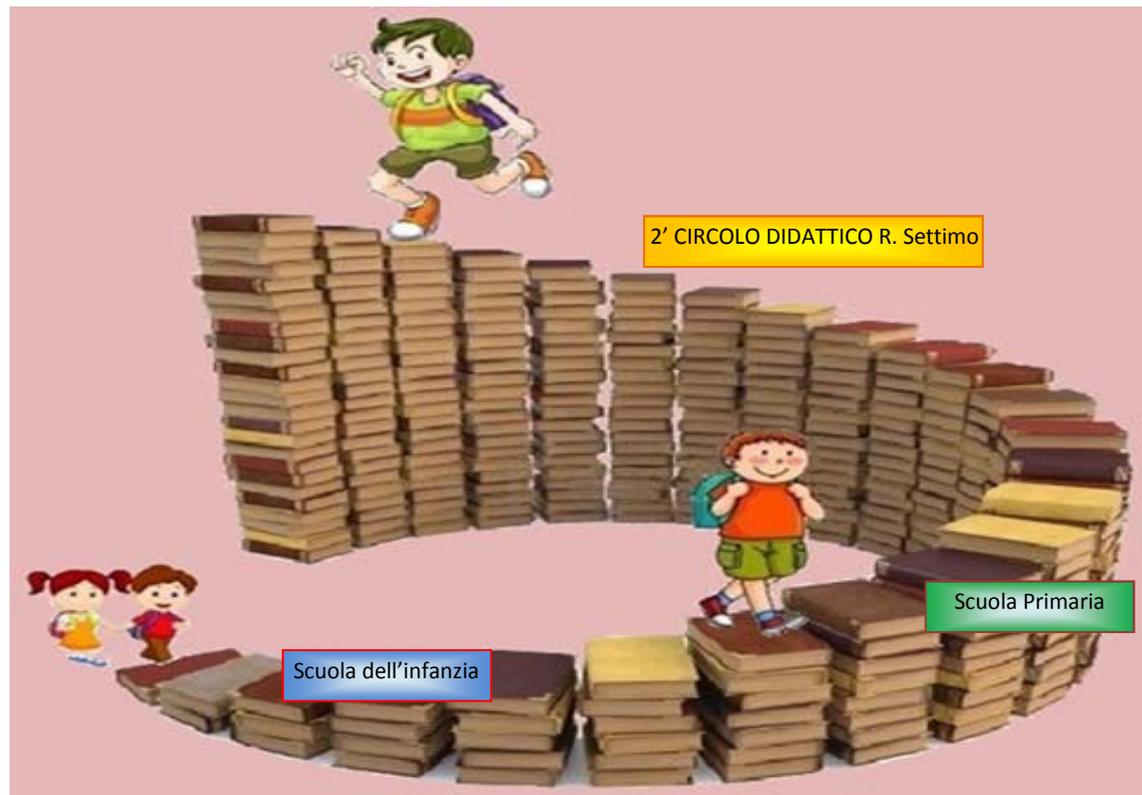


2 CIRCOLO DIDATTICO " RUGGERO SETTIMO"

CASTELVETRANO

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE SECONDO LE NUOVE INDICAZIONI



Documento aggiornato a settembre 2018

Dirigente Scolastico Dott.ssa Maria Luisa Simanella

PREMESSA

“**Il curricolo d’istituto VERTICALE** “è il cuore didattico del Piano dell’Offerta Formativa e rappresenta l’insieme delle esperienze didattiche che, dai 3 ai 10 anni, in modo progressivo, graduale e continuo, promuovono negli allievi il conseguimento dei risultati attesi sul piano delle competenze”. Alla luce delle nuove Indicazioni per il Curricolo per la scuola dell’Infanzia e della Primaria e delle Competenze chiave europee definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio Europeo (18/12/2006), il II Circolo Didattico Ruggero Settimo ha elaborato il CURRICOLO VERTICALE di istituto al fine di garantire agli alunni un percorso formativo unitario, graduale, coerente, continuo e progressivo in riferimento alle competenze da acquisire e ai traguardi in termini di risultati attesi.

La progettazione di tale curricolo che si sviluppa dai campi di esperienza della Scuola dell’Infanzia alle discipline della Scuola Primaria, prevede, per ogni campo o disciplina, i Nuclei Fondanti dei saperi (conoscenze-abilità) e i traguardi da raggiungere alla fine di ogni segmento scolastico. Nella sua dimensione verticale, il curricolo scolastico elaborato organizza i saperi essenziali delle discipline coniugandoli alle competenze trasversali di cittadinanza, fondendo i processi cognitivi disciplinari con quelli relazionali finalizzando, quindi, l’azione educativa della scuola alla formazione integrale del cittadino europeo in grado di trasferire le conoscenze scolastiche in contesti reali, nell’interazione emotivo – affettiva e nella comunicazione sociale.

LE PAROLE CHIAVE DEL CURRICOLO

Dalle Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio Europeo

Quadro europeo delle Qualifiche e dei Titoli

Competenze: indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.

Conoscenze: il risultato dell’assimilazione di informazioni attraverso l’apprendimento. Le conoscenze sono l’insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.

