali scolastici. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **PRODURRE E RIPRODURRE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Esplora diverse possibilità espressive della voce, gli oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare sé stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificare.	-Saper produrre sonorità differenti giocando con il corpo e la voce. -Suonare semplici oggetti rispettandone durata. -Eseguire individualmente ed in gruppo semplici canti per imitazione. -Riprodurre semplici sequenze ritmiche utilizzando il corpo e la voce.	-Il ritmo. -L'ascolto.	Utilizzo di oggetti sonori per eseguire semplici sequenze ritmiche. Ascolto di brani per riprodurre il ritmo con il corpo. Intonazione di semplici canti con accompagnamento ritmico.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Prove pratiche (esecuzioni vocali e strumentali). Realizzazioni di cartelloni di sintesi. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ESPRIMERSI E COMUNICARE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	-Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. -Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. -Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. -Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	-L' ambiente e gli oggetti, le forme. -Il tracciato grafico. -Lettura d'immagini. -Lo schema corporeo. – -Potenziamento della creatività. -I colori. -Le varie tipologie di linee. -Le relazioni spaziali. -Il rapporto tra figura e sfondo	Osservazione dei cambiamenti stagionali e rappresentazione grafica. Completamento di figure e rappresentazione dello schema corporeo. Lettura d'immagini e riproduzioni grafiche reali in base alla linea cielo-terra. Assemblamento di linee e di forme diverse. Uso di tecniche e materiali diversi Uso dei colori. Formazione di colori secondari. Sperimentare tecniche e materiali diversi. Osservazione di immagini e loro riproduzione, uso di colori caldi e freddi. Colori combinati.	Osservazioni dirette e conversazioni sui cambiamenti del mondo attorno a sé. Osservazione del bello attraverso l'osservazione di opere d'arte. Esperienze dirette. Il disegno come linguaggio valido attraverso cui raccontare se stesso e trasmettere emozioni, sentimenti e pensieri. Monitoraggio continuo del processo creativo degli alunni, guida e aiuto per migliorare, correggere, completare gli elaborati grafici	Verifiche in itinere ed osservazioni sistematiche. Produzioni grafiche e uso del colore. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

[illegible]

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. -Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	-Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. -Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. -Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	-I colori. -I colori nei diversi ambienti. -Rapporto fra figura e sfondo. -Le relazioni spaziali. -Utilizzare la linea di terra e di cielo. -Leggere ed interpretare opere d'arte.	Formazione di colori secondari e terziari. Discriminazione e uso i colori caldi e freddi. Assemblamento di linee e forme diverse. Uso di tecniche e materiali diversi. Lettura di immagini. Sperimentare tecniche e materiali diversi. Osservazione di immagini e loro riproduzione, uso di colori caldi e freddi. Colori combinati.	Il disegno come linguaggio valido attraverso cui raccontare se stesso e trasmettere emozioni, sentimenti e pensieri. Monitoraggio continuo del processo creativo degli alunni, guida e aiuto nelle attività per migliorare, correggere, completare gli elaborati grafici.	Verifiche in itinere ed osservazioni sistematiche. Produzioni grafiche e uso del colore. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. -Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.	-Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.). -Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	-Le varie parti del corpo. -I cinque sensi. -Gli schemi motori con parametri spazio-temporali. -I movimenti e la coordinazione oculo-manuale. -Il linguaggio dei gesti. -Andamento ritmico.	Conoscenza del proprio corpo e di quello degli altri attraverso giochi collettivi: giochi di discriminazione sensoriale, orientamento nello spazio e percezione della distanza. Attività e giochi di coordinazione. Giochi di equilibrio. Esercizi-gioco individuali, in coppia, di squadra con attrezzi. Attività ritmiche.	Esercitazioni individuali, in coppia e in piccoli gruppi in forma ludica coinvolgenti, gratificanti e piacevoli. Esercitazioni pratiche adeguate alle condizioni e capacità degli alunni. Supporto e monitoraggio.	Osservazione diretta e sistematica da parte dell'insegnante. Prove pratiche. Giochi individuali e di gruppo. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.	-Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. -Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	-Il linguaggio del corpo come modalità espressiva e comunicativa. -Movimenti coreografici. -Drammatizzazioni.	Giochi di espressione per comunicare emozioni attraverso il linguaggio del corpo: mimica, facciale e posturale. Giochi imitativi e di gruppo. Danze spontanee.	Comprensione di ciò che si deve fare, verbalizzazione e definizioni dei gesti motori, dei compiti e dei ruoli. Cooperative learning. Giochi di ruolo.	Esercitazioni pratiche. Osservazioni sistematiche e verbalizzazioni. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. -Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. -Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.	-Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. -Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. -Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	-Le regole nel gioco. -Schemi posturali di base: giochi di movimento e sportivi individuali e di gruppo. -Percorsi con diversi livelli di difficoltà: percorsi e giochi sportivi. -Giochi competitivi di movimento.	Giochi di squadra, cooperando e interagendo positivamente con gli altri. Giochi di movimento con la palla. Giochi di mira. Giochi per la sperimentazione degli schemi motori di base statici e dinamici, anche in attività di gioco e competitive. Attività per sperimentare e migliorare le proprie capacità anche con attrezzi. Esecuzioni di composizioni e/o progressioni motorie. I percorsi.	Esercitazioni individuali, in coppia e in piccoli gruppi in forma ludica coinvolgenti, gratificanti e piacevoli. Esercitazioni pratiche adeguate alle condizioni e capacità degli alunni. Supporto e monitoraggio.	Osservazione diretta e sistematica da parte dell'insegnante. Prove pratiche. Giochi individuali e di gruppo. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.	-Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. -Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.	-Conoscere le principali norme d'igiene. -Conoscere le principali norme corrette di alimentazione.	Esercizi per il controllo del corpo e delle diverse posture. Esercizi di rilassamento. Giochi e attività in piccoli e grandi gruppi. Giochi di ascolto del corpo durante l'esercizio fisico: le funzioni muscolari e cardiorespiratorie. La dieta alimentare. Attività di educazione alimentare.	Esercitazioni individuali, in coppia e in piccoli gruppi in forma ludica coinvolgenti, gratificanti e piacevoli. Esercitazioni pratiche adeguate alle condizioni e capacità degli alunni. Supporto e monitoraggio. Role play. Cooperative learning.	Osservazione diretta e sistematica da parte dell'insegnante. Prove pratiche. Giochi individuali e di gruppo. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZACHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale- Competenza in materia di cittadinanza

NUCLEO TEMATICO: **VEDERE E OSSERVARE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. -L'alunno sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	-Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. -Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	-I materiali naturali e artificiali. -I bisogni dell'uomo: oggetti, utensili, strumenti e macchine che li soddisfano. -Significato dei simboli che possiamo trovare negli imballaggi. -Ideogrammi e istogrammi.	Esplorazione del mondo circostante con i cinque sensi per riconoscere nell'ambiente i diversi materiali. Identificazione e classificazione di oggetti in base alla loro funzione. Utilizzare strumenti, oggetti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati (forbici, matite...).	Si accompagneranno gli alunni alla scoperta dei cinque sensi come strumenti per conoscere il mondo e per entrare in contatto con gli oggetti. Si guideranno alla graduale scoperta del computer come strumento per dare dimensione ludica a molte attività svolte in classe anche con la LIM.	La valutazione sarà fatta in itinere attraverso osservazioni sistematiche. Schede strutturate e non. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale- Competenza in materia di cittadinanza

NUCLEO TEMATICO: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. -L'alunno inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	-Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. -Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. -Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	-Oggetti scolastici e norme di sicurezza. -Oggetti e loro uso corretto. -Uso della LIM. -Realizzare oggetti con materiali diversi. -Diagrammi di flusso.	Uso della LIM per le attività scolastiche. Uso del computer. Realizzare un oggetto in cartoncino a Natale descrizione della sequenza di operazioni. Coding.	Si accompagneranno gli alunni alla scoperta dei cinque sensi come strumenti per conoscere il mondo e per entrare in contatto con gli oggetti. Si guideranno alla graduale scoperta del computer come strumento per dare dimensione ludica a molte attività svolte in classe anche con la LIM.	La valutazione sarà fatta in itinere attraverso osservazioni sistematiche. Schede strutturate e non. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale- Competenza in materia di cittadinanza

NUCLEO TEMATICO: INTERVENIRE E TRASFORMARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. -L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descrivere la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.	-Smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. -Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. -Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. -Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. -Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	-Cos'è la LIM. -La struttura del computer e delle principali periferiche I/O. -Dai primi segni alla videoscrittura. -Giochi didattici: Paint. -Rischi della rete internet.	Seguire istruzioni. Diagrammi di flusso. Identificare e classificare oggetti in base alla loro funzione Utilizzare strumenti, oggetti e materiali. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza di operazioni. Uso di Paint. Elaborazioni di biglietti augurali ed inviti con materiali diversi utilizzando Paint e/o Word. Coding.	Si accompagneranno gli alunni alla scoperta dei cinque sensi come strumenti per conoscere il mondo e per entrare in contatto con gli oggetti. Si guideranno alla graduale scoperta del computer come strumento per dare dimensione ludica a molte attività svolte in classe anche con la LIM. Learning by doing. Cooperative learning.	La valutazione sarà fatta in itinere attraverso osservazioni sistematiche. Schede strutturate e non. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: **DIO E L'UOMO**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre e sull'uomo custode e costruttore della Terra. -L'alunno riflette sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e del suo rapporto con gli uomini.	-Osservare il mondo come realtà meravigliosa e che la natura è un ambiente vivo: tutto nasce, cresce e si sviluppa come dono di Dio. -Sapere che la donna e l'uomo sono immagine e somiglianza di Dio e l'importanza del vivere insieme. -Conoscere che per i cristiani Gesù di Nazareth è l'Emmanuel: "Dio con noi". -Conoscere gli avvenimenti della nascita di Gesù E. Scoprire Gesù bambino come tutti gli altri e il valore dell'amicizia. -Conoscere la missione di Gesù: proclamare e mostrare l'amore di Dio e un nuovo modo di vivere nell'amore. -Conoscere il significato della Pasqua cristiana. -Conoscere i significati della parola Chiesa.	-La natura e la vita come dono di Dio. -Dio Padre e Creatore. -Fare e Creare. -Le creature sono amate. -L'amicizia. -Importanza e significato del proprio nome. -Gesù l'Emmanuel, il "Dio con noi". -Maria, la mamma di Gesù. -Natale: Dio in mezzo a noi. -Gesù bambino come noi e l'ambiente di Gesù. -Missione di Gesù: l'amore per Dio e per il prossimo. -Gesù insegna e guarisce. -Pasqua. -La chiesa edificio dove si va a pregare e la Chiesa come famiglia di credenti.	Rappresentazioni grafiche. Cartelloni. Lettura di brani biblici. Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti. Conversazioni guidate. Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale, intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali. Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. Domande di comprensione e conoscenza. Quiz a risposta multipla. Compito di realtà. VALUTAZIONE

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno riconosce alcuni racconti della Bibbia e sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili. -L'alunno riconosce i racconti nei Vangeli e sa farsi accompagnare nell'analisi di questi. -L'alunno riflette sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento con la propria esperienza.	-Ascoltare e leggere alcuni brani fondamentali della Bibbia, in particolar modo dei racconti evangelici. -Saper raccontare alcune storie riguardanti Gesù.	-Racconti dei Vangeli (L'annuncio, la nascita e la vita di Gesù). -Gesù amico e maestro.	Rappresentazioni grafiche. Cartelloni. Lettura di brani biblici. Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti. Conversazioni guidate. Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali. Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. Domande di comprensione e conoscenza. Quiz a risposta multipla. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZE CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno riconosce intorno a sé semplici elementi religiosi, imparandone alcuni termini specifici. -L'alunno riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sulle festività. -L'alunno identifica la Chiesa come comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e cercano di mettere in pratica il suo insegnamento.	-Conoscere l'importanza della preghiera come apertura al dialogo tra Dio e l'uomo. -Riconoscere i segni cristiani del Natale e della Pasqua nell'ambiente che lo circonda.	-La Preghiera come dialogo con Dio. -Le varie parti che compongono una Chiesa cristiana. -Natale e Pasqua: festa e simboli.	Rappresentazioni grafiche. Cartelloni. Lettura di brani biblici. Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti. Conversazioni guidate. Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali. Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. Domande di comprensione e conoscenza. Quiz a risposta multipla. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: I VALORI ETICI E RELIGIOSI.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno comprende che ogni uomo e ogni donna è amata e voluta da Dio. -L'alunno comprende che la natura e l'uomo sono partecipi dell'evento di salvezza.	-Maturare atteggiamenti di rispetto verso gli altri. -Scoprire la promessa di vita eterna che Gesù mostra all'uomo.	-Gesù arrestato e crocifisso e la domenica di Pasqua come promessa di vita eterna. -La primavera come risveglio e metafora di Resurrezione, cioè nuova vita, nuovo inizio.	Rappresentazioni grafiche. Cartelloni. Lettura di brani biblici. Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti. Conversazioni guidate. Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali. Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. Domande di comprensione e conoscenza. Quiz a risposta multipla. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



CLASSE SECONDA

- [ITALIANO](#)
- [INGLESE](#)
- [STORIA](#)
- [GEOGRAFIA](#)
- [MATEMATICA](#)
- [SCIENZE](#)
- [MUSICA](#)
- [ARTE E IMMAGINE](#)
- [ED. FISICA](#)
- [TECNOLOGIA](#)
- [RELIGIONE CATTOLICA](#)



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale- sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO E PARLATO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione per inserirsi in modo pertinente nel dialogo. -Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.	-Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. -Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. -Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. -Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. -Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. -Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.	-Ascolto e partecipazione durante le conversazioni guidate. -Racconti di esperienze personali. -Comprensione e sintesi di testi letti dall'insegnante. -Formulazione e/o comprensione di consegne, istruzioni, indicazioni.	Racconti di esperienze quotidiane. Conversazioni libere e/o guidate. Ascolto e comprensione di testi di vario genere. Racconto orale di quanto ascoltato rispettando l'ordine logico e cronologico. Ricezione ed erogazione di semplici istruzioni su giochi o attività conosciute.	Laboratoriale. Cooperative learning. Approfondimenti sulla Rete. Conversazioni libere e/o guidate. Storie, racconti realistici e fantastici.	Interrogazioni orali. Questionari. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale- sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. -Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. -Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.	-Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce, sia in quella silenziosa, curandone l'espressione. -Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. -Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni.	-Lecture corrette, veloci ed espressive di testi in stampato minuscolo. -Lettura ad alta voce e in silenzio. -Lettura di sequenze di immagini. -Lettura e rispetto della punteggiatura per dare un senso al testo. -Lettura, comprensione e risposte a domande aperte -Sintesi orale di testi letti.	- Esercitazioni nella lettura dei grafemi per lo sviluppo della parola. - Esercitazioni nella lettura rispettando la punteggiatura e l'intonazione.	- Laboratoriale. - Cooperative learning. - Approfondimenti sulla Rete. - Conversazioni libere e/o guidate.	- Lettura silenziosa. - Lettura ad alta voce. - Test a risposta multipla. - Test a risposta aperta. - Testi bucati. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale- sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. -Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di uso comune; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.	-Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. -Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). -Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. -Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività(ad esempio: regole di gioco, ricette,ecc) -Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.	-Riordino di immagini e scrittura di didascalie. -Risposte scritte a domande aperte -Descrizione di cose, animali, persone, paesaggi. -Composizione di testi narrativi individuali con elementi dati: titolo, tempo, luogo, personaggi (protagonisti e non), situazione iniziale, parte centrale, conclusione -Completamento di storie. -Composizione di brevi testi narrativi collettivi evidenziando il protagonista, il luogo, la situazione -Composizione di avvisi, biglietti d'auguri, inviti, lettere. -Scrittura di semplici testi collettivi. Composizioni di brevi poesie e filastrocche.	Produzioni di semplici e brevi testi seguendo uno schema logico, rispettando la struttura e rendendolo chiaro al destinatario. Riconoscimento e utilizzo dell'ordine alfabetico. Produzione di testi nel rispetto delle convenzioni ortografiche e lessicali. Utilizzo di semplici strategie di autocorrezione.	Laboratoriale. Cooperative learning. Approfondimenti sulla Rete. Schede strutturate per l'avvio alla produzione libera di testi di vario tipo.	Test a risposta multipla e aperta. Giochi linguistici. Ricostruzione di un testo in sequenze. Schede strutturate. <u>VALUTAZIONE</u> 

1° Circolo Didattico Olbia

	- Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, poesie, racconti brevi).				
--	--	--	--	--	--

1° Circolo Didattico Olbia
DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale- sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
- Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. -È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).	-Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. -Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. -Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. -Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.	-Nomi particolari e nomi generici. -Omonimi, sinonimi e contrari. -Famiglie di parole appartenenti ad un campo semantico.	Ricerca del significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva Giochi linguistici Cruciverba Rebus Completamento di testi.	Laboratoriale. Cooperative learning. Approfondimenti sulla Rete.	Test a risposta multipla. Giochi linguistici. Schede strutturate. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale- sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. -Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.	-Riconoscere se una frase è o non è completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). – Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.	-Divisione in sillabe. -Uso corretto delle doppie. -Riconoscimento e scrittura dei digrammi. -L'accento. -L'apostrofo. -O - ho / a - ha / ai - hai / anno – hanno. -La punteggiatura. -Il nome: - proprio - comune - il numero nel nome - il genere nel nome. -Gli articoli determinativi ed indeterminativi. -L'aggettivo qualificativo. -Il soggetto e il predicato. -La frase minima.	Riconoscimento e applicazione delle principali convenzioni ortografiche e segni di punteggiatura. Riconoscimento e distinzione delle parti variabili e invariabili del discorso e della frase minima.	Laboratoriale. Cooperative learning. Approfondimenti sulla Rete. Schede strutturate per l'avvio alla produzione libera di testi di vario tipo. Schede strutturate per la produzione di testi ortograficamente corretti.	Test a risposta multipla. Giochi linguistici. Schede strutturate e non. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ASCOLTO (COMPRENSIONE ORALE)**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. -Interagisce nel gioco, comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. -Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	-Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni alla famiglia.	- Suoni e ritmi della L2. - Semplici istruzioni correlate alla vita di classe, all'esecuzione di compiti o allo svolgimento di giochi. - Ambiti lessicali relativi ai saluti, presentazione di se stessi, colori, numeri, oggetti e arredi scolastici, giocattoli, animali domestici e della fattoria, cibo e bevande, membri della famiglia, ambienti della casa, parti del viso, alcune parti del corpo. - Lessico relativo alle principali festività.	Filastrocche e canzoni. Attività di ascolto di storie e racconti. Ascolto di dialoghi essenziali. Attività ludiche tradizionali e non, a coppie, piccolo gruppo e classe. Somiglianze e differenze nelle diverse culture.	La scelta metodologica privilegia un approccio ludico-comunicativo, basato cioè sul principio del "learning by doing". Verranno favorite sin dall'inizio attività che forniscono agli alunni occasioni reali di ascolto.	Ascolto ed esecuzione di istruzioni. Ascolto e comprensione di filastrocche e canzoni. <u>VALUTAZIONE</u> 