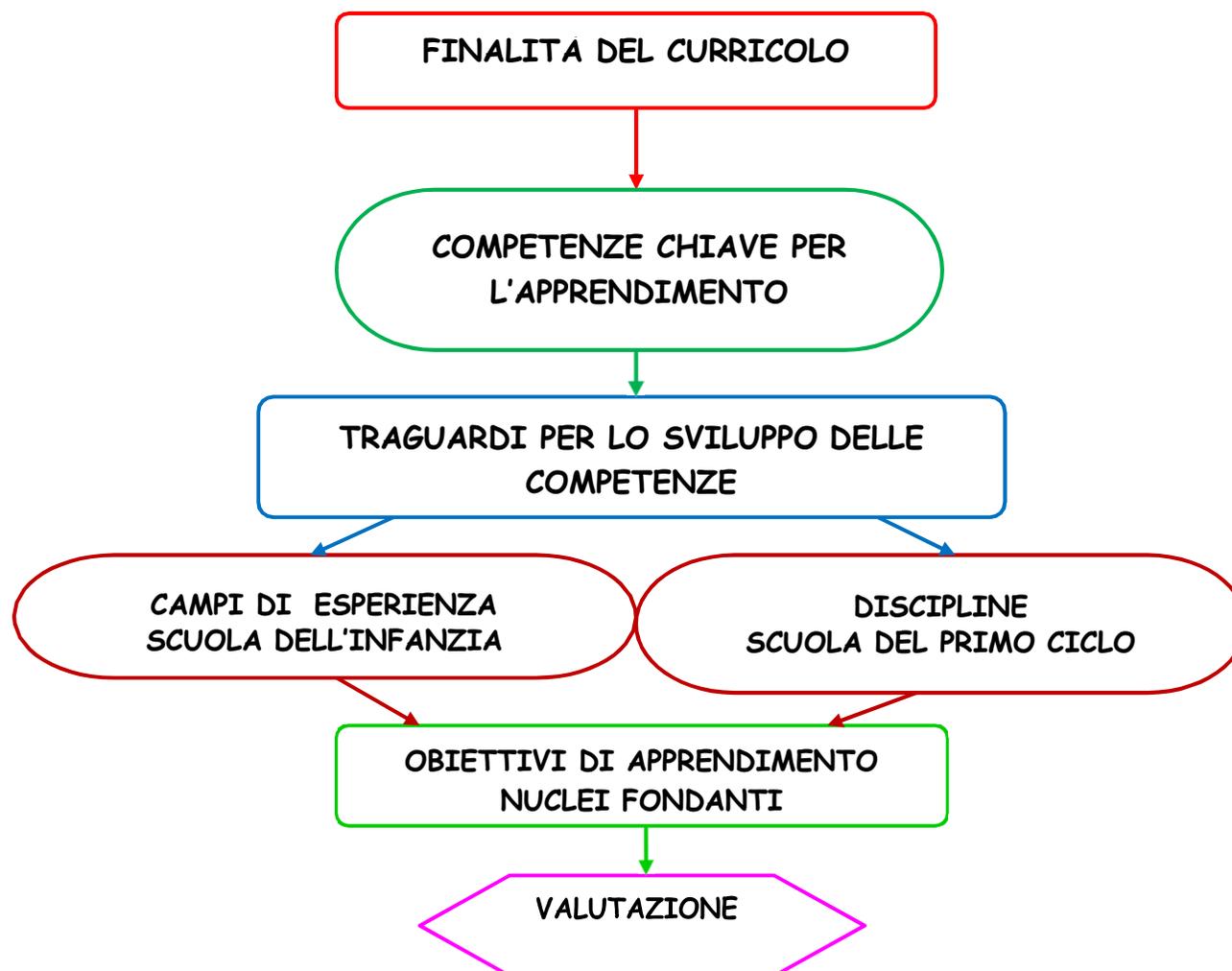
Abilità: indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l’abilità manuale e l’uso di metodi, materiali, strumenti).

Dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e della Scuola Primaria

Obiettivi di apprendimento: organizzati in nuclei fondanti, individuano i campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: posti al termine dei più significativi snodi del percorso curricolare, rappresentano percorsi, piste culturali e didattiche che consentono di finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'alunno. Nella Scuola Primaria costituiscono criteri per la valutazione delle competenze attese e, nella loro scansione temporale, sono prescrittive.

STRUTTURA DEL CURRICOLO



COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
(Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006)

Scuole: Infanzia, Primaria

COMUNICAZIONE
NELLA
MADRELINGUA

COMUNICAZIONE
NELLE LINGUE
STRANIERE

COMPETENZA
MATEMATICA E
COMPETENZE DI
BASE IN SCIENZE
E TECNOLOGIA

COMPETENZA
DIGITALE

IMPARARE AD
IMPARARE

COMPETENZE
SOCIALI E
CIVICHE

SPIRITO DI
INIZIATIVA E
IMPRENDITO-
RIALITÀ

CONSAPEVOLEZZA
ED ESPRESSIONE
CULTURALE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	DEFINIZIONE
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia in orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali.
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	Capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta — comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta — in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali — istruzione e formazione, lavoro, casa, tempo libero Richiede anche la mediazione e la comprensione interculturale.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	Abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane, ponendo l'accento sugli aspetti del processo, dell'attività e della conoscenza. Le competenze di base in campo scientifico e tecnologico riguardano la padronanza, l'uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale.
COMPETENZA DIGITALE	Consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e richiede, quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e delle comunicazione.
IMPARARE A IMPARARE	È collegata all'apprendimento, all'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento sia a livello individuale che in gruppo, a seconda delle proprie necessità, e alla consapevolezza relativa a metodi e opportunità.
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Competenze personali, interpersonali e interculturali e tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. La competenza sociale è collegata al benessere personale e sociale.
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	Significa saper tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. L'individuo è consapevole del contesto in cui lavora ed è in grado di cogliere le opportunità che gli si offrono. È il punto di partenza per acquisire le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Implicano la consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

IMPARARE AD
IMPARARE

PROGETTARE

COMUNICARE

COLLABORARE E
PARTECIPARE

ACQUISIRE ED
INTERPRETARE
L'INFORMAZIONE

AGIRE IN MODO
AUTONOMO E
RESPONSABILE

RISOLVERE
PROBLEMI

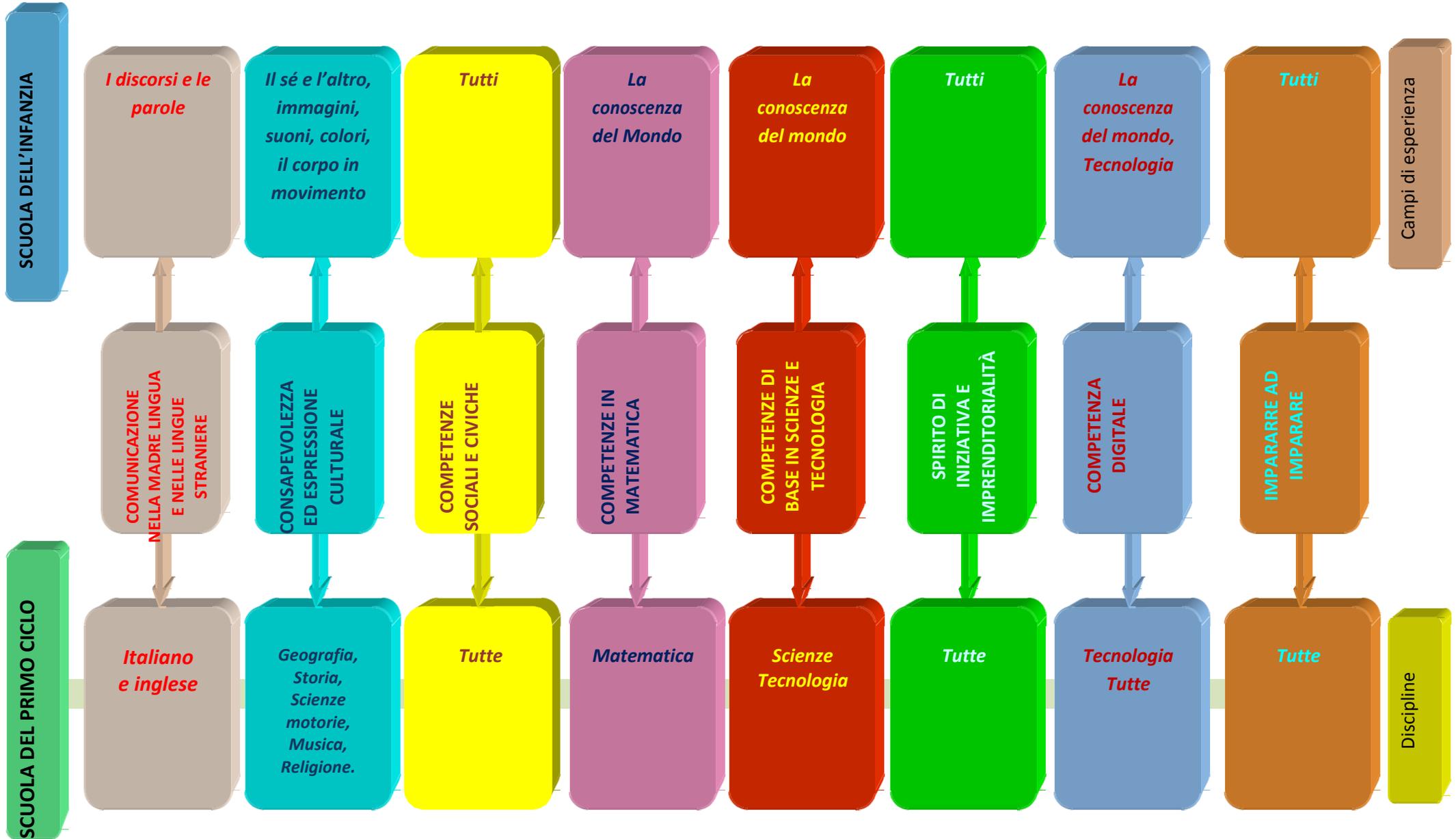
INDIVIDUARE
COLLEGAMENTI E
RELAZIONI

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	DEFINIZIONE
IMPARARE AD IMPARARE	Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale, informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
PROGETTARE	Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
COMUNICARE	Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico, ecc.) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali); Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).
COLLABORARE E PARTECIPARE	Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
RISOLVERE PROBLEMI	Individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.
ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	Acquisire e interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni

Le otto competenze di cittadinanza dell'obbligo di istruzione sono promosse continuamente in tutte le attività di apprendimento attraverso il contributo di tutte le discipline e sono perfettamente integrabili nelle competenze chiave, delle quali possono rappresentare declinazioni. Le competenze chiave, quindi restano a buon diritto un contenitore completo così come illustrato nello schema seguente che rappresenta la sintesi esplicativa del Curricolo Verticale del nostro Istituto.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA
COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA	COMUNICARE
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	
COMPETENZE IN MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA	ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE • INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI • RISOLVERE PROBLEMI
COMPETENZA DIGITALE	COMUNICARE
IMPARARE A IMPARARE	IMPARARE A IMPARARE • ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE • INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE • COLLABORARE E PARTECIPARE • COMUNICARE
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	RISOLVERE PROBLEMI • PROGETTARE
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	COMUNICARE

ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO IN COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
CAMPI DI ESPERIENZA-DISCIPLINE DI RIFERIMENTO



ITALIANO

I DISCORSI E LE PAROLE
SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA (esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta ed interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

Il bambino:

Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

CAMPI DI ESPERIENZA

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

I DISCORSI E LE PAROLE

1° LIVELLO

Esprimersi utilizzando parole corrette

Ascoltare semplici racconti

Ripetere semplici poesie, filastrocche, canti

Partecipare alle conversazioni
Ascoltare e comprendere consegne
Arricchire il proprio lessico con parole nuove

2° LIVELLO

Esprimersi utilizzando frasi semplici di senso compiuto
Intervenire e partecipare alle conversazioni guidate
Verbalizzare i propri vissuti
Memorizzare semplici poesie filastrocche canti
Ascoltare e comprendere storie e racconti
Individuare, verbalizzando, personaggi, azioni, luoghi di una storia

3° LIVELLO

Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni
Essere attento ai discorsi degli altri
Ampliare il lessico e utilizzarlo in modo coerente al contesto
Approcciarsi al codice scritto attraverso percorsi motivanti e l'uso di libri illustrati.
Utilizzare la lettura per immagini per comprendere una storia semplice raccontata dall'adulto
Ascoltare e comprendere testi narrativi e descrittivi.
Riordinare e/o riprodurre una serie di sequenze illustrate partendo da un testo letto dall'insegnante.
Formare nel bambino l'idea degli elementi strutturali della frase mediante il linguaggio iconico, le drammatizzazioni, i racconti e dialoghi guidati: Chi fa? Che cosa fa? Quando? Dove?.
Giocare con il linguaggio per scoprire somiglianze, differenze sonore e semantiche
Esprimere emozioni attraverso il linguaggio grafico pittorico e altre attività manipolative
Raccontare e rappresentare graficamente la realtà circostante e le esperienze vissute.
Inventare e/o completare storie
Rispettare le regole degli scambi comunicativi in rapporto ai pari e agli adulti (ad esempio: rispettare il turno di parola, parlare a bassa voce, chiedere la parola, far capire di aver capito, ecc.).
Scoprire le prime forme di comunicazione attraverso rappresentazioni grafiche e la scrittura