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. -Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	-Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. -Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	-Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe, all'esecuzione di compiti o allo svolgimento di giochi. -Strutture linguistiche e comunicative riferite agli ambiti lessicali presentati. -Lessico per le festività.	Attività di ripetizione corale per rafforzare il lessico e migliorare la pronuncia. Attività ludiche tradizionali e non, a coppie, piccolo gruppo e classe. Attività di drammatizzazione (role-taking e role-making).	La scelta metodologica privilegia un approccio ludico-comunicativo, basato cioè sul principio del "learning by doing". L'alunno si troverà ad operare in contesti che riproducono situazioni comunicative quotidiane per sviluppare competenze di interazione orale.	Riproduzione di parole e di semplici strutture in contesti noti come canti corali, filastrocche e giochi di ruolo. Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo <u>VALUTAZIONE</u> 

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA (COMPRENSIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari. -Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	-Comprendere brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole già acquisite a livello orale.	-Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe e all'esecuzione di compiti. -Ambiti lessicali relativi ai saluti, presentazione di se stessi, colori, numeri, oggetti e arredi scolastici, giocattoli, animali domestici e della fattoria, cibo e bevande, membri della famiglia, ambienti della casa, parti del viso, alcune parti del corpo. -Lessico relativo alle principali festività.	Attività ludiche tradizionali e non, a coppie, piccolo gruppo e classe. Lettura collettiva e individuale di brevi frasi.	Dopo aver acquisito l'abilità di produrre a livello orale le funzioni comunicative presentate, l'alunno sarà guidato in maniera graduale alla lettura di semplici frasi, privilegiando situazioni e attività ludiche.	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, di coppia o di piccolo gruppo Test di valutazione, leggere e comprendere istruzioni: match and colour read and tick read and match read draw and colour look and complete look and write write the words in the correct order.
					<u>VALUTAZIONE</u> 

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. -Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	-Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali del gruppo.	-Suoni e ritmi della L2. -Ambiti lessicali relativi ai saluti, presentazione di sé stessi, colori, numeri, oggetti e arredi scolastici, giocattoli, animali domestici e della fattoria, cibo e bevande, membri della famiglia, ambienti della casa, parti del viso, alcune parti del corpo. -Lessico relativo alle principali festività.	Attività ludiche tradizionali e non, a coppie, piccolo gruppo e classe: procedura cloze, incastro, completamento di brevi frasi.	L'accostamento al codice scritto avverrà gradualmente e dopo aver acquisito l'abilità di produrre a livello orale le funzioni comunicative presentate.	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Test di valutazione, leggere e comprendere istruzioni: look and complete look and write write the words in the <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: USO DELLE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. -Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	- Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. -Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	-La storia di una famiglia -La storia personale attraverso le trasformazioni nel tempo e le fonti.	Raccolta di testimonianze e di fonti di vario tipo per ricostruire la storia personale Costruzione della propria linea del tempo e dell'albero genealogico della propria famiglia.	Didattica laboratoriale Lezioni frontali Lavori di gruppo Conversazione libera e guidata Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...) Utilizzo di linguaggi multimediali Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali Questionari a risposta aperta Realizzazione di cartelloni di sintesi Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

NUCLEO TEMATICO: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. -Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	-Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. -Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. -Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...).	-La successione e i relativi indicatori temporali -La contemporaneità e i relativi indicatori temporali -Le parti del giorno -La settimana -I mesi dell'anno -Le stagioni -Misure non convenzionali delle durate -Misure convenzionali delle durate.	Attività di osservazione di eventi in successione o contemporaneità Completamento di schede con l'uso corretto degli indicatori di successione e di contemporaneità Costruzione delle ruote del tempo Conoscenza di strumenti di misurazione del tempo nel passato Costruzione dell'orologio.	Didattica laboratoriale Lezioni frontali Lavori di gruppo Conversazione libera e guidata Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...) Utilizzo di linguaggi multimediali Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali Questionari a risposta aperta Realizzazione di cartelloni di sintesi Compiti di realtà.

NUCLEO TEMATICO: STRUMENTI CONCETTUALI

VALUTAZIONE



DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi.	-Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. -Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	-Disegni, grafismi, testi scritti (realizzati anche con risorse digitali) dei concetti appresi -Esposizione orale dei concetti appresi.	Attività di completamento di schede.	Didattica laboratoriale Lezioni frontali Lavori di gruppo Conversazione libera e guidata Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...) Utilizzo di linguaggi multimediali Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali Questionari a risposta aperta Realizzazione di cartelloni di sintesi Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ORIENTAMENTO**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno si orienta nello spazio circostante.	-Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).	-Il pensiero geografico ed i diversi significati della parola spazio. -Spostamenti nello spazio con l'utilizzo consapevole di punti di riferimento e di indicatori topologici. -I percorsi ed il reticolo.	Costruzione di reticoli. Percorsi sul reticolo e nello spazio. Lettura ed interpretazione di semplici mappe.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...). Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali. Questionari a risposta aperta. Realizzazione di cartelloni di sintesi. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

1° Circolo Didattico Olbia
DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	-Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. -Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.	-La realtà geografica e la realtà simbolica. -La visione dall'alto e la riduzione in scala. -La pianta dell'aula.	Attività di rappresentazioni simboliche di oggetti della realtà. Costruzione e lettura di piante.	Didattica laboratoriale Lezioni frontali Lavori di gruppo Conversazione libera e guidata Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...) Utilizzo di linguaggi multimediali Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali. Questionari a risposta aperta. Realizzazione di cartelloni di sintesi. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

1° Circolo Didattico Olbia
DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PAESAGGIO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti. -Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici. -Individua i caratteri che connotano i paesaggi.	-Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. -Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.	-I principali ambienti naturali. -Gli elementi caratterizzanti un ambiente naturale o antropico.	Raccolta e lettura di immagini di ambienti per individuarne le caratteristiche.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...) Utilizzo di linguaggi multimediali Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali. Questionari a risposta aperta. Realizzazione di cartelloni di sintesi. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

1° Circolo Didattico Olbia
DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. -Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	-Acquisire il concetto di regione geografica -Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.	-Le modifiche del territorio operate dall'uomo. -L'inquinamento e l'ecologia.	Raccolta e lettura di immagini di ambienti modificati dall'uomo. Lavoro di gruppo sui danni provocati all'inquinamento.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini). Utilizzo di linguaggi Multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali Questionari a risposta aperta. Realizzazione di cartelloni di sintesi. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: NUMERI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice	-Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di 2, 3...; -Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli anche rappresentandoli sulla retta. -Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. -Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. -Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.	-Linea dei numeri entro e oltre il 100. -Valore posizionale delle cifre. -Composizione e scomposizione e ordinamento dei numeri. -Il centinaio. -Confronto tra numeri utilizzando i simboli $>$, $<$, $=$. -Strategie di calcolo veloce. -Addizioni e sottrazioni con e senza il cambio. -Il doppio, il triplo, il quadruplo...; -Tecniche di rappresentazione della moltiplicazione: addizione ripetuta, schieramento e prodotto cartesiano. -Le tabelline. -Moltiplicazioni orali e scritte, in riga e in colonna, con e senza cambio. -La metà, la terza parte, la	Esercizi con la linea dei numeri. Rappresentazione sull'abaco dei numeri naturali. Confronto fra grandezze omogenee. Gli amici del '10', gli amici del '20'...; Tabella dell'addizione. Tabella della sottrazione. Addizioni e sottrazioni con l'abaco. Operazioni in colonna. Addizioni ripetute. Schieramenti. Incroci. Tabelle a doppia entrata. Tabella della moltiplicazione. Costruzione delle tabelline e memorizzazione. Rappresentazioni grafiche del doppio, del triplo, del quadruplo.	Laboratoriale. Problem solving. Cooperative learning. Peer to peer. Learning by doing. Utilizzo di software online.	Interrogazioni orali. Interrogazioni scritte. Test a risposta multipla. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

1° Circolo Didattico Olbia

		quarta parte, ... -Divisioni orali e scritte, in riga e in colonna, con e senza resto. -Numeri pari e numeri dispari.	Moltiplicazioni in colonna con e senza cambio. Rappresentazioni grafiche della metà, della terza parte, della quarta parte, ... Tabella della divisione. Rappresentazioni di divisioni di ripartizione e di contenenza. Divisioni in colonna con e senza resto.		
--	--	--	--	--	--

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: SPAZIO E FIGURE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. -Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.	-Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. -Localizzare posizioni nello spazio fisico sia rispetto al soggetto sia rispetto ad altre persone o oggetti; -Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato; -Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche	-Linee aperte e chiuse. -Linee rette e curve. -Linee spezzate e miste. -Poligoni e non poligoni. -Il perimetro. -Le simmetrie.	Giochi ed esercizi motori. Esecuzione di percorsi secondo istruzioni date. Osservazioni della realtà circostante per riconoscere negli oggetti le figure solide. Completamento di figure simmetriche.	Laboratoriale. Problem solving. Cooperative learning. Peer to peer. Learning by doing. Utilizzo di software online.	Interrogazioni orali. Interrogazioni scritte. Test a risposta multipla. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). -Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. -Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. -Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. -Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. -Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.	-Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune; -Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle; -Misurare grandezze utilizzando unità di misura arbitrarie. -Conoscere le misure di valore.	-Dati statistici; -Istogrammi e diagrammi semplici rilevazioni statistiche; -Cenni di probabilità; -Le espressioni: certo, incerto, possibile, impossibile; -Situazioni problematiche, formulazione e formulazione ipotesi di risoluzione; -Le parti di un problema; -I dati di un problema; -Problemi con una domanda e un'operazione; -Problemi con le quattro operazioni.	- Esercizi di rilevazione di dati statistici con lettura e interpretazione; - Problemi con le quattro operazioni; - Problemi con dati mancanti; - Problemi con dati inutili.	- Laboratoriale. - Problem solving. - Cooperative learning. - Peer to peer. - Learning by doing. - Utilizzo di software online.	- Interrogazioni orali. - Interrogazioni scritte. - Test a risposta multipla. - Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale, Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.	-Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. -Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà -Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati.	-Gli aspetti della materia e le sue caratteristiche. -Oggetti: somiglianze e differenze.	Eseguire semplici esperimenti; Manipolare oggetti e materiali.	Laboratoriale. Cooperative learning. Peer to peer. Learning by doing. Approfondimenti sulla Rete.	Interrogazioni orali. Test a risposta multipla. Test con Kahoot. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale, Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, realizza semplici esperimenti. -Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, identifica relazioni spazio/temporali.	-Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. -Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). -Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di notte, percorsi del sole, stagioni).	-Gli aspetti della materia, le sue caratteristiche. -Oggetti: somiglianze e differenze.	Realizzazione di un terrario e semina di diversi tipi di semi. Realizzazione di cartelloni per trascrivere somiglianze e differenze dei diversi tempi e modalità di crescita delle piante. Realizzazione di grafici per l'osservazione e la registrazione dei fenomeni atmosferici.	Laboratoriale. Cooperative learning. Peer to peer. Learning by doing. Approfondimenti sulla Rete.	Interrogazioni orali. Test a risposta multipla. Test con Kahoot. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale, Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. -Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.	-Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. -Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.	-Gli esseri viventi: piante e animali e il loro habitat.	Utilizzare letture e immagini per descrivere il comportamento degli animali e la vita delle piante. Realizzare cartelloni per descrivere il comportamento degli animali per adattarsi all'ambiente. Realizzare cartelloni per una semplice classificazione delle piante. -Attività di sintesi.	Laboratoriale. Cooperative learning. Peer to peer. Learning by doing. Approfondimenti sulla Rete.	Interrogazioni orali. Test a risposta multipla. Test con Kahoot. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali -Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ASCOLTARE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno esplora discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.	-Riconoscere gli elementi basilari di eventi sonori individuandone durata, intensità, altezza.	-Ascolto guidato. -Attività ludiche per l'ascolto.	Individuazione dell'intensità, della durata e dell'altezza dei suoni. Conoscenza del proprio corpo come oggetto sonoro. Ascolto di brani e interpretazione grafica di ciascun brano. Esecuzione di semplici canti monodici per imitazione.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Prove pratiche (esecuzioni vocali e strumentali). Realizzazioni di cartelloni di sintesi. Spettacoli musicali scolastici. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZA CHIAVE Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali-Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODURRE E RIPRODURRE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Esplora diverse possibilità espressive della voce, gli oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificare.	-Saper produrre sonorità differenti giocando con il corpo e la voce. -Suonare semplici oggetti rispettandone durata. -Eseguire individualmente ed in gruppo semplici canti per imitazione. -Riprodurre semplici sequenze ritmiche utilizzando il corpo e la voce. -Rappresentare eventi sonori collocandoli in sequenze tempo.	-Elementi grafico-musicali. -Il ritmo. -Il canto.	Lettura di semplici sequenze ritmiche con codici musicali non convenzionali. Intonazione semplici canti con accompagnamento ritmico. Conoscenza dello strumentario Orff.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Prove pratiche (esecuzioni vocali e strumentali). Realizzazioni di cartelloni di sintesi. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ESPRIMERSI E COMUNICARE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	-Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. -Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.	-Produzioni, con tecniche diverse, di immagini per rappresentare la realtà e le emozioni.	Riproduzione e/o rielaborazione di immagini, oggetti e spazi.	Didattica laboratoriale Lavori di gruppo Utilizzo di linguaggi grafico-pittorici e multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Realizzazione di elaborati personali e cartelloni. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZE CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).	-Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. -Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. -Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.	-Riconoscimento degli elementi di un'immagine e individuazione del loro significato espressivo. -Individuazione degli elementi basilari presenti nel linguaggio del fumetto e l'utilizzo dello stesso per la costruzione di brevi storie.	Osservazione di immagini, oggetti e spazi. Produzione di semplici testi attraverso l'uso del fumetto.	Didattica laboratoriale. Lavori di gruppo. Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Realizzazione di elaborati personali e cartelloni. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	-Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. -Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	-Gli elementi principali di un'opera d'arte (forme, linee, colori) -Gli elementi del patrimonio culturale e ambientale del proprio territorio.	Osservazione di immagini relative ad un'opera d'arte presente nel territorio di appartenenza.	Didattica laboratoriale Lezioni frontali Lavori di gruppo Conversazione libera e guidata Utilizzo di linguaggi multimediali.	Questionari a risposta multipla. Realizzazione di cartelloni di sintesi. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti	- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre, saltare, afferrare, lanciare). -Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	-Scopre il piacere di giocare. -Ordina le azioni motorie in una successione temporale. -Si orienta all'interno di uno spazio strutturato. -Rinforza gli schemi motori di base: camminare, correre, saltare, lanciare, strisciare.	Giochi singoli o collettivi a squadre con percorsi misti. Gioco dei quattro cantoni. Attività e giochi di coordinazione anche con la palla. Giochi di equilibrio, a staffetta. Esercizi- gioco individuali, in coppia, di squadra con attrezzi. Attività ritmiche. Esperienze ludico e senso-percettive per la strutturazione dello schema corporeo.	Esercitazioni individuali, in coppia e in piccoli gruppi in forma ludica coinvolgenti, gratificanti e piacevoli. Esercitazioni pratiche adeguate alle condizioni e capacità degli alunni. Supporto e monitoraggio. Role play. Circuiti attrezzati.	Osservazione diretta e sistematica da parte dell'insegnante. Prove pratiche. Giochi individuali e di gruppo. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO - ESPRESSIVA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicale	-Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. - Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	-Il linguaggio del corpo come modalità espressiva e comunicativa. -Movimenti coreografici. -Drammatizzazioni	Giochi di espressione per comunicare emozioni attraverso il linguaggio del corpo con ritmi e musica: mimica, facciale e posturale. Giochi imitativi e di gruppo, gioco del mimo e del teatro. Danze spontanee.	Comprensione di ciò che si deve fare, verbalizzazione e definizioni dei gesti motori, dei compiti e dei ruoli. Esercitazioni individuali, in coppia e di gruppo. Cooperative learning. Giochi di ruolo. Problem Solving...	Esercitazioni pratiche. Osservazioni sistematiche e dirette, verbalizzazioni. Verifiche individuali e di gruppo mediante esercizi motori <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva -Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. -Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.	- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. -Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. - Partecipare attivamente a varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. - Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	-Le regole nel gioco cooperativo e competitivo. -Schemi posturali di base: giochi di movimento e sportivi individuali e di gruppo. -Percorsi con diversi livelli di difficoltà: percorsi e giochi sportivi. - Giochi di ruolo.	- Giochi di squadra, cooperando e interagendo positivamente con gli altri. - Giochi di movimento con la palla. - Giochi di mira. - Giochi per la sperimentazione degli schemi motori di base statici e dinamici, anche in attività di gioco e competitive - Di strategia e di risoluzione dei problemi. Attività per sperimentare e migliorare le proprie capacità anche con attrezzi. - Esecuzioni di composizioni e/o progressioni motorie. - I percorsi.	- Esercitazioni sportive individuali, in coppia e in piccoli gruppi in forma ludica coinvolgenti, gratificanti e piacevoli. - Esercitazioni pratiche adeguate alle condizioni e capacità degli alunni. - Supporto e monitoraggio. - Collaborazione ed interazione fra pari.	- Osservazione diretta e sistematica da parte dell'insegnante. - Prove pratiche. - Giochi individuali e di gruppo. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. - Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.	- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni nei vari ambienti di vita. - Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. - Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.	- Conoscere le principali norme d'igiene. - Conoscere le principali norme corrette di alimentazione.	Esercizi per il controllo del corpo e delle diverse posture. Esercizi di rilassamento. Giochi e attività in piccoli e grandi gruppi. Giochi di ascolto del corpo durante l'esercizio fisico: le funzioni muscolari e cardiorespiratorie. La dieta alimentare. Attività di educazione alimentare	Esercitazioni individuali, in coppia e in piccoli gruppi in forma ludica coinvolgenti, gratificanti e piacevoli. Esercitazioni pratiche adeguate alle condizioni e capacità degli alunni. Supporto e monitoraggio. Role play. Cooperative learning.	Osservazione diretta e sistematica da parte dell'insegnante. Prove pratiche. Giochi individuali e di gruppo. <u>VALUTAZIONE</u> 



DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale- Competenza in materia di cittadinanza

NUCLEO TEMATICO: **VEDERE E OSSERVARE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. -L'alunno sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	-Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. -Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	-I materiali naturali e artificiali; -Tabelle a doppia entrata.	Costruire tabelle a doppia entrata e loro utilizzo in diversi ambiti di applicazione.	Laboratoriale; Problem solving; Cooperative learning; Peer to peer; Learning by doing; Utilizzo, anche, della LIM	Test a risposta multipla; Compito di realtà. Valutazione in itinere. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale- Competenza in materia di cittadinanza

NUCLEO TEMATICO: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. -L'alunno inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	-Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. -Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. -Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	-La struttura del computer e funzioni principali. -Uso del computer. -Uso della LIM -Realizzazione di oggetti in materiali vari e descrizione delle sequenze di operazioni. - Oggetti scolastici e norme di sicurezza. Diagrammi di flusso.	Coding e pensiero computazionale. Coding unplugged.	Laboratoriale. Problem solving. Cooperative learning. Peer to peer. Learning by doing. Utilizzo di LIM.	Test a risposta multipla. Schede strutturate e non. Valutazioni in itinere. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale- Competenza in materia di cittadinanza

NUCLEO TEMATICO: INTERVENIRE E TRASFORMARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descrivere la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. -L'alunno si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. - L'alunno produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	-Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. -Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. -Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.	-La struttura del computer e delle principali periferiche I/O. -Cos'è la LIM. -Paint: dai primi segni alla videoscrittura. -Word.	Coding unplugged. Elaborazione disegni con Paint. Elaborazione di biglietti augurali. Utilizzare il programma Word con applicazione creativa dei testi.	Laboratoriale. Problem solving. Cooperative learning. Peer to peer. Learning by doing. Utilizzo di software online.	Test pratici. Test a risposta multipla. Valutazioni in itinere attraverso osservazioni sistematiche. Schede strutturate e non. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: SECONDA

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: DIO E L'UOMO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno confronta il proprio modo di vivere con quello presente ai tempi di Gesù -L'alunno scopre Gesù come salvatore venuto a ristabilire definitivamente l'amicizia tra gli uomini e Dio. -L'alunno riconosce gli amici di Gesù come coloro che hanno ascoltato la Parola di Dio e l'hanno messa in pratica.	-Conoscere l'ambiente e il modo di vivere ai tempi di Gesù. -Conoscere Gesù come il Messia atteso dal popolo ebraico. -Sapere Gesù come salvatore di tutta l'umanità. -Conoscere gli Apostoli come amici speciali di Gesù ai quali egli affida la missione dell'annuncio del Vangelo. -Conosce la vita di alcuni uomini che hanno ascoltato e messo in pratica la Parola di Dio nella propria vita. -Conoscere il significato del battesimo.	-La Palestina e il suo popolo: mestieri, ruoli sociali, modi di vivere e luoghi di preghiera. -Avvento e Gesù come Messia atteso. -Gesù luce del mondo: Maria e Giuseppe, i pastori, i re Magi e l'infanzia di Gesù. - Gesù il Salvatore e amico di tutti. -I miracoli. -La missione degli Apostoli- -San Francesco: vita come dono d'amore e il Cantico di San Francesco. -La vita di altri santi: Santa Chiara, Santa Lucia e San Nicola. -L'amore per Dio e per il prossimo. -Battesimo come suggello dell'amicizia con Dio e appartenenza alla sua Chiesa.	Rappresentazioni grafiche. Cartelloni. Lettura di brani biblici. Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti. Conversazioni guidate. Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali. Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. Domande di comprensione e conoscenza. Quiz a risposta multipla Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u>

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno conosce il messaggio evangelico che presenta Gesù come Salvatore.	-Ascoltare e riflettere su alcuni brani evangelici -Comprendere il linguaggio delle parabole utilizzato da Gesù.	-La nascita e l'infanzia di Gesù, il battesimo di Gesù, chiamata degli Apostoli, azioni e parole di Gesù, passione, morte e resurrezione. -Le parabole: il Padre buono e il buon samaritano.	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno comprende il significato delle feste religiose e di alcuni gesti come espressioni della fede cristiana. -L'alunno inizia a confrontarsi con esperienze religiose diverse da quella cristiana.	- Conoscere le tradizioni e le celebrazioni del Natale. -Conoscere le tradizioni e le celebrazioni della Pasqua cristiana. -Conoscere il significato della festa della domenica e della preghiera per i cristiani. -Conoscere e confrontarsi con modi di pregare presenti in altre religioni.	-Le tradizioni del Natale: il presepe. -La Pasqua: la celebrazione della Settimana Santa. -La domenica K2. Gesti liturgici. -Il Padre Nostro. -La preghiera dell'ebreo e del musulmano.	Rappresentazioni grafiche. Cartelloni. Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti. Conversazioni guidate. Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali. Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. Domande di comprensione e conoscenza. Quiz a risposta multipla. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: I VALORI ETICI E RELIGIOSI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno mostra interesse per il creato come valore da custodire. -L'alunno riconosce il significato cristiano delle feste e ne trae motivo per interrogarsi sul modo di viverle nel quotidiano	-Maturare atteggiamenti di rispetto verso la natura. -Sviluppa atteggiamenti di rispetto nei confronti di esperienze religiose diverse dalla propria.	-Rispetto per la vita e per il creato. -Scoprire ed apprezzare le persone intorno a noi.	Rappresentazioni grafiche. Cartelloni. Lettura di brani biblici. Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti. Conversazioni guidate. Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali. Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. Domande di comprensione e conoscenza. Quiz a risposta multipla. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



CLASSE TERZA

- [ITALIANO](#)
- [INGLESE](#)
- [STORIA](#)
- [GEOGRAFIA](#)
- [MATEMATICA](#)
- [SCIENZE](#)
- [MUSICA](#)
- [ARTE E IMMAGINE](#)
- [ED. FISICA](#)
- [TECNOLOGIA](#)
- [RELIGIONE CATTOLICA](#)



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO E PARLATO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. -Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. -È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).	-Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola. -Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. -Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile. -Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. -Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. -Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.	-Testi narrativi, testi espositivi, testi poetici, racconti di esperienze scolastiche ed extrascolastica.	Conversazioni di gruppo. Ascolto di testi letti dall'insegnante.	Conversazioni guidate dall'insegnante. Brain storming. Cooperative learning.	Osservazione e registrazione in itinere in relazione a: partecipazione, tempi attenti, efficacia comunicativa e comprensione del messaggio comunicativo. <u>VALUTAZIONE</u> 

COMPETENZE CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. -Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. -Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale.	-Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. -Prevedere il contenuto di un semplice testo in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in riferimento al testo. -Leggere testi cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. -Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. -Comprendere testi di tipo diverso, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. -Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso	-Testi narrativi; - testi espositivi; - testi poetici; - testi informativi;	Lettura di testi vari Individuazione della struttura e dello scopo comunicativo. Individuazione del tempo, luogo, personaggi, informazioni principali e secondarie. Drammatizzazione del testo. Rappresentazione grafica del testo in sequenze. Comprensione scritta e orale.	Didattica laboratoriale: drammatizzazione. Utilizzo della LIM Lavoro individuale e a piccoli gruppi. Tutoring.	Osservazione e registrazione in itinere in relazione a: partecipazione, tempi attenti, efficacia comunicativa e comprensione del messaggio comunicativo. Prove oggettive iniziali, in itinere e finali. Test a risposta multipla e aperta. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

1° Circolo Didattico Olbia
DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZE CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.	-Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. -Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane. -Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche di interpunzione.	-Testi di vario genere -Poesie e filastrocche -Foto -Immagini -Vissuti personali -Regole ortografiche -Punteggiatura -Congiunzioni -Connettori temporali e logico-causali.	Ideazione, pianificazione collettiva, produzione individuale e revisione di testi di vario genere. Questionari a risposta aperta di comprensione di testi. Completamento di testi con conclusione personalizzata. Avvio alla sintesi attraverso l'iconografia e la didascalia.	Lezione frontale Cooperative learning Brain Storming Testi guida funzionali. Laboratori creativi. Diagramma di flusso.	Questionari a risposta aperta. Produzione di semplici testi. Dettati ortografici. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

COMPETENZE CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio -Riflette sui testi propri e altrui per cogliere le caratteristiche del lessico. -Riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà delle situazioni comunicative. -E' consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua.	-Comprendere in brevi testi il significato di parole non note, basandosi sia sul contenuto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. -Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extra scolastiche. -Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. -Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi per ampliare il lessico d'uso.	-Uso del vocabolario -Sinonimi e contrari. -Linguaggio settoriale -Famiglie di parole appartenenti ad un campo semantico -Struttura della parola.	Ricerca del significato di parole non note. Giochi linguistici Cruciverba Rebus Completamento di testi.	Brain storming Cooperative learning Apprendimento per scoperta Tutoring Conversazioni di gruppo Tabelle semplificate Mappe concettuali.	Verifiche orali, scritte e pratiche Testi da completare Osservazione in itinere del lessico acquisito. <u>VALUTAZIONE</u> 

1° Circolo Didattico Olbia
DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZE CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfo-sintattiche. -Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice alle parti del discorso.	-Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto). -Riconoscere se una frase è completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, predicato, complementi) -Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.	-Frase -Articoli -Nomi -Aggettivi -Pronomi -Verbi -Avverbi -Congiunzioni -Preposizioni -Connettivi -Regole ortografiche -Discorso diretto e indiretto.	Riflessione sulla forma delle parole Riconoscimento della funzione delle parole all'interno della frase. Analisi grammaticale di semplici frasi. Riconoscimento, all'interno di un breve testo, delle varie parti del discorso. Esercizi di trasformazione dal discorso diretto a indiretto e viceversa.	Metodo deduttivo Metodo induttivo Giochi linguistici Attività con supporto multimediale Manifesti didattici Attività di gruppo.	Prove di verifica orali, scritte. Schede strutturate Gare di grammatica. Tabelle. <u>VALUTAZIONE</u> 



DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.	-Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note -Interagire con un compagno per presentarsi, giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	-Suoni, funzioni comunicative e strutture linguistiche riferiti agli ambiti lessicali presentati. -Cenni di civiltà e cultura dei paesi di lingua anglosassone (usanze, festività).	Osservazione e descrizione di immagini, di vignette e di storie. Attività di ripetizione corale, di gruppo e individuale per rafforzare il lessico e migliorare la pronuncia. Attività ludiche, a coppie, piccolo gruppo e classe. Attività di drammatizzazione.	L'alunno si troverà ad operare in contesti che riproducono situazioni comunicative quotidiane per sviluppare competenze di interazione orale. Verrà data la massima importanza alla ciclicità degli argomenti, sviluppo del linguaggio passivo attraverso l'ascolto e la comprensione, utilizzo di tecnologie informatiche.	Le verifiche diventano gradualmente più strutturate in merito alla comprensione e produzione orale. Si procederà all'osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo attraverso brevi conversazioni, produzione personale, semplici giochi di applicazione. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA (COMPRENSIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari.	-Comprendere brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole già acquisite a livello orale.	- Suoni, funzioni comunicative e strutture linguistiche riferiti agli ambiti lessicali presentati. - Cenni di civiltà e cultura dei paesi di lingua anglosassone (usanze, festività, ricorrenze).	-Lettura di immagini, di vignette e di storie. - Lettura corale, di gruppo e individuale per rafforzare il lessico, migliorare la pronuncia e la comprensione del testo.	Dopo aver acquisito l'abilità di produrre a livello orale le funzioni comunicative presentate, l'alunno sarà guidato in maniera graduale alla lettura di semplici frasi, privilegiando situazioni e attività ludiche.	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività di lettura individuale o in piccolo gruppo. Leggere e comprendere istruzioni: match and colour read and tick read and match read draw and colour look and complete look and write write the words in the correct order. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.	-Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali del gruppo.	-Lessico relativo a: oggetti legati alle attività all'aperto, i giorni della settimana, l'ambiente esterno, cibi preferiti, le creature piccole e il mondo vegetale e minerale, gli indumenti, la spiaggia e gli aggettivi per descrivere la spiaggia e il mare Structure: -he's / she's got -have you got...? -she's /he's – we're -there's / there are -my favourite food-drink is.... -they're on.... -they're in.... -I'm wearing... -my...is / are.... -youris...	Osservazione e completamento di frasi riferite ad immagini, vignette e storie. Completamento di brevi frasi descrittive riferite all'ascolto e alla comprensione di brevi testi e /o dialoghi.	L'accostamento al codice scritto avverrà gradualmente e dopo aver acquisito l'abilità di produrre a livello orale le funzioni comunicative presentate.	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Completamento di semplici parole e/o brevi frasi attraverso schede finalizzate. Leggere e comprendere istruzioni: -look and complete -look and write -write the words in the correct order. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: USO DELLE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
- L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. - Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	-Individuare le tracce ed usarle come fonti per produrre conoscenze sul passato proprio, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. - Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato (storia locale, storia della Terra, Preistoria).	-Le fonti materiali, visive, scritte, orali; -Le origini della Terra.	- Realizzazione di un fossile; - Realizzazione di un lapbook; - Appunti dettati; Creazione di immagini e didascalie; - Visione di documentari.	- Didattica laboratoriale; - Lezioni frontali; - Lavori di gruppo; - Conversazione libera e guidata; - Valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni; - Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, ecc) - Utilizzo di linguaggi multimediali; - Collaborazione e interazione tra pari; - Lim e tablet.	- Interrogazioni frontali; - Test a risposta multipla - Domande a risposta aperta. - Compito di realtà. VALUTAZIONE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d’imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. - Organizza le informazioni, conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	-Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti e vissuti narrati; -Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate; -Comprende la funzione e l’uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale).	-La periodizzazione convenzionale.	Disposizione sulla linea del tempo dei periodi storici; Realizzazione della propria linea del tempo, con immagini e didascalie.	Didattica laboratoriale; Lezioni frontali; Lavori di gruppo; Conversazione libera e guidata; Valorizzazione dell’esperienza e delle conoscenze degli alunni; Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, ecc) Utilizzo di linguaggi multimediali; Collaborazione e interazione tra pari; Lim e tablet.	Interrogazioni frontali; Test a risposta multipla Domande a risposta aperta. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: STRUMENTI CONCETTUALI					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche; -Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. -Usa carte geo--storiche, anche con l'ausilio di strumenti informativi.	-Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali; -Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (storia locale, storia della Terra e Preistoria).	-La teoria scientifica dell'origine dell'Universo; -La comparsa dei mammiferi -L'evoluzione dell'uomo.	Realizzazione di cartelloni; Realizzazione di un lapbook; Appunti dettati; Creazione di immagini e didascalie; Realizzazione di schemi illustrativi; Realizzazione di diapositive multimediali.	Didattica laboratoriale; Lezioni frontali; Lavori di gruppo; Conversazione libera e guidata; Valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni; Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, ecc) Utilizzo di linguaggi multimediali; Collaborazione e interazione tra pari; Lim e tablet.	Interrogazioni frontali; Test a risposta multipla Domande a risposta aperta. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

1° Circolo Didattico Olbia
DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali-	-Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali; -Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	-Programmi multimediali per creare diapositive; -Metodi di studio e di presentazione degli argomenti.	Lettura di testi espositivi e di narrazione storica; Rappresentazione grafica con manufatti di conoscenze e concetti (disegni, plastici) Realizzazione di oggetti in ceramica; Visione di documentari; Realizzazione di diapositive multimediali.	Didattica laboratoriale; Lezioni frontali; Lavori di gruppo; Conversazione libera e guidata; Valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni; Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, ecc) Utilizzo di linguaggi multimediali; Collaborazione e interazione tra pari; Lim e tablet.	Interrogazioni frontali; Test a risposta multipla Domande a risposta aperta. Compito di realtà.

VALUTAZIONE





COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ORIENTAMENTO**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	-Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, destra sinistra, ecc) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).	-Il geografo e l'oggetto di studio della geografia; I punti cardinali; Come orientarsi con il Sole, la Stella Polare, la bussola.	Appunti sul quaderno; riproduzione del percorso del Sole durante la giornata; localizzazione dell'aula in base alla posizione del Sole; utilizzo della bussola; individuare la posizione dei vari locali scolastici e di casa; individuare il Nord osservando gli alberi del giardino della scuola;	Didattica laboratoriale; Lezioni frontali; Lavori di gruppo; Conversazione libera e guidata; Valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni; Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, ecc) Utilizzo di linguaggi multimediali; Collaborazione e interazione tra pari; Lim e tablet.	Interrogazioni frontali; Test a risposta multipla Domande a risposta aperta. Esercizi pratici di orientamento. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	-Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula ecc) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. -Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.	-Gli strumenti degli scienziati per osservare, analizzare, misurare; -I vari tipi di carte: piante, mappe, carta geografica (fisica e politica), planisfero, carta tematica; -la riduzione in scala; -i colori e i simboli delle carte geografiche.	Appunti sul quaderno; lettura e osservazione di vari tipi di carte; esercizi di riduzione in scala; gioco "turista", per individuare i monumenti, musei, ecc su diverse mappe locali.	Esplorazione, problematizzazione, confronto, sperimentazione e ricerca; Didattica laboratoriale; Lezioni frontali; Lavori di gruppo; Conversazione libera e guidata; Problem solving; -Tecniche di Brainstorming Valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni; Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, ecc) Utilizzo di linguaggi multimediali; Collaborazione e interazione tra pari; Lim e tablet.	Interrogazioni frontali; Test a risposta multipla Domande a risposta aperta. Esercizi pratici di riduzione in scala. Compito di realtà.