METODOLOGIA		ORGANIZZAZIONE	
<p><i>Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme</i> <i>L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni</i> <i>La vita di relazione</i></p>		<p><i>Attività di sezione</i> <i>Attività di intersezione</i> <i>Attività individuali</i> <i>Attività di grande gruppo</i> <i>Attività di piccolo gruppo</i></p>	
ATTIVITA'			
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	
<p><i>Attività di ascolto (raccontarsi – descriversi)</i></p> <p><i>Giochi finalizzati alla conoscenza del proprio nome</i></p> <p><i>Lettura e ascolto di brevi storie per immagini</i></p> <p><i>Memorizzazione di poesie, filastrocche e canti</i></p> <p><i>Giochi imitativi</i></p> <p><i>Utilizzo dell'angolo della casa</i></p>	<p><i>Poesie, filastrocche, canti</i></p> <p><i>Lettura di immagini</i></p> <p><i>Attività di ascolto dell'altro</i></p> <p><i>Ascolto e drammatizzazione di storie e racconti</i></p> <p><i>Elaborazione di storie a partire da immagini</i></p> <p><i>Conversazioni spontanee in situazioni informali</i></p> <p><i>Conversazioni per riferire esperienze personali e vissuti</i></p> <p><i>Utilizzo dell'angolo lettura</i></p>	<p><i>Conversazioni libere e guidate</i></p> <p><i>Ascolto, verbalizzazione dei contenuti di un racconto</i></p> <p><i>Attività di approccio al codice scritto (uso di quaderni operativi e schede strutturate)</i></p> <p><i>Lettura di immagini</i></p> <p><i>Completare e inventare semplici storie</i></p> <p><i>Attività psicomotorie per promuovere e perfezionare le varie forme di pregrafismo</i></p> <p><i>Giochi linguistici con rime e filastrocche</i></p> <p><i>Giochi di ruolo e di drammatizzazione per esprimere emozioni e sentimenti</i></p> <p><i>Esercizi di riconoscimento di grafemi e di fonemi</i></p>	

<i>MODALITA' DI VERIFICA</i>		<i>MODALITA' DI VERIFICA</i>		<i>MODALITA' DI VERIFICA</i>	
<i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i>		<i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i>		<i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i>	
<i>Conversazioni</i>		<i>Conversazioni</i>		<i>Conversazioni</i>	
<i>Verbalizzazioni</i>		<i>Verbalizzazioni</i>		<i>Verbalizzazioni</i>	
<i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>		<i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>		<i>Utilizzo di schede di verifica</i>	
<i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>		<i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>		<i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>	
<i>I QUADRIMESTRE</i>	<i>II QUADRIMESTRE</i>	<i>I QUADRIMESTRE</i>	<i>II QUADRIMESTRE</i>	<i>I QUADRIMESTRE</i>	<i>II QUADRIMESTRE</i>
<i>DESCRITTORI DI VERIFICA</i>	<i>DESCRITTORI DI VERIFICA</i>	<i>DESCRITTORI DI VERIFICA</i>	<i>DESCRITTORI DI VERIFICA</i>	<i>DESCRITTORI DI VERIFICA</i>	<i>DESCRITTORI DI VERIFICA</i>
<i>Si esprime utilizzando parole corrette</i>	<i>Partecipa alle conversazioni</i>	<i>Si esprime utilizzando frasi semplici di senso compiuto</i>	<i>Memorizza semplici poesie filastrocche canti</i>	<i>Interviene in modo pertinente nelle conversazioni</i>	<i>Esprime bisogni, sensazioni, emozioni</i>
<i>Ascolta semplici racconti</i>	<i>Ascolta e comprende consegne</i>	<i>Interviene e partecipa alle conversazioni guidate</i>	<i>Ascolta e comprende storie e racconti</i>	<i>Struttura in modo corretto semplici frasi</i>	<i>Racconta un evento, una situazione in modo logico e sequenziale</i>
<i>Ripete semplici poesie, filastrocche, canti</i>	<i>Arricchisce il proprio lessico con parole nuove</i>	<i>Verbalizza i propri vissuti</i>	<i>Individua verbalizzando, personaggi, azioni, luoghi di una storia</i>	<i>Ascolta e comprende indicazioni, vissuti, messaggi e semplici testi</i>	<i>Effettua tentativi di scrittura spontanea</i>
				<i>Copia semplici parole in stampato maiuscolo</i>	<i>Comunica le proprie esperienze attraverso il disegno</i>
				<i>Utilizza la lettura per immagini per comprendere una storia semplice</i>	<i>Effettua tentativi di lettura</i>
				<i>Riordina e/o riproduce una serie di sequenze illustrate</i>	<i>Ripete storie e racconti</i>
				<i>Drammatizza storie e racconti</i>	<i>Completa e/o inventa storie</i>
					<i>Rispetta le regole degli scambi comunicativi in rapporto ai pari e agli adulti</i>

ITALIANO SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA (esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) ed interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

*L'alunno...
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.
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.
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.
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).
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.*

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ASCOLTO E PARLATO	<i>Ascolto attento e partecipativo. Comunicazione delle esperienze personali. Partecipazioni a dialoghi e conversazioni in modo pertinente.</i>	<i>Stimolare l'attenzione sul messaggio orale avvalendosi del contesto e dei linguaggi verbali e non verbali. Esprimersi in modo logico e pertinente nelle conversazioni. Partecipare alle conversazioni rispettando le consegne e i turni di parola.</i>
2.	LETTURA	<i>Principali convenzioni di lettura corrispondenza tra fonemi e grafemi. Lettura e comprensione di brevi testi ed individuazione del significato globale.</i>	<i>Acquisire le strumentalità di base della lettura: ad alta voce e con espressività. Leggere brevi testi e rispondere a semplici domande di comprensione. Distinguere semplici tipologie testuali.</i>

		<i>Individuazione delle piu' semplici tipologie testuali</i>	
3.	SCRITTURA	<p><i>Le convenzioni ortografiche: uso della maiuscola e delle doppie</i></p> <p><i>L'organizzazione delle pagine.</i></p> <p><i>Scrittura autonoma e sotto dettatura di brevi frasi.</i></p> <p><i>Gli elementi funzionali della comunicazione (concordanze, tratti periodici, funzioni affermative, negative, esclamative)</i></p>	<p><i>Scrivere brevi testi applicando le convenzioni ortografiche.</i></p> <p><i>Utilizzare lo spazio scritto da un punto di vista grafico.</i></p> <p><i>Raccontare brevemente esperienze legate al proprio vissuto.</i></p> <p><i>Scrivere sottodettatura e spontaneamente brevi frasi.</i></p>
4.	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	<p><i>Uso appropriato di nuovi vocaboli</i></p> <p><i>Divisione in sillabe</i></p> <p><i>Distinzione tra vocali e consonanti</i></p>	<p><i>Distinguere tra vocali e consonanti.</i></p> <p><i>Percepire la divisione in sillabe delle parole.</i></p> <p><i>Utilizzare nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e più frequenti.</i></p>
5	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	<p><i>Concetti spazio-temporali.</i></p> <p><i>I registri linguistici: registro informale e formale.</i></p> <p><i>Le principali convenzioni ortografiche.</i></p> <p><i>I segni di punteggiatura.</i></p> <p><i>La funzione sintattica delle parole nella frase semplice.</i></p> <p><i>Nomi, articoli, verbi, qualità.</i></p>	<p><i>Organizzare il contenuto di un testo secondo il criterio della successione temporale PRIMA-DOPO</i></p> <p><i>Utilizzare un registro adeguato all'interlocutore e al contesto.</i></p> <p><i>Usare correttamente le principali convenzioni ortografiche.</i></p> <p><i>Utilizzare correttamente i segni di punteggiatura.</i></p> <p><i>Conoscere la funzione sintattica delle parole nella frase semplice.</i></p> <p><i>Riconoscere e classificare nomi, articoli, verbi, qualità.</i></p> <p><i>Distinguere in un testo il discorso diretto e indiretto</i></p>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			
1.		<i>Regole della conversazione (turni di parola, tono della voce)</i>	<p><i>Ascoltare e comprendere le informazioni principali delle conversazioni.</i></p> <p><i>Ascoltare e comprendere il significato basilare di brevi testi.</i></p> <p><i>Riferire in modo comprensibile un'esperienza o un semplice testo, anche con domande guida.</i></p>
2.		<i>Individuazione dei personaggi di un breve testo</i>	<p><i>Leggere semplici e brevi testi, cogliendone il senso globale.</i></p> <p><i>Leggere ad alta voce semplici testi.</i></p> <p><i>Individuare in un breve testo i personaggi.</i></p>
3.		<p><i>Differenza tra stampato maiuscolo e minuscolo e corsivo.</i></p> <p><i>Scrittura di semplici frasi.</i></p>	<p><i>Scrivere semplici frasi in modo autonomo.</i></p> <p><i>Scrivere semplici didascalie di immagini.</i></p> <p><i>Completare un testo aggiungendo un breve finale.</i></p>
4.		<p><i>Divisione in sillabe</i></p> <p><i>Distinzione tra vocali e consonanti</i></p>	<p><i>Distinguere tra vocali e consonanti.</i></p> <p><i>Percepire la divisione in sillabe delle parole</i></p>

<p>5.</p>	<p><i>Principali segni di punteggiatura.</i> <i>La frase minima.</i> <i>Riconoscimento di nomi, articoli, verbi</i> <i>Convenzioni ortografiche di base</i></p>	<p><i>Conoscere le principali convenzioni ortografiche.</i> <i>Conoscere i segni di punteggiatura.</i> <i>Riconoscere la frase minima.</i> <i>Conoscere i nomi, gli articoli, i verbi, le qualità.</i></p>
-----------	---	--

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<p>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.</p> <p>Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative.</p> <p>In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.</p>	<p>Lavoro individuale libero; con assistenza dell'insegnante; programmato su materiale autocorrettivo e strutturato.</p> <p>Lavoro a due insegnante/alunno; alunno/alunno (alla pari); l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà.</p> <p>Lavoro in piccolo gruppo interno alla classe; omogeneo per livelli di apprendimento; integrato con criteri sociometrici.</p> <p>Lavoro in grandi gruppi più gruppi a classi aperte.</p>	<p>Libro di testo cartaceo e digitale.</p> <p>Testi di narrativa scelti dalla docente.</p> <p>Schede operative.</p> <p>Computer</p> <p>LIM</p>	<p>Osservazione dei comportamenti.</p> <p>Valutazione della prestazione connessa al compito.</p> <p>Prove oggettive iniziali, in itinere, finali.</p> <p>Compiti di realta'.</p>	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <p>Uso degli strumenti Uso del tempo Uso delle tecniche</p> <p>Autonomia cognitiva</p> <p>Uso delle procedure Uso delle prenoscenze</p> <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <p>Scelta dei comportamenti Capacità di autocontrollo</p>

ITALIANO SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA (Esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta ed interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali).