VALUTAZIONE



DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PAESAGGIO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche artistico-letterarie). - Riconosce e denomina i principali «oggetti» geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.). - Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. - Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. - Si rende conto che lo spazio	-Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. -Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.	-Elementi naturali ed artificiali degli ambienti; -cause e conseguenze dell'intervento dell'uomo sul territorio; -Origine, caratteristiche naturali e elementi antropologici, la flora e la fauna, le attività lavorative e ricreative tipiche dei vari ambienti (montagna, collina, pianura, mare, fiume, lago); -Il vulcano: origine e caratteristiche. -L'Etna -La tutela e la valorizzazione del patrimonio culturale, analizzando le soluzioni adottate; -Il rispetto dell'ambiente e l'inquinamento; -Il riciclo dei rifiuti.	- Appunti sul quaderno; - Lettura e osservazione di carte fisiche e politiche; - Osservazione del territorio con Google maps; - Ricerca di immagini di flora e fauna dei vari ambienti; - Ricerca di informazioni e immagini sull'Etna; - Creazione di una brochure sulla flora e la fauna dell'Etna; - Creazione di un cartellone sulla fauna e flora della montagna - Invenzione e creazione di un gioco per memorizzare le caratteristiche dei diversi ambienti; - Osservazione di immagini del passato e confronto con quelle di oggi, al fine di individuarne i	- Esplorazione, problematizzazione, confronto, sperimentazione e ricerca; - Didattica laboratoriale; - Lezioni frontali; - Lavori di gruppo; - Conversazione libera e guidata; - Problem solving; - Tecniche di Brainstorming - Valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni; - Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, ecc) - Utilizzo di linguaggi multimediali; - Collaborazione e interazione tra pari; - Lim e tablet.	- Interrogazioni frontali; - Test a risposta multipla - Domande a risposta aperta. - Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.			cambiamenti.		
---	--	--	--------------	--	--

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	-Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. -Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.	-I confini, regione interna ed esterna; -Gli aspetti fisici del paesaggio italiano -Le carte politiche e tematiche.	Appunti sul quaderno; Lettura e osservazione di vari tipi di carte.	Didattica laboratoriale; Lezioni frontali; Lavori di gruppo; Conversazione libera e guidata; Problem solving; Tecniche di Brainstorming Valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni; Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, ecc) Utilizzo di linguaggi multimediali; Collaborazione e interazione tra pari; Lim e tablet.	Interrogazioni frontali; Test a risposta multipla Domande a risposta aperta. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: I NUMERI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. -Riesce a risolvere facili problemi, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. -Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (frazioni).	-Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... -Leggere e scrivere i numeri naturali con consapevolezza in notazione decimale e posizionale. -Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. -Individuare nella realtà situazioni problematiche e ipotizzare la loro risoluzione. -Comprendere il testo di un problema; trovare le informazioni e le strategie risolutive. -Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali.	-Numerazioni per due, tre, quattro...in senso regressivo e progressivo. -Sistema decimale e posizionale. -Le operazioni e le loro proprietà. --La moltiplicazione e la divisione per 10, 100, 1000. -Memorizzazione delle tabelline. -La divisione in colonna con una cifra al divisore. -La divisione e la proprietà invariantiva. -Problemi con i numeri naturali: le fasi per la risoluzione. -Analisi e comprensione del testo e della domanda. -Problemi con le quattro operazioni. -L'unità frazionaria: il valore quantitativo delle	Numerazioni. Scomposizione dei numeri. Addizioni in colonna. Sottrazioni in colonna. Moltiplicazioni in colonna. Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000. Divisioni in colonna con e senza resto. Risoluzioni di problemi con le quattro operazioni. Esercizi sulla suddivisione di un intero in parti uguali. La scrittura frazionaria in base 10.	Cooperative learning Problem solving Tutoring.	Schede strutturate Schede di completamento Vero/falso Esercitazioni pratiche. <u>VALUTAZIONE</u> 

		frazioni. -La frazione complementare per ricostruire l'intero. -Trasformazione della frazione in numero decimale.			
--	--	---	--	--	--

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: SPAZIO E FIGURE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio. -Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, righello, metro).	-Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. -Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.	-Le principali figure solide e piane. -Linee rette, semirette e segmenti. -L'angolo e classificazioni degli angoli. -Classificazioni dei poligoni. -Simmetria.	Costruzioni di figure solide e piane. Disegni di linee di diverso tipo. Costruzioni di angoli di diverse ampiezze. Classificazioni dei poligoni e non. Esercizi di simmetria.	Cooperative learning. Problem solving. Tutoring.	Schede strutturate. Schede di completamento. Vero/falso. Esercitazioni pratiche. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. -Costruisce ragionamenti formulando ipotesi. -Riconosce e rappresenta relazioni che si trovano in natura e che sono state create dall'uomo.	-Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. -Argomentare sui criteri usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. -Classificare i numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune a seconda dei contesti e dei fini. -Misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio).	-Lettura, interpretazione e rappresentazione di dati statistici (istogramma e ideogramma). -Classificazioni e relativi criteri. -Classificazioni in base a una o più proprietà e opportune rappresentazioni. -Le principali unità di misura convenzionali.	Rappresentazioni di dati in istogrammi ed ideogrammi (Venn, Carroll e ad albero). Esercizi di classificazioni. Schemi e tabelle di vario tipo. Misurazioni e confronti di grandezze con misure e strumenti convenzionali.	Cooperative learning. Problem solving. Tutoring.	Schede strutturate. Schede di completamento. Vero/falso. Esercitazioni pratiche. <u>VALUTAZIONE</u> 

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

UCLEO TEMATICO: L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. -Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. -Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. -Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. -Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	- Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. - Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. - Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.	-Gli aspetti che caratterizzano gli ambienti. -Gli elementi naturali e antropici. -Le relazioni tra animali e vegetali nei diversi ambienti. -Viventi e non viventi e principali caratteristiche. -Classificazione di vertebrati e invertebrati. -Classificazione di animali in base alla loro alimentazione. -L'ecosistema. - Identificazione di organismi produttori, consumatori, decompositori nella catena alimentare. -Caratteristiche di alcuni ecosistemi ambientali. -Atteggiamenti di cura, tutela e rispetto dei vari ambienti.	- Esperimenti. - Visione di video e utilizzo di contenuti digitali. - Cartelloni di sintesi.	- Metodo scientifico. - Approccio esperienziale. - Cooperative learning.	- Schede strutturate. - Esercizi di completamento. - Prove pratiche. - Test a scelta multipla. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenze personali, sociali e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODURRE E RIPRODURRE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Esplora diverse possibilità espressive della voce, gli oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificare.	-Saper produrre sonorità differenti giocando con il corpo e la voce. -Suonare semplici oggetti rispettandone durata. -Eseguire individualmente ed in gruppo semplici canti per imitazione. -Riprodurre semplici sequenze ritmiche utilizzando il corpo e la voce. -Rappresentare eventi sonori collocandoli in sequenze di tempo.	-La postura del corpo che si deve assumere durante il canto. -Gestire la giusta immissione d'aria prima e dopo ogni frase o di ogni insieme di fraseggi. -Utilizzo di una corretta pronuncia sillabica. -Ascolto e intonazione di semplici sequenze melodiche.	Filastrocche cantate. Gesti-suono. Giochi ritmici e melodici. Improvvvisazioni vocali e strumentali. Sperimentazioni di nuove sonorità degli strumenti. Lettura e scrittura della notazione non convenzionale.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Prove pratiche (esecuzioni vocali e strumentali). Realizzazioni di cartelloni di sintesi. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZE CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).	-Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. -Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. -Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.	-Il punto. -La linea. -Lo spazio. -I piani. -Il colore. -La scala cromatica. -Le differenze di forma.	Osservazione degli elementi costitutivi di un'immagine. Collegamenti col vissuto personale e di gruppo. Riflessione sul significato delle immagini con collegamenti multidisciplinari.	Utilizzo di libri, computer e LIM per l'osservazione di immagini. Lezione frontale. Conversazione guidata. Laboratori creativi Cooperative learning. Peer education.	Verifiche orali. <u>VALUTAZIONE</u> 

NUCLEO TEMATICO: COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Individua i principali aspetti formali dell’opera d’arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. -Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	-Individuare in un’opera d’arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell’artista per comprenderne il messaggio e la funzione. -Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. -Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	-Individuazione degli elementi essenziali e del messaggio di un’opera d’arte. - Conoscenza dei principali beni storico-artistici presenti nel proprio territorio e di alcune forme artistiche artigianali.	Descrizione dell’opera d’arte. Conversazione guidata sulle sensazioni e sulle emozioni che l’opera suscita. Riflessioni sul messaggio dell’opera.	Utilizzo di libri, computer e LIM per l’osservazione di immagini. Lezione frontale. Conversazione guidata. Laboratori creativi Cooperative learning. Peer education.	Verifiche orali. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.	-Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.). -Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	-I piccoli attrezzi ginnici.	Esecuzione di percorsi Utilizzo di piccoli attrezzi Giochi di squadra.	Lezione frontale Assegnazione di compiti Esercitazioni pratiche Esercitazioni individuali, in coppia e in piccoli gruppi.	Esecuzione degli esercizi. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO - ESPRESSIVA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.	-Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. -Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	-Semplici movimenti del corpo.	Semplici coreografie accompagnate da musiche con ritmi diversi.	Esercitazioni pratiche; Assegnazione di compiti Collaborazione tra pari.	Esecuzione degli esercizi. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

NUCLEO TEMATICO: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

[illegible]

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.	-Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita riconoscendo il rapporto tra cambiamento morfologico, alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.	-Le buone regole dell'alimentazione; -Le regole per prevenire infortuni in palestra e negli altri locali scolastici.	Selezionare le merende sane da consumare a scuola, secondo una cadenza stabilita; Esempi di vita sana (atleti, calciatori, ecc) Creazione di un elenco di azioni giornaliere da compiere per aver cura del proprio corpo.	Brainstorming Problem solving Relazione d'aiuto Didattica multimediale Valorizzazione delle esperienze e delle conoscenze degli alunni Lavori di gruppo Lezioni dialogate Partecipazione democratica alle decisioni.	Esecuzione degli esercizi. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: **VEDERE ED OSSERVARE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	-Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso. -Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	-Oggetti di uso quotidiano (proprietà, forma, materiali, funzioni). -Rappresentazione iconica degli oggetti esaminati.	Confronti ed osservazioni. Disegni di oggetti tecnologici.	Manipolazioni di oggetti. Lavori di gruppo. Problem solving. Cooperative learning.	Prove strutturate. Questionari. Tabelle. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria-Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	-Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.	-Differenziazione di hardware e software.	Schede di approfondimento. Cartelloni. Ricerche e confronti di immagini.	Lavori di gruppo. Problem solving. Cooperative learning.	Prove strutturate. Questionari. Tabelle <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: INTERVENIRE E TRASFORMARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.	-Realizzare un oggetto in cartoncino, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	-Realizzazione di manufatti di uso comune.	Diagrammi di flusso, mappe, tabelle per la raccolta dati.	Problem solving. Cooperative learning	Prove strutturate.- Questionari. Tabelle. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: DIO E L'UOMO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno scopre nell'ambiente i segni che richiamano al cristiano e al credente la presenza di Dio Padre e Creatore. -L'alunno coglie nella Chiesa gli elementi che trasmettono il messaggio di Gesù e l'Alleanza con Dio.	-Scoprire che tutto ha un'origine, una storia e un'evoluzione, riconoscendo che nella religiosità dell'uomo primitivo vi era già il tentativo di dare una risposta all'origine e al senso della vita. -Conoscere alcune tappe dello svolgimento della storia di salvezza. -Confrontare le risposte della Bibbia con le soluzioni della Scienza. -Conoscere Gesù come il Messia promesso dai profeti e atteso per il compimento definitivo della storia di salvezza.	-Domande e risposte sul senso della vita -Religioni primitive e Miti. - La storia di salvezza dalla Creazione a Mosè. -Le risposte della Scienza e della Bibbia -La nascita di Gesù promessa dai profeti.	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u>

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno conosce la struttura del testo sacro di cristiani ed ebrei, riconoscendolo come documento fondamentale per conoscere Dio, Gesù e le comunità cristiane -L'alunno è in grado di analizzare e riconoscere le caratteristiche di un brano biblico	-Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia -Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine fondamentali, tra cui i racconti di creazione, le vicende e le figure principali del popolo di Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli Apostoli.	-Formazione della Bibbia: fonti orali e scritte. - Struttura della Bibbia: 73 testi (46 dell'A.T. e 27 del N.T.); -L'A.T. come alleanza tra Dio e Israele e il N.T. come alleanza definitiva compiuta in Gesù Cristo tra Dio e tutta l'umanità. -I profeti, la monarchia d'Israele (Saul, Davide, Salomone), l'Arca dell'Alleanza e i dieci comandamenti, il Tempio.	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà.

VALUTAZIONE



DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno conosce la struttura del testo sacro di cristiani ed ebrei, riconoscendolo come documento fondamentale per conoscere Dio, Gesù e le comunità cristiane -L'alunno è in grado di analizzare e riconoscere le caratteristiche di un brano biblico.	-Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà e nella tradizione popolare. -Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cristiano - cattolica (modi di pregare, di celebrare, ecc...).	- Le tradizioni del Natale e della Pasqua. -Pasqua ebraica e Pasqua cristiana. -I segni liturgici.	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; -Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà.

VALUTAZIONE



DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: I VALORI ETICI E RELIGIOSI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno comprende nei dieci comandamenti la morale di riferimento che troverà compimento nel comandamento dell'amore di Gesù -L'alunno riconosce che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo insegnato da Gesù.	-Riconoscere l'importanza dei dieci comandamenti per il popolo ebraico e confronta l'importanza di avere delle regole con il proprio contesto di vita e la propria esperienza -Comprende l'importanza del comandamento dell'amore all'interno.	-I dieci comandamenti -Il comandamento dell'amore -La vita di Madre Teresa di Calcutta.	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà.

VALUTAZIONE





CLASSE QUARTA

- [ITALIANO](#)
- [INGLESE](#)
- [STORIA](#)
- [GEOGRAFIA](#)
- [MATEMATICA](#)
- [SCIENZE](#)
- [MUSICA](#)
- [ARTE E IMMAGINE](#)
- [ED. FISICA](#)
- [TECNOLOGIA](#)
- [RELIGIONE CATTOLICA](#)



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ASCOLTO**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione; - ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.	-Comprendere l'argomento e i diversi passaggi in una conversazione a più voci. -Comprendere l'argomento e le diverse posizioni degli interlocutori in una discussione su argomenti familiari. -Ascoltare una storia e comprenderne sia il significato globale che analitico. - Ascoltare una storia e fare previsioni sul suo svolgimento e finale. - Ascoltare un testo su un argomento di interesse generale e cogliere il punto di vista dell'autore. -Ascoltare un'esposizione diretta su un argomento di studio e formulare domande pertinenti.	Conversazioni e discussioni su argomenti di interesse generale. -Storie e racconti orali -Esposizione orale diretta di argomenti di interesse generale. -Completare un racconto verosimile partendo dal testo ascoltato. -Esposizione orale diretta di argomenti di studio. -Rielaborazione di testi di vario tipo.	Conversazioni collettive. Elementi della comunicazione verbale e non. Codici e scopi della comunicazione. Racconti di esperienze personali. Esposizione di un testo narrativo. Descrizione di: - luoghi; - persone; - animali; - oggetti. Esposizione organica di un testo informativo.	Laboratoriale; Cooperative learning; Brain Storming. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. Utilizzo di linguaggi multimediali.	Prove strutturate di comprensione. Osservazione diretta sulla partecipazione. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi; -utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione, le sintetizza in funzione anche dell'esposizione orale, acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica; -legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta, sia in lettura silenziosa e autonoma, e formula su di essi giudizi personali.	- Impiegare tecniche di lettura silenziosa ed espressiva. - Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. - Leggere e comprendere il senso globale e analitico delle storie. - Applicare strategie di prelettura attraverso i titoli e/o le immagini. - Applicare strategie di vario tipo per comprendere parole ed espressioni dal contesto. - Leggere un testo poetico e riconoscerne le caratteristiche formali, i significati letterali e quelli figurati. - Ricavare informazioni dirette e inferenziali da testi diversi. - Ricavare informazioni da testi diversi applicando tecniche utili.	-Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie che accompagnano il testo. -Il testo narrativo e le sue caratteristiche: -racconti fantastici; -miti e leggende; -racconti realistici; -racconti autobiografici; -racconti d'avventura; -racconti umoristici; -racconti del brivido; -il diario; -la lettera; -Il testo descrittivo; -Il testo informativo; -Il testo regolativo; -Il testo poetico.	Lettura di testi di vario tipo con espressività e rispetto della punteggiatura. Lettura silenziosa. Dedurre l'argomento del testo dal titolo e/o dalle immagini. Usare, nella lettura, opportune strategie per analizzare il contenuto. Individuazione delle sequenze narrative, dei personaggi, del tempo e del luogo. Individuazione delle peculiarità del diario, della lettera e della mail. In un testo individuazione dello schema descrittivo riferito a: -persone; -luoghi -animali; -oggetti. Individuazione delle informazioni principali e delle parole chiave in testi	Laboratoriale; Cooperative learning; Brain Storming. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) Utilizzo di linguaggi multimediali.	Prove di lettura: comprensione, espressività, rispetto dei segni interpuntivi. Prove strutturate a risposta chiusa, aperta, a scelta multipla. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

			scientifici, storici e geografici. Riconoscimento ed analisi di un testo regolativo Struttura e caratteristiche del testo poetico; individuazione di metafore e similitudini. Versi, rime e figure ricorrenti, recitazione di poesie a tema.		
--	--	--	---	--	--

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli; -capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.	-Riscrivere un testo sintetizzandolo o parafrasandolo. -Produrre testi di vario tipo corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale e logicamente coerenti. -Scrivere testi creativi del tipo filastrocche o semplici poesie, rispettando le principali caratteristiche del testo poetico.	-Il testo narrativo -Il testo descrittivo -Il testo informativo -Il testo regolativo -Il testo poetico.	Riscrivere un testo mettendo in evidenza le emozioni dei personaggi. Fare la sintesi di un testo con l'aiuto delle sequenze. Scrivere un testo con l'aiuto di una scaletta. Scrivere testi per raccontare esperienze eventi, fatti. Rispondere a domande. Riassumere un racconto. Completare un testo narrativo. Creare storie. Produrre testi per descrivere persone, luoghi, animali, oggetti. Fare una descrizione usando dati sensoriali. Scrivere una scheda informativa con i dati ricavati da un testo. Schematizzare e sintetizzare testi informativi	Laboratoriale; Cooperative learning; Brain Storming. Simulazioni. Giochi con le parole. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) Utilizzo di linguaggi multimediali.	Prove strutturate a risposta chiusa, aperta, a scelta multipla. Questionari. Prove oggettive. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

1° Circolo Didattico Olbia

			Scrivere un testo regolativo completando delle didascalie. Realizzare brevi testi in cui si illustrano procedimenti per fare qualcosa o regole da seguire relative a vari contesti. Completare una poesia in rima. Giochi di parole. Produzione guidata di brevi e semplici testi poetici.		
--	--	--	---	--	--