<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:</p>		<p>L'alunno... 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. 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. 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. 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). 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.</p>	
		<p align="center">NUCLEI FONDANTI</p>	<p align="center">CONOSCENZE</p>
<p align="center">1.</p>	<p align="center">ASCOLTO E PARLATO</p>	<p>Comprensione di istruzioni, consegne e comandi. Elementi della comunicazione interpersonale: emittente, destinatario, messaggio, codice. La comunicazione: emittente, destinatario, codice, messaggio.</p>	<p>Ascoltare e comprendere messaggi di vario tipo. Ascoltare e distinguere messaggi verbali e non verbali. Partecipare alla conversazione, rispettando le regole della comunicazione.</p>
<p align="center">2.</p>	<p align="center">LETTURA</p>	<p>Principali convenzioni ortografiche di lettura. Varie tecniche di lettura (silenziosa e ad alta voce) e ricerca delle informazioni relative a personaggi, luoghi e tempi (Chi, dove, quando, ecc.).</p>	<p>Applicare semplici strategie di lettura: lettura ad alta voce e silenziosa. Leggere e comprendere testi narrativi e descrittivi.</p>

3.	SCRITTURA	Tecniche di scrittura: schemi guidati e testi da completare. Concetti logico-temporali: prima, dopo, mentre, alla fine.	Scrivere brevi testi narrativi rispettando le convenzioni ortografiche. Riconoscere e distinguere nomi, aggettivi, articoli, verbi. Raccontare una storia personale e non con inizio dato e svolgimento in autonomia. Raccontare per iscritto il proprio vissuto in ordine logico e cronologico.
4.	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	Utilizzo di vocaboli nuovi in forma orale e scritta.	Usare in modo appropriato i nuovi vocaboli. Ampliare il lessico. Scrivere correttamente parole non note.
5.	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	Principali convenzioni ortografiche di scrittura: digrammi, trigrammi, raddoppiamenti, accenti e segni di punteggiatura. Uso delle convenzioni ortografiche. Definizione di nome, articolo, aggettivo e verbi.	Usare correttamente le principali convenzioni ortografiche. Utilizzare correttamente i segni di punteggiatura. Conoscere la funzione sintattica delle parole nella frase semplice. Riconoscere e classificare nomi, articoli, verbi, qualità. Distinguere in un testo il discorso diretto e indiretto.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.		Comprensione di consegne e comandi. Comprensione del significato globale di brevi testi ascoltati. Racconto di esperienze personali e di semplici racconti	Ascoltare e comprendere le informazioni principali delle conversazioni. Ascoltare e comprendere il significato basilare di brevi testi. Riferire in modo comprensibile un'esperienza o un semplice testo, anche con domande guida. Intervenire nella conversazione con un semplice contributo pertinente.
2.		Lettura e comprensione di semplici testi.	Leggere semplici e brevi testi, cogliendone il senso globale. Leggere ad alta voce semplici testi. Individuare in un breve testo i personaggi, il luogo ed il tempo. Riconoscere in un breve testo gli elementi realistici e quelli fantastici.
3.		Scrittura autonoma di frasi e brevi testi	Scrivere semplici testi riferiti ad esperienze vissute. Scrivere sotto dettatura. Raccogliere idee, con domande guida, per la scrittura attraverso la lettura del reale, il recupero in memoria e l'invenzione.
4.		Arricchimento del lessico	Comprendere ed usare nuovi vocaboli

5.	Principali convenzioni ortografiche. I segni di punteggiatura. I nomi, gli articoli, i verbi, le qualità.	Conoscere le principali convenzioni ortografiche. Conoscere i segni di punteggiatura. Riconoscere la frase minima. Conoscere i nomi, gli articoli, i verbi, le qualità. Conoscere il discorso diretto per mezzo del fumetto.
ATTIVITA'		
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale		

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<p>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.</p>	<p>a. Lavoro individuale libero; con assistenza dell'insegnante; programmato su materiale autocorrettivo e strutturato.</p> <p>b. Lavoro a due insegnante/alunno; alunno/alunno (alla pari); l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà.</p> <p>c. Lavoro in piccolo gruppo interno alla classe; omogeneo per livelli di apprendimento; integrato con criteri sociometrici.</p> <p>d. Lavoro in grandi gruppi più gruppi a classi aperte.</p>	<p>Libro di testo cartaceo e digitale. Testi di narrativa scelti dalla docente. Schede operative. Computer LIM</p>	<p>Osservazione dei comportamenti. Valutazione della prestazione connessa al compito. Prove oggettive iniziali, in itinere, finali.</p>	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <p>Uso degli strumenti Uso del tempo Uso delle tecniche</p> <p>Autonomia cognitiva</p> <p>Uso delle procedure Uso delle preconcoscenze</p> <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <p>Scelta dei comportamenti Capacità di autocontrollo</p>

ITALIANO SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA (esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta ed interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

*L'alunno...
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.
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.
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.
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).
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.*

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ASCOLTO E PARLATO	<i>Regole dell'ascolto attivo e strategie per l'esposizione (rispetto dei turni di parola, tono di voce controllato). Struttura e regole della comunicazione interpersonale. Struttura narrativa e regole della comunicazione.</i>	<i>Interagire nelle conversazioni formulando domande e fornendo risposte.</i>
2.	LETTURA	<i>Letture espressive e uso delle tecniche adeguate. Struttura e scopo comunicativo dei vari testi.</i>	<i>Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi), cogliendone il senso globale e individuando le informazioni principali e le loro relazioni</i>
3.	SCRITTURA	<i>Pianificazione della produzione scritta secondo criteri di successione temporale e logicità nel rispetto delle principali convenzioni ortografiche</i>	<i>Elaborare testi di vario tipo. Produrre testi di vario tipo. Rielaborare testi a livello inferenziale e referenziale.</i>

4.	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	Ampliamento del patrimonio lessicale	Riflettere sul significato delle parole e scoprire relazioni di significato. Cominciare ad utilizzare il dizionario come strumento di consultazione per trovare risposta ai propri dubbi linguistici.
5.	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	Parti variabili del discorso. Principali elementi delle frasi: soggetto, predicato, complementi oggetto, di termine e di specificazione. I segni di punteggiatura.	Riconoscere e classificare le parti variabili del discorso. Utilizzare la punteggiatura in maniera appropriata.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
1.		Strutture e regole della comunicazione interpersonale e narrativa.	Ascoltare e comprendere le informazioni principali delle conversazioni. Ascoltare e comprendere il significato di brevi testi. Riferire in modo comprensibile un'esperienza o un semplice testo, anche con domande guida. Intervenire nella conversazione con un semplice contributo pertinente.
2.		Uso delle basilari tecniche di lettura.	Leggere semplici e brevi testi, cogliendo il senso globale. Leggere ad alta voce semplici testi. Individuare in un breve testo i personaggi. Riconoscere in un breve testo gli elementi realistici e quelli fantastici.
3.		Elaborazione di semplici testi di vario genere. Sintesi e rielaborazione di testi suddivisi in sequenze.	Raccogliere idee con domande guida per la scrittura attraverso la lettura del reale, il recupero in memoria e l'invenzione. Scrivere semplici frasi in modo autonomo. Scrivere semplici rime. Scrivere semplici didascalie d'immagini. Completare un testo aggiungendo un breve finale.
4.		Arricchimento lessicale	Capire e utilizzare nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e più frequenti.
5.		Rispetto delle principali convenzioni ortografiche. Riconoscimento della frase minima. Parti variabili del discorso (articoli, nomi, qualità, verbi)	Conoscere le principali convenzioni ortografiche. Conoscere i segni di punteggiatura. Riconoscere la frase minima. Conoscere i nomi, gli articoli, i verbi, le qualità. Conoscere il discorso diretto per mezzo del fumetto.
ATTIVITA': Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<p>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.</p> <p>Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative.</p> <p>In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.</p>	<p>a) Lavoro individuale libero; con assistenza dell'insegnante; programmato su materiale autocorrettivo e strutturato.</p> <p>b) Lavoro a due insegnante/alunno; alunno/alunno (alla pari); l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà.</p> <p>c) Lavoro in piccolo gruppo interno alla classe; omogeneo per livelli di apprendimento; integrato con criteri sociometrici.</p> <p>d) Lavoro in grandi gruppi più gruppi a classi aperte.</p>	<p>Libro di testo cartaceo e digitale.</p> <p>Testi di narrativa scelti dalla docente.</p> <p>Schede operative.</p> <p>Computer.</p> <p>LIM.</p> <p>Dizionario.</p>	<p>Osservazione dei comportamenti.</p> <p>Valutazione della prestazione connessa al compito.</p> <p>Prove oggettive iniziali, in itinere, finali.</p>	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <p>Uso degli strumenti Uso del tempo Uso delle tecniche</p> <p>Autonomia cognitiva</p> <p>Uso delle procedure Uso delle preconcoscenze</p> <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <p>Scelta dei comportamenti Capacità di autocontrollo</p>

ITALIANO

ITALIANO SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA (esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) ed interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

*L'alunno...
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.
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.
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.
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).
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.*

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ASCOLTO E PARLATO	Regole dell'ascolto partecipato. Strategie per costruire schemi - guida e prendere appunti. Realizzazione di scalette per organizzare informazioni, idee ed esperienze.	<ul style="list-style-type: none"> •Cogliere l'argomento principale dei discorsi altrui •Prendere la parola in scambi comunicativi, rispettando il turno e ponendo domande pertinenti. •Riferire su esperienze personali, organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico.
2.	LETTURA	Strategie di sintesi: sottolineature, cancellature, schemi, domande guida, riduzioni progressive	Leggere testi diversi, cogliendone il senso e l'intenzione comunicativa dell'autore

		<p><i>Lettura di testi di i vario tipo</i></p> <p><i>struttura dei diversi testi proposti: narrativi, descrittivi e informativi.</i></p> <p><i>senso di semplici testi poetici.</i></p>	<p><i>Leggere in maniera espressiva testi di vario genere.</i></p> <p><i>Avvalersi delle anticipazioni del titolo, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che ci si accinge a leggere.</i></p>
3.	SCRITTURA	<p><i>Strategie di scrittura adeguate al testo da prodursi: parafrasi, riassunto, testo autonomo.</i></p> <p><i>Scrittura di testi di vario genere (descrittivi, regolativi, informativi, espositivi)</i></p> <p><i>Rielaborazione in forma scritta dati, informazioni, vissuti soggettivi e oggettivi, proprie conoscenze, impressioni e istruzioni.</i></p>	<p><i>Raccogliere idee per la scrittura attraverso la lettura del reale, il recupero in memoria e l'invenzione.</i></p> <p><i>Produrre testi semplici testi narrativi e descrittivi con parte iniziale, centrale, finale.</i></p> <p><i>Compiere operazioni di rielaborazione sui testi</i></p> <p><i>Prendere appunti in maniera diversa</i></p>
4.	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	<p><i>Ampliamento del patrimonio lessicale</i></p>	<p><i>Riflettere sul significato delle parole e scoprire relazioni di significato</i></p> <p><i>Conoscere i principali meccanismi di derivazione delle parole</i></p> <p><i>Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione per trovare risposta ai propri dubbi linguistici</i></p>
5.	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	<p><i>La morfologia e la sintassi.</i></p> <p><i>Le convenzioni ortografiche.</i></p> <p><i>Struttura della frase ed analisi dei suoi elementi</i></p>	<p><i>Riconoscere e classificare le principali parti del discorso e la loro funzione.</i></p> <p><i>Riconoscere la funzione del soggetto, del predicato, delle espansioni (diretta e indirette).</i></p> <p><i>Utilizzare consapevolmente i principali segni di punteggiatura.</i></p> <p><i>Utilizzare correttamente le convenzioni ortografiche</i></p>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSEQUARTA			
1.		<p><i>Esposizione chiara e comprensibile di esperienze personali, rispettando ordine cronologico e/o logico.</i></p>	<p><i>Riferire su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e/o logico.</i></p> <p><i>Comprenderne il significato globale.</i></p> <p><i>Rispondere a domande di comprensione relative a un testo ascoltato .</i></p> <p><i>Riferire le informazioni principali di un testo anche di studio</i></p>
2.		<p><i>Lettura di testi e comprensione del significato globale.</i></p>	<p><i>Saper leggere un testo con sufficiente chiarezza. Comprendere il significato globale di un testo, individuandone le informazioni principali.</i></p>
3.		<p><i>Scrittura di semplici testi, rispettando le principali convenzioni ortografiche</i></p>	<p><i>Ordinare i fatti rispettandone la cronologia. Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute strutturate in un breve testo.</i></p>
4.		<p><i>Ampliamento del patrimonio lessicale</i></p>	<p><i>Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione</i></p>
5.		<p><i>Scrittura di semplici testi, rispettando le principali convenzioni ortografiche.</i></p> <p><i>Le parti del discorso.</i></p> <p><i>La frase minima.</i></p>	<p><i>Riconoscere soggetto e predicato all'interno di una frase semplice.</i></p> <p><i>Sapere usare le principali convenzioni ortografiche. Riconoscere le principali parti del discorso.</i></p>

Espansioni dirette e indirette.