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a -riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; -riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. -è consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo);	- Utilizzare in modo appropriato le parole note e quelle di altro uso. -Ricavare il significato di parole non note dal contesto. -Riconoscere sinonimi e contrari appartenenti al vocabolario. -Riconoscere l'appartenenza di parole a campi semantici e a famiglie lessicali. -Distinguere gli usi propri e quelli figurati di parole ed espressioni. -Conoscere e applicare le regole per trovare le parole sul dizionario.	-Il lessico di base. -Le relazioni di significato. -Gli usi figurati. -Il dizionario. -Parole sinonime e contrarie. -Parole polisemiche.	Uso del dizionario. Riconoscimento e individuazione di sinonimi e contrari. Individuazione ed uso di parole con più significati. Comprensione delle definizioni delle parole. Deduzione del significato di alcune parole non note dal contesto.	Laboratoriale; Cooperative learning; Brain Storming. Simulazioni. Giochi con le parole. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) Utilizzo di linguaggi multimediali.	Prove strutturate a risposta chiusa, aperta, a scelta multipla. Questionari. Prove oggettive. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.	Ortografia: conoscere le convenzioni ortografiche e saperle applicare Morfologia: distinguere fra parti del discorso variabili ed invariabili; riconoscere le principali parti del discorso (o categorie lessicali) Sintassi: riconoscere in una frase i vari tipi di concordanza; distinguere in una frase gli elementi costitutivi (sintagmi); riconoscere la frase nucleare ed i suoi elementi: predicato, soggetto, espansioni. Testualità: riconoscere alcune caratteristiche fondamentali della comunicazione orale e scritta;	Ortografia -Sinonimi e omonimi; -Contrari; -La punteggiatura; -Discorso diretto e indiretto; Morfologia -Il nome; -Gli articoli; -L'aggettivo qualificativo; -I gradi dell'aggettivo qualificativo; -Aggettivi e pronomi: possessivi; dimostrativi, indefiniti, numerali; -Riconoscere e denominare i principali tratti grammaticali delle parole: genere, numero. -Riconoscere i principali meccanismi di derivazione, di alterazione, di composizione e il loro	Uso dei sinonimi, dei contrari e delle parole polisemiche. Completamento e/o correzione di testi usando in modo adeguato i segni interpuntivi. Trasformazione di dialoghi in discorso indiretto e viceversa. Individuazione ed uso delle categorie grammaticali, della loro funzione e delle loro caratteristiche in testi di vario tipo. Attività di riconoscimento del soggetto, predicato, espansioni. Individuazione nei fumetti degli elementi della comunicazione. Completare testi cloze usando i connettivi.	Laboratoriale; Cooperative learning; Brain Storming. Simulazioni. Giochi con le parole. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) Utilizzo di linguaggi multimediali.	Prove strutturate a risposta chiusa, aperta, a scelta multipla. Questionari. Prove oggettive. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

		valore semantico -Le preposizioni semplici e articolate; -Le congiunzioni; -Gli avverbi; -I pronomi personali; -I verbi: - le tre coniugazioni; - il verbo essere e avere; - i modi del verbo; -Sintassi: -Il soggetto esplicito e sottinteso; -Il predicato verbale e nominale; -La frase minima; -Il complemento oggetto; -I complementi indiretti; Testualità -Gli elementi della comunicazione: - emittente, ricevente, canale, - codice verbale e non verbale. - I connettivi logici.			
--	--	---	--	--	--



COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ASCOLTO (COMPRENSIONE ORALE)**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. -Interagisce nel gioco, comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine -Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	-Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. -Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.	-Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe, all'esecuzione di compiti - Ambiti lessicali relativi a: - Tempo atmosferico, mesi stagioni - Orario, discipline scolastiche, giorni della settimana, preposizioni e avverbi di tempo WH-Questions, - Parti del giorno, - routine quotidiana, -Caratteristiche fisiche delle persone e degli animali - Paesaggi ed elementi della natura. -Emozioni, sentimenti e stati d'animo. -Lessico relativo alle principali festività.	- Canzoni scioglilingua - attività di osservazione di immagini, di vignette delle storie testi multimediali; - attività di ascolto di storie e racconti; - ascolto di dialoghi; - attività ludiche tradizionali e non, a coppie, piccolo gruppo e classe: - attività di drammatizzazione,	- La scelta metodologica privilegia un approccio comunicativo. - Pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del "learning by doing". - Per questo verranno privilegiate attività di ascolto (pair work, group work, giochi di ruolo, TPhR, uso di canti e filastrocche, drammatizzazione. - Verrà data la massima importanza a ciclicità degli argomenti, sviluppo del linguaggio passivo attraverso l'ascolto e la comprensione, utilizzo delle tecnologie informatiche	- Le verifiche diventano gradualmente strutturate in merito alla comprensione orale. - Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. - Ascolto ed esecuzione di istruzioni. - Test di valutazione: listen and number listen and put a tick listen and draw listen choose and put a tick. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PARLATO (PRODUZIONE ED INTERAZIONE ORALE)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine -Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera	-Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. -Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti -Interagire in modo comprensibile con un compagno un adulto con cui si ha familiarità utilizzando espressioni o frasi adatte alla situazione	--Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe, all'esecuzione di compiti - Ambiti lessicali relativi a: - Tempo atmosferico, mesi stagioni - Orario, discipline scolastiche, giorni della settimana, preposizioni e avverbi di tempo WH-Questions, - Parti del giorno, routine quotidiana, -Caratteristiche fisiche delle persone. - Paesaggi ed elementi della natura. -Caratteristiche fisiche degli animali. -Emozioni, sentimenti e stati d'animo. -Lessico relativo alle principali festività.	Canzoni scioglilingua attività di osservazione di immagini, di vignette delle storie, testi multimediali; attività di ripetizione corale, di gruppo e individuale per rafforzare il lessico e migliorare la pronuncia; attività ludiche tradizionali e non, a coppie, piccolo gruppo e classe: attività di drammatizzazione, role play giochi con le flash cards, giochi di lettura.	La scelta metodologica è rivolta ad un approccio comunicativo. Pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del "learning by doing". Per questo verranno privilegiate sin dall'inizio le attività che forniscono agli alunni occasioni reali per parlare ed ascoltare (pair work, group work, giochi di ruolo, TPhR, uso di canti, filastrocche, drammatizzazione) Verrà data la massima importanza a ciclicità argomenti, sviluppo del linguaggio passivo attraverso l'ascolto e la comprensione, utilizzo delle tecnologie informatiche.	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Test di valutazione: Listen and answer Ask and answer Look and answer Draw and talk about your family your best friend Listen and answer Describe. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA (COMPRENSIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari	-Leggere e comprendere brevi e semplici testi accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari	Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe, all'esecuzione di compiti Ambiti lessicali relativi a: - Tempo atmosferico, mesi stagioni - Orario, discipline scolastiche, giorni della settimana, preposizioni e avverbi di tempo WH-Questions , - Parti del giorno, routine quotidiana, -Caratteristiche fisiche delle persone. - Paesaggi ed elementi della natura. -Caratteristiche fisiche degli animali. -Emozioni, sentimenti e stati d'animo. -Lessico relativo alle principali festività.	Osservazione di immagini, di vignette, storie, testi multimediali; attività di ripetizione corale, di gruppo e individuale per rafforzare il lessico; attività di drammatizzazione, role play giochi con le flash cards, giochi di lettura.	Sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del "learning by doing". pair work, group work, giochi di ruolo, TPhR, uso di canti e filastrocche, drammatizzazione.	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Test di valutazione: Read and match Read and circle Read draw and match Read and put a tick. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono ai bisogni immediati -Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni	-Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc...	Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe, all'esecuzione di compiti Ambiti lessicali relativi a: - Tempo atmosferico, mesi stagioni - Orario, discipline scolastiche, giorni della settimana, preposizioni e avverbi di tempo WH-Questions, - Parti del giorno, routine quotidiana, -Caratteristiche fisiche delle persone. - Paesaggi ed elementi della natura. -Caratteristiche fisiche degli animali. - _Emozioni, sentimenti e stati d'animo. -Lessico relativo alle principali festività.	Completare le didascalie di alcune immagini. Completare un testo. Rispondere a domande di comprensione su un breve testo. Completare schemi e dialoghi.	L'alunno è condotto gradualmente a svolgere compiti, utilizzando sia le sue conoscenze che le sue competenze per dare un senso a ciò che ha appreso applicando il principio del learning by doing.	Le verifiche diventano gradualmente strutturate in merito a comprensione e produzione scritta. Si ricorrerà anche all'auto- correzione Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Test di valutazione: Read, circle and write Read, draw, match and write Write and draw Look and write Write the questions. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: RIFLESSIONE SULLA LINGUA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera	-Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato -Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e cogliere i rapporti di significato -Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative -Riconoscere che cosa si è imparato e cosa si deve imparare	-Suoni e ritmi della L2. -Pronomi personali soggetto -Aggettivi possessivi There is / there are -Forma affermativa /negativa /interrogativa -Risposte brevi -Parole interrogative: What.....? What time? When....? Where...? How old...? How many...? Present Simple: Be- Have got -Like - Can -Forma affermativa/ negativa/ interrogativa -Risposte brevi	Attività di osservazione di immagini, storie, testi multimediali ascolto di dialoghi; attività di ripetizione corale, di gruppo e individuale per rafforzare il lessico; attività ludiche tradizionali e non, a coppie, piccolo gruppo e classe; attività di drammatizzazione; role play per mettere in relazioni costrutti e intenzioni comunicative	La scelta metodologica è di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del “learning by doing”. Per questo verranno privilegiate sin dall’inizio le attività che forniscono agli alunni occasioni reali per parlare ed ascoltare (pair work, group work, giochi di ruolo, TPhR, uso di canti e filastrocche, drammatizzazione) per leggere e scrivere. Utilizzo delle tecnologie informatiche	Test di valutazione: Read and circle Read and put a tick Read and complete Read, circle and write Look and write Write the questions <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: USO DELLE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita; -riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio	-Riconoscere le tracce del passato presenti sul territorio. -Leggere le fonti storiche allo scopo di produrre informazioni su specifici aspetti di una civiltà -Dare un ordine temporale e spaziale alle informazioni. -Riconoscere nei testi le informazioni fondate su fonti.	-Tracce del passato presenti sul territorio -Ricostruzione di aspetti significativi del passato locale -Tracce di diversa natura: documenti, reperti museali, siti archeologici, fonti iconografiche e materiali ecc. -Testi iconografici e cartacei.	Leggere e comprendere testi, fonti, documenti storici. Costruire tabelle, grafici e linee del tempo.	Conversazioni basate sull'esperienza degli alunni.	Schede di verifica e test (orali e scritti). Colloqui di gruppo ed individuali. Completare testi con parole mancanti. Rielaborare ed esporre collettivamente ed individualmente i contenuti. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni; -organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti; -comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche;	-Organizzare le conoscenze sulla linea del tempo sistemando su di essa: date, periodi e durate delle civiltà studiate -Produrre informazioni con le carte geo-storiche. -Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. -Usare i termini specifici della disciplina.	-L'agricoltura irrigua e la produzione del surplus alimentare (dal IV millennio a.C.) -L'allevamento transumante e la scelta del nomadismo -Quadri di civiltà a confronto: nomadismo e sedentarietà -La trasformazione dai villaggi alle prime città (dal IV al I mill. a.C.) -La nascita delle città e la formazione dello Stato (dal IV al I mill. a.C.) - Quadri di civiltà: Sumeri, Egizi, Babilonesi, Assiri, Ittiti, Fenici, Ebrei, Cretesi, Micenei (dal IV al I mill. a.C.) - Le invenzioni: la ruota, la scrittura, le leggi scritte, la lavorazione del ferro e dei metalli preziosi -Carte geo-storiche	Costruire tabelle, grafici e linee del tempo. Leggere cartine geografiche e storiche.	Problematizzazione di situazioni e soluzioni attraverso la ricerca d'informazioni e l'elaborazione di ipotesi. Riproduzione grafiche delle civiltà studiate.	Schede di verifica e test (orali e scritti). Colloqui di gruppo ed individuali. Completare testi con parole mancanti. Rielaborare ed esporre collettivamente ed individualmente i contenuti. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: STRUMENTI CONCETTUALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - usa carte geo-storiche - racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici.	-Tematizzazione: tema, tempo, spazio -Operatori cognitivi temporali: data, successione, periodo, durata, contemporaneità, ciclicità -La misurazione occidentale (cristiana) del tempo storico (a.C. e d.C.) -I sistemi di misura del tempo storico in altre civiltà -Le carte geo-storiche per la conoscenza della compresenza di civiltà del mondo.	-Operatori cognitivi temporali: data, successione, periodo, durata, contemporaneità, ciclicità -Le carte geo-storiche per la conoscenza della compresenza di civiltà del mondo.	Esporre oralmente gli argomenti trattati. Costruire mappe concettuali.	Cooperative learning; Brain Storming. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) Utilizzo di linguaggi multimediali.	Schede di verifica e test (orali e scritti). Colloqui di gruppo ed individuali. Completare testi con parole mancanti. Rielaborare ed esporre collettivamente ed individualmente i contenuti. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODUZIONE ORALE E SCRITTA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	-Produrre schemi di sintesi/mappe delle civiltà studiate. -Produrre un testo informativo orale -Utilizzare lessico e concetti specifici della disciplina. -Mettere in discussione stereotipi e pregiudizi nei confronti di persone e culture. -Mostrare attenzione alle diverse culture e valorizzare aspetti peculiari. -Identificare fatti e situazioni in cui viene offesa la dignità della persona e dei popoli.	-Testi scritti, orali, -Grafici temporali, tabelle, carte geo-storiche -Mappe concettuali -Atteggiamenti pregiudiziali nei confronti degli altri. -Fatti di cronaca riguardanti stereotipi e pregiudizi. -Le forme di libertà nella Costituzione. -Giornata della Memoria -Le pari opportunità nella Costituzione -I principi fondamentali della Costituzione.	Preparare elaborati illustrativi della civiltà con sintesi scritte Lettura e commento della carta dei valori e dell'integrazione. Analisi degli articoli della Costituzione Lettura e commento dei principi fondamentali della Costituzione.	Rappresentazioni schematiche dei contenuti appresi. Giochi di ruolo.	Schede di verifica e test (orali e scritti). Colloqui di gruppo ed individuali. Completare testi con parole mancanti. Rielaborare ed esporre collettivamente ed individualmente i contenuti. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ORIENTAMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali	-Orientarsi utilizzando i punti cardinali anche in relazione al sole. -Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all' Europa e ai diversi continenti, attraverso l'osservazione indiretta.	-Orientamento con i punti cardinali e con la bussola. -Orientamento della pianta del quartiere/ paese in base ai punti cardinali -Carta mentale della regione di residenza e della posizione di questa nel contesto dell'Italia.	Individuazione nella cartina dei punti cardinali (anche quelli intermedi). Individuazione di una città, Stato, paese, sulla carta geografica. Localizzazione della propria regione e riconoscimento tramite le cartine e le mappe geografiche digitali.	Conversazioni basate sulle esperienze degli alunni. Utilizzo del linguaggio specifico. Esplorazione del territorio, problematizzazione, raccolta di informazioni, organizzazione dei dati, sintesi conclusiva. Utilizzo di sistemi informatici. Utilizzo di google maps.	Osservazione sistematica in classe. Schede di verifica delle conoscenze e delle competenze. Questionario a risposta aperta, vero/falso, multipla e test (orali e scritti). Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. -Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).	-Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche e digitali. -Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. - Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti. .	-Il territorio della propria città e della propria regione nelle carte geografiche a diversa scala e nelle immagini da satellite. -Il territorio della propria città e della propria regione nelle carte tematiche. -Il territorio della propria città e della propria regione nei repertori statistici, in tabelle e grafici relativi a indicatori demografici e socio-economici. -Il planisfero, paralleli e meridiani.	Interpretazione e differenziazione di diverse carte e diverse scale. Confronto e realizzazione di carte tematiche. Realizzazione di tabelle e grafici. Individuazione dei meridiani e dei paralleli nel reticolato geografico. Realizzazione di un plastico.	Conversazioni basate sulle esperienze degli alunni. Utilizzo del linguaggio specifico. Esplorazione del territorio, problematizzazione, raccolta di informazioni, organizzazione dei dati, sintesi conclusiva. Utilizzo di sistemi informatici. Utilizzo di google maps.	Osservazione sistematica in classe. Schede di verifica delle conoscenze e delle competenze. Questionario a risposta aperta, vero/falso, multipla e test (orali e scritti). Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PAESAGGIO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani ecc.); -Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.	-Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani ed europei, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio- storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.	-I paesaggi della propria Regione. - I principali paesaggi d'Italia e le loro caratteristiche fondamentali. - I principali paesaggi d'Europa e le loro caratteristiche fondamentali. -Evoluzione della struttura urbana nel tempo (dalle prime città del passato alle odierne metropoli).	Realizzazione della cartina geografica dell'Italia. Realizzazione di cartelloni. Visione di documentari e filmati relativi alle tematiche svolte.	Conversazioni basate sulle esperienze degli alunni. Utilizzo del linguaggio specifico. Esplorazione del territorio, problematizzazione, raccolta di informazioni, organizzazione dei dati, sintesi conclusiva. Utilizzo di sistemi informatici. Utilizzo di google maps.	Osservazione sistematica in classe. Schede di verifica delle conoscenze e delle competenze. Questionario a risposta aperta, vero/falso, multipla e test (orali e scritti). Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale; - Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	-Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. -Individuare i problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale.	-I diversi significati di regione applicati all'Italia (regioni fisiche, climatiche, storico-culturali, amministrative d'Italia). -Relazioni tra elementi fisici e antropici dei principali paesaggi italiani organizzati come sistemi territoriali (territori rurali, industriali, urbani, montani, marittimi ecc. e loro distribuzione in Italia). -Utilizzo delle risorse dei vari territori e azioni di salvaguardia del patrimonio naturale e culturale.	Individuazione degli elementi del clima e i fattori che lo influenzano. Confronto tra le varie regioni del mondo d'Europa e l'Italia. Individuazione dei tre settori dell'economia Italiana. Ricavare da un testo informazioni relative alla distribuzione del lavoro in Italia. Individuazione delle conseguenze e relative soluzioni riguardanti i cambiamenti climatici. Riconoscimento delle aree naturali protette. Visioni di documentari relativi alla salvaguardia dell'ambiente.	Conversazioni basate sulle esperienze degli alunni. Utilizzo del linguaggio specifico. Esplorazione del territorio, problematizzazione, raccolta di informazioni, organizzazione dei dati, sintesi conclusiva. Utilizzo di sistemi informatici. Utilizzo di google maps.	Osservazione sistematica in classe. Schede di verifica delle conoscenze e delle competenze. Questionario a risposta aperta, vero/falso, multipla e test (orali e scritti). Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: NUMERI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice; -riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...)	- Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali, con la virgola e frazioni. -Individuare multipli e divisori di un numero per migliorare la capacità di calcolo. - Conoscere la frazione come parte di un tutto continuo e discreto, come operatore, come rapporto, come percentuale, come misura, come quoziente. Riconoscere frazioni equivalenti. - Rappresentare sulla retta numerica numeri naturali, interi negativi, con la virgola, frazioni. - Conoscere il sistema di notazione decimale e posizionale dei numeri. - Eseguire le quattro operazioni utilizzando tecniche di calcolo diverse. - Stimare il risultato di un'operazione	-Numeri naturali e numeri con la virgola -Multipli e divisori -Frazioni -Numeri interi -Retta numerica e scale graduate -Sistemi di notazione dei numeri -Operazioni: addizione, sottrazione, moltiplicazione, divisione	- Riconoscere e rappresentare il valore posizionale delle cifre nei numeri naturali e decimali. - Eseguire calcoli mentali e scritti delle quattro operazioni. - Applicare per le quattro operazioni le rispettive proprietà - Individuare i multipli e i divisori dei numeri dati. - Rappresentare con la frazione una parte di un intero. - Riconosci e collega le frazioni alle loro definizioni. - Trasformare la frazione in numero decimale. - Comporre e scomporre i numeri decimali - Eseguire le quattro operazioni con i numeri decimali.	Uso di schede, tabelle, questionari (di vario tipo) grafici, lavori di gruppo, cartelloni, uso di materiale strutturato e non, tablet, strumenti tecnologici, confronto e discussione in classe.	Prove strutturate e prove oggettive intermedie e finali. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u>

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: SPAZIO E FIGURE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo; - descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, - progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo;	- riconosce e rappresenta forme del piano (quadrilateri e triangoli), individua relazioni tra gli elementi che le costituiscono; - descrive, denomina e classifica le figure che conosce in base a caratteristiche proprie; -progetta e costruisce modelli concreti delle figure studiate e ne determina le misure.	-Figure geometriche -Angoli -Rappresentazioni di figure geometriche -Perimetro -Area -Piano cartesiano -Figure ruotate traslate, riflesse -Riproduzione in scala.	Disegnare le principali figure geometriche Disegnare e misurare gli angoli Costruire le principali figure geometriche e riconoscere le sue parti Calcolare il perimetro e l'area delle principali figure geometriche Effettuare traslazioni, similitudini e rotazioni di figure sul piano.	Uso di schede, tabelle, questionari (di vario tipo) grafici, lavori di gruppo, cartelloni, uso di materiale strutturato e non, strumenti tecnologici, confronto e discussione in classe.	Prove strutturate e non, prove oggettive intermedie e finali. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a. - Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni, anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. - Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. - Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. - Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. - Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.	- Progettare e realizzare una raccolta dati in situazioni legate all'esperienza quotidiana - Rappresentare graficamente i dati raccolti in tabelle e grafici. - Ricavare informazioni da rappresentazioni date. - Usare la nozione di moda, mediana e media aritmetica per rappresentare il valore più adatto in un insieme di dati osservati. - In un'opportuna situazione concreta argomenta qual è il più probabile di una coppia di eventi. - Rappresentare una situazione probabilistica con una tabella o uno schema ad albero. - Comprendere il testo di un problema. - Tradurre il testo in una rappresentazione aritmetica, in un grafico, in una tabella,	- Raccolta dati - Tabelle e grafici - Frequenza, moda, mediana, media - Probabilità - Problemi - Regolarità - Misura.	Raccogliere dati da esperienza quotidiana Rappresentare le informazioni ricavandole dai grafici Usare la moda rilevata dai dati Ricavare la media aritmetica dai dati a disposizione Classificare elementi o figure sulla base di più attributi Costruire un problema partendo da un testo senza dati e domande Individuare in un problema eventuali dati mancanti sovrabbondanti, contraddittori e risolverlo Rappresentare problemi con tabelle, grafici che ne esprimono la struttura.	Uso di schede, tabelle, questionari (di vario tipo) grafici, lavori di gruppo, cartelloni, uso di materiale strutturato e non, tablet, strumenti tecnologici, confronto e discussione in classe.	Prove strutturate e non, prove oggettive intermedie e finali. <u>VALUTAZIONE</u> 

- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	in un disegno. - Scegliere una strategia risolutiva e confrontarla con altre. - Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure. - Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime Passare da un'unità di misura a un'altra nell'ambito delle lunghezze, delle misure temporali, delle capacità e delle masse.				
--	--	--	--	--	--



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria - Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. -Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.	-Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensione spaziale, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore ecc. -Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. -Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo).	-Materia -Energia -Aria -Acqua.	Riconoscere le proprietà della materia. Distinguere l'energia cinetica da quella potenziale. Riconoscere alcune proprietà dell'aria. Distinguere le parti dell'atmosfera e i suoi effetti. Spiegare le cause dell'inquinamento dell'aria, dell'acqua e i suoi rimedi. Spiegare le proprietà dell'acqua, i suoi usi e la sua provenienza.	Osservazione diretta. Laboratori (cooperative learning) Ricerca sperimentale. Metodo scientifico. Ricerca multimediale.	Osservazione sistematica. Uso di schede, tabelle e grafici. Interrogazioni orali e scritte. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZACHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria - Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fra misurazioni, registra dati significati, identifica relazioni spazio/temporali; -Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.	-Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente -individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. -Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; -osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.	-Materia. -Energia. -Aria. -Acqua.	Riconoscere le proprietà della materia. Distinguere l'energia cinetica da quella potenziale. Riconoscere alcune proprietà dell'aria. Distinguere le parti dell'atmosfera e i suoi effetti. Spiegare le cause dell'inquinamento dell'aria e i suoi rimedi. Spiegare le proprietà dell'acqua, i suoi usi e la sua provenienza. Individuare alcune cause dell'inquinamento e i suoi rimedi.	Osservazione diretta. Laboratori (cooperative learning) Ricerca sperimentale. Metodo scientifico. Ricerca multimediale.	Osservazione sistematica. Uso di schede, tabelle e grafici. Interrogazioni orali e scritte. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria - Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a -Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali; -Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale; -Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato; -Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti ecc..) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	-Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre differenti forme di vita. -Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. -Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.	-I viventi. -I vegetali. -Gli animali. -L'ecosistema.	Distinguere i vertebrati dagli invertebrati. Distinguere gli animali in base alla nutrizione, alla respirazione e alla riproduzione. Riconoscere le diverse parti di una pianta e le rispettive funzioni. Conoscere le parti del fiore e i diversi modi di riproduzione delle piante. Ricostruire la catena alimentare degli animali. Assumere comportamenti adeguati nell'ambiente naturale.	Osservazione diretta. Laboratori (cooperative learning) Ricerca sperimentale. Metodo scientifico. Ricerca multimediale.	Osservazione sistematica. Uso di schede, tabelle e grafici. Interrogazioni orali e scritte. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale-
Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ASCOLTARE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L' alunno/a: Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.	-Discriminare ed interpretare eventi sonori e brani musicali individuandone elementi sintattici basilari.	-Aumento ritmico ed espressivo di un testo. -Attenzione alle diverse altezze musicali e delle diverse durate. -Sviluppo dell'espressività cantata.	Individuazione e selezione dei parametri del suono. Sviluppo ritmico di un brano: ritmo binario, ternario, quaternario. Intonazione di canti con accompagnamento ritmico delle mani e degli strumenti. Analizzare le funzioni della musica nel gioco, nelle varie forme di spettacolo, nella pubblicità. Interpretazione dei caratteri espressivi di eventi sonori o immagini poetiche.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Prove pratiche (esecuzioni vocali e strumentali). Realizzazioni di cartelloni di sintesi. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODURRE E RIPRODURRE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. -Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. -Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	-Produrre semplici brani strumentali utilizzando il corpo, la voce, nuove tecnologie sonore, ampliando con gradualità le proprie capacità di intonazione, espressione, interpretazione, invenzione, improvvisazione. -Suonare semplici strumenti a percussione rispettandone semplici sequenze ritmiche. -Eseguire individualmente ed in gruppo semplici canti di tipo monodico modulando la propria voce e sincronizzando il proprio canto con quello degli altri. -Riprodurre sequenze ritmiche decodificando sequenze non convenzionali dei linguaggi grafico, verbale, corporeo. -Rappresentare elementi basilari di eventi sonori rappresentandoli con sistemi simbolici convenzionali e non.	- I principi costruttivi dei brani musicali (ripetizione, variazione, contesto). -I principali elementi musicale del codice musicale. -Le regole per suonare da solisti e in gruppo. -Repertori musicali di generi ed epoche diverse.	- Filastrocche cantate. - Gesti-suono. - Giochi ritmici e melodici. - Improvvisazioni vocali e/o strumentali. - Sperimentazioni di nuove sonorità di oggetti sonori e/o strumenti. - Lettura e scrittura della notazione convenzionale e non.	- Didattica laboratoriale. - Lezioni frontali. - Lavori di gruppo. - Conversazione libera e guidata. - Ascolto guidato. - Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) - Utilizzo di linguaggi multimediali. - Collaborazione ed interazione tra pari. - Utilizzo della tastiera.	Prove pratiche (esecuzioni vocali e strumentali). Realizzazioni di cartelloni di sintesi. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZACHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale - Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ESPRIMERSI E COMUNICARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	-Riconoscere e utilizzare gli elementi basilari del linguaggio visivo: il segno e la linea. -Utilizzare tecniche grafico-pittoriche a fini espressivi.	-Il segno. -La linea. -Colori caldi e freddi -I colori primari, secondari, terziari. -Il testo artistico come scopo comunicativo di un'immagine. -I dati visivi, uditivi, olfattivi, tattili, di movimento e staticità dentro le immagini. -Le ombre e le luci. -Le stagioni nell'arte.	Trasformazione progressiva di linee. Composizione a più colori su una trama di linee a mano libera Composizione cromatica seguendo la distinzione colori caldi e freddi, primari, secondari e terziari. Produzione di elaborati con tecniche diverse Produzioni artistiche relative alle principali festività annuali.	Favorire l'espressione creativa sia in forma libera che guidata. Creare occasioni per utilizzare in modo originale il colore e materiali di vario tipo. Lavori di gruppo. Cooperative learning.	Produzione di elaborati grafico-iconici, compositivi, plastici, espressivi. Osservazione diretta degli aspetti motivazionali durante lo svolgimento delle molteplici attività sia individuali che di gruppo oppure laboratoriali. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale - Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -è in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).	-Comprendere l'efficacia della comunicazione attraverso le immagini. -Individuare in un'immagine la figura e lo sfondo. -Graficizzare le sensazioni provate dall'osservazione attenta di un'immagine.	-Lettura di immagini. -Lettura di fotografie. -Lettura di opere d'arte. -La pubblicità: elementi verbali e iconici. -Gli elementi del linguaggio televisivo: immagini, parole, musica.	Osservazione degli effetti di assimilazione e di interazione cromatica. Individuazione in un'immagine della figura e dello sfondo. Distinzione di immagini fisse e in movimento. Riconoscimento in un'immagine di elementi base: punti, linee, colori, forma, volume, spazio, piani.	Laboratoriale. Lavori di gruppo. Cooperative learning.	Osservazione diretta degli aspetti motivazionali durante lo svolgimento delle molteplici attività sia individuali che di gruppo oppure laboratoriali. Compilazione di schede operative appositamente strutturate. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale - Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria; -conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	-Individuare in un'opera d'arte i vari elementi che lo compongono. -Cogliere in un dipinto il significato dei colori, gli elementi essenziali delle forme, la tecnica e lo stile dell'artista. -Scoprire i luoghi e le opere storico-artistiche più significativi presenti nel territorio.	-Opere d'arte di varie epoche storiche. -Individuazione dei significati che stanno alla base degli stili dei diversi autori. -Conoscenza delle opere d'arte presenti nel territorio.	Osservazione e analisi delle opere d'arte e/o architettoniche di alcuni grandi artisti antichi e contemporanei. Visite guidate ai siti artistici e naturalistici del territorio.	Laboratoriale. Lavori di gruppo. Cooperative learning.	Osservazione dell'insegnante durante le attività. Schede, elaborati e conversazioni guidate per l'analisi critica (lettura e interpretazione) di immagini, video, opere d'arte. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza-
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali i nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.	-Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/ saltare, afferrare/ lanciare, ecc.) -Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	-Schemi motori combinati. -Il corpo e le funzioni senso percettive. -Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.	Esercizi propedeutici al rafforzamento e allo sviluppo dello schema motorio del saltare, superare, scavalcare, anche in presenza di vincoli spazio temporali e con piccoli attrezzi. Percorsi e circuiti con il superamento di ostacoli, anche in forma di gara.	Giochi di movimento e andature varie in situazioni dinamiche. Giochi con attrezzi codificati e non. Giochi tradizionali e non.	Valutare la capacità di percepire il corpo in rapporto allo spazio attraverso esercizi motori, corse, slalom, giochi di gruppo e gare sportive. Osservazioni sistematiche sull'ascolto, l'attenzione e il rispetto delle regole. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. -Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.	-Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.	-Affinamento delle capacità coordinative generali e speciali. -Resistenza e rapidità in relazione al compito motorio. -Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.	Sperimentazione di condotte motorie combinate, anche con l'uso di piccoli attrezzi, per mettere alla prova rapidità e resistenza personale in relazione alla fatica fisica e al controllo della funzione respiratoria.	Giochi di respirazione ed espressione vocale. Giochi di movimento e sportivi individuali/ di gruppo.	Valutare la capacità di esprimersi con il proprio corpo creando facili coreografie. Osservazioni sistematiche dell'insegnante in riferimento all'attenzione e alla capacità di eseguire un'attività seguendo le indicazioni date, e all'interesse dimostrato dall'alunno. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. -Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. -Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	-Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. -Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. -Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. -Rispettare le regole nella competizione sportiva; -saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	- Il gioco - lo sport - le regole.	Giochi individuali, a coppie, in piccoli gruppi, a squadre e prove a tempo in cui sperimentare schemi motori combinati. Riproduzione di giochi tradizionali. Giochi di squadra finalizzati alla sperimentazione dei diversi ruoli, dei gesti tecnici specifici, delle modalità esecutive dello spazio e delle regole.	Cooperative Learning Giochi di "tutoring" per facilitare l'apprendimento fra pari con giochi a coppie. Giochi con attrezzi codificati e non. Giochi di movimento e sportivi individuali/ di gruppo. Partecipazione a tornei sportivi di diverso genere.	Esercitazioni in palestra. Percorsi riguardanti le varie abilità motorie, giochi a squadre, Osservazioni sistematiche in riferimento all' ascolto, attenzione e rispetto delle regole dimostrati dall'alunno. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legate alla cura del corpo e a un corretto regime alimentare.	-Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza dei vari ambienti di vita. -Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. - Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.	-Giochi di percezione corporea. -Giochi di fiducia verso di sé e verso gli altri.	Attività da fare ad occhi chiusi per favorire l'esperienza del tatto e dell'ascolto. Muoversi fidandosi dei compagni. Giochi da fare senza usare la vista. Attività di rilassamento e contatto corporeo.	Attraverso esempi pratici e conversazioni: sviluppare comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.	Osservazione diretta di comportamenti adeguati all'interno del gruppo-classe. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: **VEDERE E OSSERVARE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. -Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. -Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. -Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato. -Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico	-Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. -Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso e istruzioni di montaggio. -Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	-Oggetti e strumenti di uso quotidiano con le relative guide d'uso o istruzioni di montaggio. -Artefatti e loro impatto sull'ambiente. -Tecnologie per rappresentare e trasformare l'ambiente. -Oggetti e strumenti di uso quotidiano con le relative guide d'uso o istruzioni di montaggio. -Struttura e funzioni del PC e della LIM -I principali programmi di disegno, di videoscrittura e di preparazione di presentazioni.	- Distinzione di artefatti in base alla funzione e al materiale di cui sono composti. - Distinzione degli artefatti tecnologici dagli elementi naturali. - Conoscenza di oggetti di uso comune. - Uso del PC per la realizzazione di tabelle, diagrammi, disegni e testi.	- Didattica laboratoriale. - Lezioni frontali. - Lavori di gruppo. - Conversazione libera e guidata. - Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini). - Utilizzo di linguaggi multimediali. - Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali Questionari a risposta aperta. Realizzazione di cartelloni di sintesi. Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

o strumenti multimediali.					
---------------------------	--	--	--	--	--

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: PREVEDERE ED IMMAGINARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. -Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. -Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	-Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. -Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. -Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. -Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni	-Struttura e funzione di artefatti d'uso quotidiano. -Pregi, difetti e rischi relativi ad apparecchi e attrezzature d'uso quotidiano. -Elenco di strumenti e materiali di recupero per fabbricare un semplice oggetto. -Itinerari e percorsi culturali con Internet.	Attività di osservazione del termometro, asciugacapelli, calorifero, la moka. Descrizione della pentola a pressione e il suo funzionamento. Costruzione di un elenco di strumenti e materiali di recupero per fabbricare un semplice oggetto. Utilizzo di word, paint e dei principali motori di ricerca.	Didattica laboratoriale Lezioni frontali Lavori di gruppo Conversazione libera e guidata Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...) Utilizzo di linguaggi multimediali Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali Questionari a risposta aperta Realizzazione di cartelloni di sintesi Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: INTERVENIRE E TRASFORMARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. -Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. -Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. -Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	-Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. -Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. -Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. -Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. -Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	-Struttura e funzione di oggetti e strumenti d'uso quotidiano. -Dolci per le feste. -Biglietti pop-up per le feste. -Coding e ambienti di programmazione di tipo grafico (Scratch). -La Netiquette.	Conoscenza dei mezzi di trasporto e confronto tra mezzi di trasporto del passato e del presente. Preparazione di un semplice dolce per le feste. Preparazione di un biglietto in cartoncino per le feste. Attività di programmazione a blocchi. Riflessione sui pericoli ed i limiti della tecnologia attuale.	Didattica laboratoriale Lezioni frontali Lavori di gruppo Conversazione libera e guidata Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini) Utilizzo di linguaggi multimediali Collaborazione ed interazione tra pari.	Interrogazioni orali Questionari a risposta aperta Realizzazione di cartelloni di sintesi Compiti di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: **DIO E L'UOMO**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive	- Sapere che per la religione cristiana Gesù è vero Dio e vero Uomo e che egli mostra il Volto del Padre, annunciando il regno di Dio con parole e azioni - Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù inserite nel suo contesto.	- Regno di Dio e beatitudini -L'ambiente geografico e socio-politico ai tempi di Gesù - Viaggio in terra santa: approfondimento di alcune città importanti per la vita di Gesù.	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni.	Didattica laboratoriale intendendo il laboratorio come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie: in particolare si utilizzerà la LIM, non per sé stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli delle altre religioni. - identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.	- Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere e il messaggio - Conoscere la geografia della Palestina e la storia essenziale di Israele ai tempi di Gesù - Saper attingere informazioni all'interno del testo evangelico.	- Fonti storiche cristiane e non cristiane - Geografia della Palestina e storia essenziale di Israele ai tempi di Gesù - Legge e Amore legati al territorio. - Parabole e miracoli.	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo de quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni.	Didattica laboratoriale intendendo il laboratorio come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie: in particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno/a: -riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale	-Individuare e decodificare i principali significati delle parabole e dei miracoli - Intendere il senso religioso più profondo del Natale e della Pasqua e nella chiesa.	-Parole e Gesti nell'Evento "Gesù Cristo" -Natale e Pasqua	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti Conversazioni guidate Drammatizzazioni.	Didattica laboratoriale intendendo il laboratorio come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie: in particolare si utilizzerà la LIM, non per sé stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: I VALORI ETICI E RELIGIOSI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento, coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani	- Conoscere meglio la vita di Maria di Nazareth e di alcuni santi, comprendendone il significato testimoniale - Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.	-Maria di Nazareth: la prescelta -Santi e Beati -Lo Spirito Santo (Pentecoste, Ascensione, lo Spirito di Dio oggi nel mondo).	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni.	Didattica laboratoriale intendendo il laboratorio come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie: in particolare si utilizzerà la LIM, non per sé stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



CLASSE QUINTA

- [ITALIANO](#)
- [INGLESE](#)
- [STORIA](#)
- [GEOGRAFIA](#)
- [MATEMATICA](#)
- [SCIENZE](#)
- [MUSICA](#)
- [ARTE E IMMAGINE](#)
- [ED. FISICA](#)
- [TECNOLOGIA](#)
- [RELIGIONE CATTOLICA](#)



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO E PARLATO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. -Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.	-Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. -Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); -Comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...). -Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. -Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.	-Argomenti riguardanti esperienze dirette e personali. -Storie e racconti orali. -Scopo e argomento dei messaggi. -Racconto, cronologia e sequenza logica. -Elementi descrittivi e informativi.	Conversazioni tematiche. Esposizione ordinata di attività quotidiane. Descrizione orale di esperienze, luoghi e persone.	Circle time su argomenti vari. Discussioni guidate e non. Confronti su vari temi.	Comunicare in modo logico e coerente Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni. Esposizione orale delle discipline di studio. <u>VALUTAZIONE</u> 

	-Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. -Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. -Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.				
--	--	--	--	--	--

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. -Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; -Acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. -Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.	-Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. -Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; -Porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. -Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. -Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. -Ricerca informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe,	-I testi narrativi realistici e fantastici. -Il testo informativo. -Il testo argomentativo. -Il testo di cronaca. -Il testo misto. -Il testo poetico. -I testi autobiografici.	Lettura di testi vari. Comprensione e analisi di testi vari.	Sollecitazione alla riflessione. Brainstorming o ascolto attivo. Lettura silenziosa e ad alta voce.	Lettura autonoma di testi diversi e riconoscimento della tipologia a cui appartengono Osservazione e registrazione in itinere. <u>VALUTAZIONE</u> 

	ecc.) per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi, ecc.). -Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. -Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. -Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.				
--	---	--	--	--	--

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Scrivere testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. -Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.	-Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. -Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. -Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. -Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. -Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di	-Manipolazione e rielaborazione di testo. -La struttura di vari tipi di testo. -Produzione di testi di diverso tipo.	Riscrivere testi letterari utilizzando manipolazioni. Scrivere testi di vario tipo. Elaborazione del riassunto orale e poi scritto, con il supporto di modelli guida. Elaborazione della parafrasi	Partendo dal quotidiano vissuto dagli alunni si cercherà di sollecitarli alla riflessione, si offrirà loro l'occasione per problematizzare, per interpretare l'uso appropriato della lingua italiana	Produzione di testi coesi e coerenti. Compito di realtà <u>VALUTAZIONE</u> 

	videoscrittura. -Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). -Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. -Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). -Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. -Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.				
--	---	--	--	--	--

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; -Riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. -È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti(plurilinguismo).	-Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso). -Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). -Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. -Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. -Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. -Utilizzare il dizionario come	-L'etimologia della parola. -Le espressioni polirematiche (parole-frase) -Il lessico di base -La contestualizzazione delle parole nel testo -Consultazione del vocabolario	Attività comunicative orali, di lettura e di scrittura che attivino la conoscenza delle principali relazioni di significato delle parole (somiglianze, differenze appartenenti ad un campo semantico) Utilizzo del vocabolario come strumento di consultazione.	Individuazione e utilizzazione di strumenti di consultazione per dare risposta ai propri dubbi linguistici. Cooperative learning. Brain storming.	Scrivere in autonomia utilizzando un lessico adeguato Osservazioni in itinere del lessico acquisito. Compito di realtà <u>VALUTAZIONE</u> 

	strumento di consultazione.				
--	-----------------------------	--	--	--	--

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.	-Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. -Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). -Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). -Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta <i>frase minima</i>): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. -Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le	-Le parti del discorso. -Le parti sintattiche della frase. -Le principali convenzioni ortografiche.	Riconoscere e denominare le parti del discorso e gli elementi di una frase.	Esercizi e attività di scrittura di parole e frasi, rispettando convenzioni ortografiche. Esercizi di analisi grammaticale e logica.	Prove di verifica orali e scritte. Schede strutturate. Test a risposta multipla-vero/falso... Completamento di tabelle. Compito di realtà <u>VALUTAZIONE</u> 

	coniunzioni di uso più frequente (come <i>e</i>, <i>ma</i>, <i>infatti</i>, <i>perché</i>, <i>quando</i>). -Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.				
--	--	--	--	--	--



COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO (COMPRENSIONE ORALE)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. -Interagisce nel gioco, comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine -Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera	-Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. -Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale	Lessico relativo a: -chiedere ed esprimere la provenienza, la data, l'ora, il prezzo; -sistema monetario inglese; -azioni abituali -ambienti e arredi domestici; -localizzare oggetti; -attività sportive e tempo libero; -luoghi cittadini ed elementi urbani; -mezzi di trasporto; -materie scolastiche; -attività sportive; Strutture linguistiche: -Where are you from? I'm from....; -What's the date today? It's the...; -What's the time? It's...; -How much is it? It's...; -Can I Have...? Yes here	Canzoni -Scioglilingua Attività di osservazione di immagini, di vignette delle storie, testi multimediali. Attività di ascolto di storie e racconti. Ascolto di dialoghi. Attività di ripetizione corale, di gruppo e individuale per rafforzare il lessico e migliorare la pronuncia; Attività ludiche tradizionali e non, a coppie, piccolo gruppo e classe: Attività di drammatizzazione, Role play, Giochi con le flash cards, Giochi di lettura	La scelta metodologica privilegia un approccio comunicativo. Pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del "learning by doing". Per questo verranno privilegiate sin dall'inizio le attività che forniscono agli alunni occasioni reali per ascoltare (pair work, group work, giochi di ruolo, TPhR, uso di canti e filastrocche, drammatizzazione. Verrà data la massima importanza a ciclicità degli argomenti, sviluppo del linguaggio passivo attraverso l'ascolto e la comprensione, utilizzo delle tecnologie	Le verifiche diventano gradualmente strutturate in merito a comprensione e produzione orale, comprensione e produzione scritta. Si ricorrerà anche alla correzione collettiva e all'auto correzione Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Ascolto ed esecuzione di istruzioni. Test di valutazione: Listen and number Listen and put a

		you are; -What are you doing? I'm running...; -What is he/she doing? -He/She's reading; -Where's the bus station please? -Turn right/left/ go straight on; -How do you go to school? -I go to school by bus...		informatiche	tick Listen and draw Listen choose and put a tick <u>VALUTAZIONE</u> 
--	--	--	--	--------------	---

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PARLATO (PRODUZIONE ED INTERAZIONE ORALE)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. -Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	-Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. -Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. -Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni o frasi adatte alla situazione.	-Lessico relativo a: - chiedere ed esprimere la provenienza, la data, l'ora, il prezzo -sistema monetario inglese -azioni abituali -ambienti e arredi domestici -localizzare oggetti -attività sportive e tempo libero -luoghi cittadini ed elementi urbani -mezzi di trasporto - materie scolastiche - attività sportive - Strutture linguistiche; -Where are you from? I'm from..... -What's the date today? It's the... -What's the time? It's.. -How much is it? It's... -Can I Have? Yes here you are -What are you doing? I'm running...	Canzoni – Scioglilingua. Attività di osservazione di immagini, di vignette delle storie testi multimediali. Attività di ascolto di storie e racconti Ascolto di dialoghi. Attività di ripetizione corale, di gruppo e individuale per rafforzare il lessico e migliorare la pronuncia. Attività ludiche tradizionali e non, a coppie, piccolo gruppo e classe. Attività di drammatizzazione, Role play. Giochi con le flash cards, giochi di lettura.	La scelta metodologica è rivolta ad un approccio comunicativo. Pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del “learning by doing”. Per questo verranno privilegiate sin dall’inizio le attività che forniscono agli alunni occasioni reali per parlare ed ascoltare (pair work, group work, giochi di ruolo, TPhR, uso di canti e filastrocche, drammatizzazione. Verrà data la massima importanza a ciclicità degli argomenti, sviluppo del linguaggio passivo attraverso l’ascolto e la comprensione, utilizzo delle tecnologie	Le verifiche diventano gradualmente strutturate in merito a comprensione e produzione orale, Si ricorrerà anche alla correzione collettiva e all’auto correzione Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Test di valutazione Listen and answer Ask and answer Look and answer Draw and talk

		-What is he/she doing? He/ She's reading -Where's the bus station please? Turn right/left/ go straight on -How do you go to school? I go to school by bus...			<u>VALUTAZIONE</u> 
--	--	---	--	--	---

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA (COMPRENSIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari	-Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi famiglia	Lessico relativo a: -chiedere ed esprimere la provenienza, la data, l'ora, il prezzo -sistema monetario inglese -azioni abituali -ambienti e arredi domestici -localizzare oggetti -attività sportive e tempo libero -luoghi cittadini ed elementi urbani -mezzi di trasporto -materie scolastiche -attività sportive Strutture linguistiche: -Where are you from? I'm from..... -What's the date today? It's the... -What's the time? It's.. -How much is it? It's... -Can I Have? Yes here you are -What are you doing? I'm running...	Canzoni – Scioglilingua Attività di osservazione di immagini, di vignette delle storie, testi multimediali Attività di ascolto di storie e racconti Ascolto di dialoghi Attività di ripetizione corale, di gruppo e individuale per rafforzare il lessico e migliorare la pronuncia; Attività ludiche tradizionali e non, a coppie, piccolo gruppo e classe: Attività di drammatizzazione, Role play, Giochi con le flash cards, Giochi di lettura	La scelta metodologica è rivolta ad un approccio comunicativo. Pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del “learning by doing”. Per questo verranno privilegiate sin dall'inizio le attività che forniscono agli alunni occasioni reali per parlare ed ascoltare (pair work, group work, giochi di ruolo, TPhR, uso di canti e filastrocche, drammatizzazione) per leggere e scrivere. Verrà data la massima importanza a ciclicità degli argomenti, sviluppo del linguaggio passivo attraverso l'ascolto e la comprensione, utilizzo delle tecnologie	Le verifiche diventano gradualmente strutturate in merito a comprensione e produzione scritta. Si ricorrerà anche all'auto correzione Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Test di valutazione Read and match Read and circle Read draw and match Read and put a tick

		-What is he/she doing? He /She's reading -Where's the bus station please? Turn right/left/ go straight on -How do you go to school? I go to school by bus...		informatiche	<u>VALUTAZIONE</u> 
--	--	---	--	--------------	---

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono ai bisogni immediati -Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni	-Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc...	-Lessico relativo a: -chiedere ed esprimere la provenienza, la data, l'ora, il prezzo -sistema monetario inglese -azioni abituali -ambienti e arredi domestici -localizzare oggetti -attività sportive e tempo libero -luoghi cittadini ed elementi urbani -mezzi di trasporto -materie scolastiche -attività sportive -Strutture linguistiche: -Where are you from? I'm from..... -What's the date today? It's the... -What's the time? It's.. -How much is it? It's... -Can I Have? Yes here you are -What are you doing? I'm running...	Canzoni Scioglilingua Attività di creazioni e completamento di vignette storie, testi multimediali. Produzione personale di brevi testi di vario genere. L'alunno sarà condotto gradualmente alla produzione di lettere, descrizioni, etc...	La scelta metodologica è rivolta ad un approccio comunicativo. Pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del "learning by doing". Per questo verranno privilegiate sin dall'inizio le attività che forniscono agli alunni occasioni reali per parlare ed ascoltare (pair work, group work, giochi di ruolo, TPhR, uso di canti e filastrocche, drammatizzazione) per leggere e scrivere. Verrà data la massima importanza a ciclicità degli argomenti, sviluppo del linguaggio passivo attraverso l'ascolto e la comprensione, utilizzo delle tecnologie	Le verifiche diventano gradualmente strutturate in merito a comprensione e produzione scritta. Si ricorrerà anche all'auto correzione Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Test di valutazione Read, circle and write Read, draw, match and write Write and draw Look and write Write the questions

		-What is he/she doing? He/ She's reading -Where's the bus station please? Turn right/left/ go straight on -How do you go to school? I go to school by bus...		informatiche	<u>VALUTAZIONE</u> 
--	--	---	--	--------------	--

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: RIFLESSIONE SULLA LINGUA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera	-Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato -Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e cogliere i rapporti di significato -Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative -Riconoscere che cosa si è imparato e cosa si deve imparare	-Verbi essere/avere/CAN -verbi di uso comune al SIMPLE PRESENT e PRESENT CONTINUOUS -pronomi personali soggetto -aggettivi possessivi -interrogativi (WHO, WHAT, WHEN, WHERE, WHY, HOW) - parole simili nel suono, inserite in diversi contesti d'uso.	Attività di osservazione di immagini, storie, testi multimediali Ascolto di dialoghi Attività di ripetizione corale, di gruppo e individuale per rafforzare il lessico Attività ludiche tradizionali e non, a coppie, piccolo gruppo e classe: Attività di drammatizzazione Role play per mettere in relazioni costrutti e intenzioni comunicative	La scelta metodologica è rivolta ad un approccio comunicativo. Pertanto sarà di tipo ludico – comunicativo, basato cioè sul principio del “learning by doing”. Per questo verranno privilegiate sin dall’inizio le attività che forniscono agli alunni occasioni reali per parlare ed ascoltare (pair work, group work, giochi di ruolo, TPhR, uso di canti e filastrocche, drammatizzazione) per leggere e scrivere. Verrà data la massima importanza a ciclicità degli argomenti, sviluppo del linguaggio passivo attraverso l’ascolto e la comprensione, utilizzo delle tecnologie informatiche	Test di valutazione: Read and circle Read and put a tick Read and complete Read, circle and write Look and write Write the questions <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare,- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: USO DELLE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. -Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	-Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. -Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.	-Testi storici e geografici. -Mappe e carte storiche.	Uso delle fonti di diverso genere, cronologie e carte geo-storiche per rappresentare i contenuti studiati.	Laboratoriale Sussidi multimediali. Testi. Cooperative learning.	Colloqui. Test a risposta multipla. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. -Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. -Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	-Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. -Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. -Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.	-Le civiltà della Grecia. -I popoli italici. -I Romani. -La costituzione -La dichiarazione de diritti dei fanciulli -ONU e i suoi organismi: UNICEF, UNESCO e FAO	Uso di fonti di diverso genere, cronologie e carte geo storiche per rappresentare i contenuti studiati in modo critico. Rappresentazioni di quadri di civiltà. Raccolta di informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato rapportate al territorio vissuto. Realizzazione di cartelloni con fumetti o illustrazioni inerenti i diritti dei fanciulli	Laboratoriale Sussidi multimediali. Testi. Cooperative learning. Roleplaying.	Colloqui. Test a risposta multipla. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: STRUMENTI CONCETTUALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. -Usa carte geo storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. --Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. -Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. -Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	-Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo e dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. -Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti	- Gli avvenimenti storici e il sistema di periodizzazione occidentale. -Mappe concettuali. -Relazioni tra gli elementi caratterizzanti le diverse società.	- Trae informazioni dai documenti di diversa natura. - Confronta le società studiate.	- Laboratoriale - Sussidi multimediali. - Testi. - Cooperative learning. - Problem solving	- Colloqui. - Test a risposta multipla. - Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.	-Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. -Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. -Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. - Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.	-Leggende e linguaggio dell'atlante geo- storico -La linea del tempo. -Grafici e tabelle.	Ricava informazioni e produce tabelle e grafici da carte storiche, dai reperti iconografici e dai testi di vario genere. Elaboro in forma di racconto gli argomenti studiati.	Laboratoriale Sussidi multimediali. Testi. Cooperative learning. Problem solving	Colloqui Test a risposta multipla Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ORIENTAMENTO**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	-Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole -Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini date e rilevamento, elaborazioni digitali, ecc)	-Orientamento sulla carta fisica dell'Italia usando punti di riferimento convenzionali -Orientamento sulla carta politica dell'Italia	Concetti di geografia umana inerenti il territorio italiano in rapporto a quello europeo Analisi del territorio fisico -politico italiano.	Lettura della realtà dal punto di vista antropologico. Utilizzo di filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini, testi. Lettura e produzione di grafici e tabelle. Utilizzo del linguaggio specifico. Approfondimenti in rete.	Questionari orali e scritti. Interrogazioni orali Test a risposta multipla. -Test con materiali multimediali. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. -Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie)	-Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio demografici ed economici. -Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. -Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.	-Caratteri fisici del territorio italiano. -L'organizzazione politica e amministrativa dell'Italia. -Popolazione, lingue e religioni. -Il lavoro: settori produttivi.	Raffronto della propria realtà (spazio vissuto) con quella globale, e viceversa, agevolato dalla continua comparazione di rappresentazioni spaziali, lette e interpretate a scale diverse, servendosi anche di carte geografiche, di fotografie e immagini da satellite, del globo terrestre, di materiali prodotti dalle nuove tecnologie legate ai Sistemi Informativi Geografici (GIS).	Lettura della realtà dal punto di vista antropologico -sociale. Utilizzo di filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini, testi. Lettura e produzione di grafici e tabelle. Utilizzo del linguaggio specifico. Approfondimenti in rete.	Questionari orali e scritti. Interrogazioni orali Test a risposta multipla. Test con materiali multimediali. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PAESAGGIO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc). -Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.	-Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.	-L'Italia e la sua posizione geografica. -L'Italia e le sue regioni. -Relazione tra clima e ambiente: fauna, flora, economia, terziario. - Usi e costumi	Attività per apprendere il linguaggio specifico per interpretare carte geografiche. Attività atte al reperimento di informazioni geografiche da una pluralità di fonti. Attività/gioco per la localizzazione sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche, amministrative. Attività di riconoscimento di: confini, superficie, aspetti fisici, antropici ed economici di ciascuna regione. Ricerche per scoprire gli aspetti folcloristici e culturali regionali.	Lettura della realtà dal punto di vista antropologico-sociale. Utilizzo di filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini, testi. Lettura e produzione di grafici e tabelle. Utilizzo del linguaggio specifico. Approfondimenti in rete.	Questionari orali e scritti. Interrogazioni orali Test a risposta multipla. Test con materiali multimediali. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
- Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. -Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/ o di interdipendenza.	-Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. -Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita	-La posizione geografica, i confini, la superficie di ciascuna regione. -Gli aspetti fisici, climatici, antropici, economici e culturali di ciascuna regione. -Analisi dei problemi relativi alla tutela e alla valorizzazione del patrimonio naturale e culturale nel proprio contesto di vita.	Utilizzo di coordinate spaziali per orientarsi nel territorio italiano e non, abituandosi ad analizzare ogni elemento nel suo contesto spaziale e in modo multi scalare, da quello locale fino ai contesti mondiali.	Lettura della realtà dal punto di vista antropologico-sociale. Utilizzo di filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini, testi. Lettura e produzione di grafici e tabelle. Utilizzo del linguaggio specifico. Didattica laboratoriale	Questionari orali e scritti. Interrogazioni orali Test a risposta multipla. Test con materiali multimediali. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: NUMERI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. -Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione ...).	-Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. -Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. -Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. -Stimare il risultato di una operazione. -Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. -Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. -Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. -Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e	-L'insieme dei numeri naturali -I numeri relativi -Le frazioni -I numeri decimali -Le percentuali -Gli algoritmi e le proprietà delle operazioni -Le espressioni aritmetiche -Multipli e divisori -I criteri di divisibilità	Attività ed esercitazioni varie per la lettura, la scrittura, la scomposizione, la composizione e il confronto di numeri naturali e decimali Avvio alla conoscenza di multipli, divisori e numeri primi. Analisi delle quattro operazioni (significato, caratteristiche, proprietà, prove, procedure). Individuazione, rappresentazione, confronto fra frazioni. Analisi e studio delle procedure per il calcolo di frazioni, percentuali, sconti ed interessi. Classificazioni di frazioni comparandole all'intero (maggiori, minori, uguali). Individuazione di frazioni	Didattica laboratoriale. Cooperative learning. Approfondimenti in rete. Metodo del problem solving. Schede interattive.	Interrogazioni orali Test a risposta multipla. Test con materiali multimediali. Compito di realtà.I <u>VALUTAZIONE</u> 

	utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. -Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.		complementari o equivalenti. Analisi di frazioni come operatore, rapporto e quoziente (numero decimale). Approssimazioni per eccesso o per difetto.		
--	---	--	--	--	--

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: SPAZIO E FIGURE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. -Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.	-Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. -Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). -Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. -Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. -Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. -Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. -Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo,	-Le trasformazioni geometriche elementari e loro invarianza. -Le rappresentazioni in scala. -Le figure piane e solide. -Il concetto di area. -L'area dei poligoni. -Il cerchio e la circonferenza. -Le figure geometriche solide.	Analisi e classificazione di figure geometriche piane e solide. Costruzione, scomposizione e ricomposizione di figure geometriche con uso di cartoncino e/o altro. Giochi di composizione e scomposizione di figure equiestese. Elaborazione di strategie utilizzabili per il calcolo di perimetri ed aree di triangoli e quadrilateri. Costruzione e classificazione di poligoni regolari. Lato e apotema nei poligoni regolari per il calcolo dell'area. Attività di osservazione, costruzione e analisi del cerchio e della circonferenza. Misura e calcolo di perimetro/circonferenza e	Attività laboratoriale. Cooperative learning. Approfondimenti in rete. Metodo del problem solving. Schede interattive.	Interrogazioni orali Test a risposta multipla. Test con materiali multimediali. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

	orizzontalità, verticalità. -Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). -Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. -Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. -Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).		aree. Giochi di simmetria (uso dello specchio, macchie di colore, del ritaglio, delle piegature...). Esercizi di rotazione e traslazione con il corpo e con gli oggetti.		
--	--	--	---	--	--

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). -Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. -Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. -Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. -Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. -Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso	-Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. -Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione. -Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. -Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. -Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. -In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare	-Lessico ed espressioni relative a numeri, dati, figure, relazioni, simboli. -Gli enunciati logici. -Elementi delle rilevazioni statistiche. -Moda, media, mediana. -Elementi essenziali di calcolo probabilistico. -Unità di misura del S.I. -Grandezze equivalenti. -La compravendita. -Le fasi risolutive di un problema e la loro rappresentazione con diagrammi. -Tecniche risolutive di un problema. -Problemi.	- Indagine statistica su una situazione reale: raccolta dati, loro tabulazione ed interpretazione. - Rappresentazioni di classificazione: diagrammi di Eulero-Venn, ad albero, di Carroll. - Individuazione di relazioni: tabelle e diagrammi sagittali. - Calcolo di media, mediana, moda. - Giochi di probabilità. - Calcolo della probabilità con l'uso delle frazioni e delle percentuali. - Indovinelli e giochi logici - Giochi logici che sollecitano all'uso di connettivi e quantificatori. - Indagini riferibili all'esperienza scolastica ed extrascolastica, loro tabulazione e interpretazione. - Successioni ordinate di	- Attività laboratoriale. - Cooperative learning. - Approfondimenti in rete. - Metodo del Problem solving. - Schede interattive.	- Interrogazioni orali - Test a risposta multipla. - Test con materiali multimediali. - Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. -Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.		azioni e loro rappresentazione con diagrammi di flusso: le procedure. Analisi e soluzioni di problemi che ammettono un unico percorso risolutivo mediante diagrammi e /o espressioni e/ o il metodo grafico per evidenziare classi di dati e le loro relazioni. Analisi e soluzione di problemi che ammettono percorsi risolutivi alternativi. Dal testo alle domande possibili: dalla domanda alla /e risposta/e possibile/i. Problemi per il calcolo di sconti e interesse. Problemi per il calcolo di aree, perimetri e circonferenze. Problemi per il calcolo di velocità- spazio- tempo.		
---	--	--	---	--	--



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. -Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. -Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.	-Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. -Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. -Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità (bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali. - Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici	-Il concetto di energia. -Le fonti di energia (rinnovabili e non rinnovabili). -La luce. -Il suono. -Le forze. -Le leve. -Il rispetto dell'ambiente.	Attività di conversazione guidata e/o libera sulle conoscenze acquisite. Brainstorming-osservazioni dirette e indirette sulle fonti di energia nella vita quotidiana. Approfondimenti attraverso letture di altri testi (libri, riviste scientifiche, ...). Tabelle di confronto e costruzione di una mappa concettuale di sintesi.	Didattica laboratoriale Cooperative learning. Approfondimenti in rete. Metodo del problem solving. Schede interattive.	Questionari orali e scritti. Interrogazioni orali Test a risposta multipla. Test con materiali multimediali. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

	soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc.). -Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.).				
--	---	--	--	--	--

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. -Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. -Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	-Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. -Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. -Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo	-La struttura del suolo. -Le proprietà dell'acqua. -Caratteristiche quantitative e qualitative di vari fenomeni. -L'Universo. -Il Sistema solare. -I moti della Terra. -I moti della luna.	- Esecuzione di esperimenti e schematizzazione dei risultati. - Formulazione di ipotesi che giustifichino un fenomeno osservato. - Osservazione e completamento con didascalie di un'illustrazione. - Visione di video/documentari. - Attività di riproduzione grafica.	- Didattica laboratoriale. - Cooperative learning. - Approfondimenti in rete. - Metodo del problem solving. - Schede Interattive	- Interrogazioni orali - Test a risposta multipla. - Test con materiali multimediali. - Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. -Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. -Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.	-Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. - Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. -- Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. - Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. -Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. - Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali,	-Il corpo umano: -Cellule, tessuti, organi, apparati e sistemi. -Sistema scheletrico. -Sistema muscolare -Apparato circolatorio. -Apparato respiratorio. -Apparato digerente. -Apparato escretore. -Apparato riproduttore. -Sistema nervoso. -Sensi. -Stili di vita, salute e sicurezza.	Osservazioni, descrizioni, analisi di elementi del mondo vegetale, animale ed umano. Riconoscimento e descrizione di fenomeni naturali utilizzando il linguaggio specifico. Mettere in atto comportamenti di cura e di rispetto del proprio corpo e dell'ambiente Attività per la cura e la prevenzione della salute.	Didattica laboratoriale. Cooperative learning. Approfondimenti in rete. Metodo del problem solving. Schede interattive.	Interrogazioni orali Test a risposta multipla. Test con materiali multimediali. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

	ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.				
--	---	--	--	--	--



COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale-
Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.	-Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. -Valutare aspetti funzionali ed estetici di brani musicali di vario genere e stile, riconoscendo cultura di tempi e luoghi diversi. -Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).	-Sperimentazioni di nuove sonorità degli strumenti. -Lettura e scrittura della notazione convenzionale. -Conoscenza delle tecniche di base sull'uso della tastiera.	Individuazione delle funzioni della musica nel gioco, nelle varie forme di spettacolo, nella pubblicità. Attribuire senso ad eventi sonori ed immagini poetiche (allegria, tristezza, ecc.). Lettura della notazione convenzionale e non. Ascoltare brani musicali appartenenti a repertori e generi diversi.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Prove pratiche (esecuzioni vocali e strumentali). Realizzazioni di cartelloni di sintesi. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODURRE E RIPRODURRE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. -Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. -Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	-Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione, improvvisazione. -Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. -Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.	-Utilizzo di una corretta pronuncia sillabica e un'adeguata espressività. -I principi costruttivi dei brani musicali (ripetizione, variazione, contesto). -I periodi e i protagonisti più importanti della storia musicale,	Proposte grafico-visive-musicali. Canti con solista e coro. Brani per le ricorrenze.	Didattica laboratoriale. Lezioni frontali. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) Utilizzo di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari. Utilizzo dello strumento.	Prove pratiche (esecuzioni vocali e strumentali). Realizzazioni di cartelloni di sintesi. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ESPRIMERSI E COMUNICARE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	-Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. -Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. -Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. -Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	-Elementi del linguaggio visivo: la fotografia, il dipinto, la vignetta, i fotomontaggi, le opere cinematografiche ed i film.	Osservare e descrivere un'immagine in maniera globale. Analizzare e utilizzare gli elementi del linguaggio grafico-pittorico.	Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni e immagini, materiali d'uso, testi, suoni per produrre immagini.	Individuare la relazione in una serie di immagini. Analisi dei personaggi in una fotografia e in un dipinto. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).	-Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. -Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. -Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.	-Elementi del linguaggio grafico-pittorico: la linea, la forma, il colore, la luce...	Analizzare gli elementi in movimento in una fotografia e nei dipinti.	Presentazione dei vari stili dell'espressione pittorica.	Produzione di disegni imitando i diversi stili pittorici. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: COMPRENDERE ED APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. -Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	-Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. -Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. -Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	-Dipinti ed opere d'arte. -L'opera pittorica ed architettonica nelle diverse civiltà (greca, etrusca e romana). -I monumenti della propria città	Classificare i generi artistici. Distinguere i diversi tipi di musei e classificare i beni del patrimonio culturale.	Analizzare opere d'arte famose cogliendone gli elementi caratterizzanti.	Osservazione della capacità di comprensione delle opere d'arte proposte e della produzione di immagini grafiche. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL CORPO LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.	- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.). -Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	-Orientamento spaziale. -Lateralizzazione. -Schemi motori combinati. -Movimenti coordinati e orientati. -Coordinazione oculo manuale. -Gli schemi motori di base con l'uso di attrezzi specifici. -La capacità di resistenza e di rapidità in relazione al compito motorio.	Gli schemi motori combinati. Percorsi e circuiti con il superamento di ostacoli. Affinamento delle capacità coordinative, generali e speciali.	Esercizi in gruppo per l'ampliamento del repertorio degli schemi motori e posturali. Cooperative learning. Role play (giochi di ruolo)	Test e prove pratiche. Verifiche individuali e di gruppo mediante esercizi motori. Osservazione sistematica e diretta. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.	-Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. -Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	-La comunicazione attraverso posture e azioni motorie. -Movimenti coreografici.	Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento con semplici coreografie individuali e collettive.	Esecuzione di movimenti ritmici con il corpo Prove e test pratici. Cooperative learning. Role play (giochi di ruolo)	Test e prove pratiche. Verifiche individuali e di gruppo mediante esercizi motori. Osservazione sistematica e diretta. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. -Sperimenta, informa semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. -Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, in valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	-Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>gioco-sport</i> . -Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. -Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. -Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	-La collaborazione e l'individualità nel gioco. -Ruoli, regole e tecniche dei giochi sportivi.	Il gioco, lo sport e le regole.	Giochi di squadra Cooperative learning. Role play (giochi di ruolo). Collaborazione e interazione tra pari.	Test e prove pratiche. Verifiche individuali e di gruppo mediante esercizi motori. Osservazione sistematica e diretta. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. -Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.	-Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. -Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. -Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardiorespiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.	-Le funzioni fisiologiche (muscolari e cardiorespiratorie). -Elementi di igiene del corpo.	Il corpo e le sue funzioni.	La dieta alimentare Infortuni a casa e a scuola. I pericoli nella strada. Cooperative learning. Role play (giochi di ruolo.)	Test e prove pratiche. Verifiche individuali e di gruppo mediante esercizi motori. Osservazione sistematica e diretta. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: **VEDERE E OSSERVARE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale; -È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale; -Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento; -Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	-Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. -Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. -Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	-L'ambiente scolastico; -L'ambiente della propria abitazione; -L'energia e il rispetto ambientale; -Il riciclaggio; -Tabelle a doppia entrata; -Aspetti principali della tecnologia dell'informazione e della comunicazione	Costruzione di un plastico della propria camera; Approfondimenti in Rete sul riciclaggio dei materiali; Elaborazione di cartelloni su l'energia e il rispetto dell'ambiente; Costruire tabelle a doppia entrata e loro utilizzo in diversi ambiti di applicazione; L'evoluzione tecnica di alcune macchine di uso quotidiano;	Laboratoriale; Cooperative learning; Peer to peer; Learning by doing; Approfondimenti sulla Rete;	Interrogazioni orali; Interrogazioni pratiche; Test a risposta multipla; Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u>

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni; -Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	-Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. -Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. -Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. -Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	-Struttura e funzione del PC; -Word; Internet; -I rischi del web; -Le regole del web; -Safer Internet Day;	Coding unplugged; Coding tecnologico; Riflessione durante il Safer Internet Day sui rischi del web, gli errori da evitare, le regole da rispettare nella Rete; Ricerca di informazione utilizzando i motori di ricerca.	Laboratoriale; Cooperative learning; Peer to peer; Learning by doing; Approfondimenti sulla Rete;	Interrogazioni orali; Interrogazioni pratiche; Test a risposta multipla; Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: INTERVENIRE E TRASFORMARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni; -Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali; -Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	-Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. -Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. -Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. -Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. -Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	-Struttura e funzione del PC; -Word; -Power-Point;	Coding unplugged; Coding tecnologico; Elaborazione invito e brossure della “Mostra di fine anno”; Elaborazione invito e brossure della “Recita di fine anno”; Utilizzare il programma Word con applicazione creativa dei testi in vari ambiti; Eseguire presentazioni di ricerche utilizzando il Power-Point; Partecipazione alla Code week 4 Challenge 2017; Partecipazione all’Ora del Codice;	Laboratoriale; Cooperative learning; Peer to peer; Learning by doing; Approfondimenti sulla Rete;	Interrogazioni orali; Interrogazioni pratiche; Test a risposta multipla; Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: **DIO E L'UOMO**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.	-Descrivere i contenuti principali del credo cattolico -Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni -Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù e azione dello Spirito Santo. -Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico -Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più	-Il Credo Apostolico -La storia della Chiesa: prime comunità, Pietro e Paolo, persecuzioni e libertà, ecc. -La chiesa: una, santa, cattolica e apostolica -Il Regno di Dio e l'escatologia -I sacramenti -La chiesa si divide -L'ecumenismo -Le grandi religioni del mondo: ebraismo, cristianesimo, islam, buddismo e induismo -Il dialogo interreligioso	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. VALUTAZIONE

	importanti del dialogo interreligioso.				
--	---	--	--	--	--

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Riconoscere che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; -identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.	-Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. -Confrontare la Bibbia con i testi delle altre religioni. -Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo a partire dai Vangeli. -Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni. -Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana. -Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di santi e in Maria, madre di Gesù.	-La Bibbia -I testi sacri	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo.	- Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa. -Riconoscere il valore del "silenzio" come "luogo" di incontro con sé stessi, con l'altro, con Dio. -Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli -Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo.	-Icone -Natale e Pasqua -Il monachesimo e il silenzio -L'arte cristiana: le miniature -Maria e i Santi nel cattolicesimo. -I sacramenti comuni alle tre confessioni cristiane.	- Rappresentazioni grafiche - Cartelloni - Lettura di brani biblici - Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; - Conversazioni guidate; - Drammatizzazioni	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: I VALORI ETICI E RELIGIOSI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.	-Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane. -Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.	-Vocazioni e ministeri ecclesiali -Il Concilio Vaticano II e la struttura della Chiesa -Scelte responsabili e progetto di vita personale -Shalom	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 