ATTIVITA'

Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<i>Attività laboratoriale per la costruzione del sapere. Giochi Linguistici -Giochi di ruolo Conversazioni e discussioni. -Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi e collettivo Brainstorming Problem Solving Approfondimento e rielaborazione dei contenuti -Interventi individualizzati -Esercizi differenziati Ricerche guidate -Attività progettuali -Attività di recupero, consolidamento e sviluppo -Iniziativa di sostegno</i>	<i>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende. Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento.</i>	<i>-Giochi, didattici e non -Libri di testo e libri integrativi -Sussidi audiovisivi -Materiale didattico strutturato -Strumenti e attrezzature presenti nei vari laboratori -Biblioteca SOFTWARE DIDATTICI -LIM</i>	<i>Lettura Verifiche orali: Conversazione e lettura, dibattiti, interrogazioni Verifiche scritte: Domanda a risposta chiusa/aperta/multipla, sintesi, esercizi di completamento, esercizi di comprensione dei documenti, lettura di tabelle. SCRITTURA Verifiche orali: Lettura ad alta voce di un testo e revisione collettiva Verifiche scritte: Domanda a risposta chiusa/aperta/multipla, sintesi, esercizi di completamento, produzione testo scritto. ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Verifiche orali: interrogazioni</i>	<i>Autonomia gestionale operativa: uso degli strumenti uso del tempo uso delle tecniche Autonomia cognitiva: uso delle procedure uso delle preconcoscenze Autonomia emotivo relazionale: scelta dei comportamenti - autocontrollo</i>

<p><i>Ricerche individuali e/o di gruppo</i> <i>Impulso allo spirito critico</i> -APPRENDIMENTO COOPERATIVO -GIOCO DI RUOLI</p>			<p><i>Verifiche scritte: Domanda a risposta chiusa/aperta/multipla, sintesi, esercizi di completamento, produzione testo scritto, lettura di tabelle</i> ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA <i>Verifiche orali: Interrogazioni</i> <i>Verifiche scritte: Domanda a risposta chiusa/aperta/multipla, sintesi, esercizi di completamento, produzione testo scritto, lettura di tabelle</i></p>	
---	--	--	---	--

ITALIANO SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA (esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) ed interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali)

<p align="center">TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:</p>		<p><i>L'alunno...</i> <i>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.</i> <i>Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.</i> <i>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.</i> <i>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.</i> <i>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.</i> <i>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.</i> <i>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.</i> <i>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.</i> <i>È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).</i> <i>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.</i></p>	
		NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE
1.	ASCOLTO E PARLATO	<p><i>Regole dell'ascolto partecipato.</i> <i>Strategie per costruire schemi - guida e prendere appunti.</i> <i>Realizzazione di scalette per organizzare informazioni, idee ed esperienze.</i></p>	<p><i>Cogliere l'argomento principale dei discorsi altrui</i> ● <i>Cogliere in una discussione le posizioni espresse da altri ed esprimere la propria opinione su un argomento noto.</i> ● <i>Prendere la parola in scambi comunicativi, rispettando il turno e ponendo domande pertinenti.</i> ● <i>Riferire su esperienze personali, organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico.</i></p>
2.	LETTURA	<p><i>Tecniche di lettura: lettura silenziosa, lettura espressiva ad alta voce.</i> <i>Generi testuali: narrativo, descrittivo, poetico, argomentativo, regolativo.</i></p>	<p><i>Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici che fantastici, distinguendo l'invenzione dalla realtà.</i> <i>Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere</i></p>

		<i>Strategie di sintesi: sottolineature, cancellature, schemi, domande guida, riduzioni progressive</i>	<i>Leggere e confrontare le informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento. Ricerare informazione nei testi utilizzando tecniche di supporto alla comprensione.</i>
3.	SCRITTURA	<i>Scrittura autonoma di esperienze personali o vissute da altri, contenenti informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. Parafresi, sintesi, esercizi di riscrittura.</i>	<i>Produrre testi coerenti e coesi per raccontare esperienze personali, esporre argomenti noti, esprimere opinioni o stati d'animo, in forme adeguate allo scopo e al destinatario Sintetizzare un testo con il minor numero di parole e il maggior numero di informazioni Compiere operazioni di rielaborazione sui testi</i>
4.	ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	<i>Ampliamento lessicale Utilizzo consapevole del dizionario Somiglianze, differenze di significato tra le parole</i>	<i>Comprendere ed utilizzare appropriatamente termini specifici legati alle discipline di studio. Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione per trovare risposta ai propri dubbi linguistici Comprendere le principali relazioni tra le parole sul piano del significato</i>
5.	ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	<i>Predicato, soggetto e principali complementi diretti ed indiretti Frasi minime. Categorie grammaticali. Punteggiatura. Convenzioni ortografiche</i>	<i>Riconoscere e denominare le parti principali del discorso e gli elementi grammaticali basilari di una frase. Individuare ed usare in modo consapevole i modi ed i tempi del verbo. Analizzare la frase nelle sue funzioni</i>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
1.		<i>conversazioni, discussioni, scambi epistolari attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, formulati in un registro il più possibile</i>	<i>Riferire su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e/o logico. Riferire le informazioni principali di un testo anche di studio. Comprendere il significato globale di un messaggio. Cogliere in una discussione le posizioni espresse da altri.</i>
2.		<i>Tecniche di lettura.</i>	<i>Leggere con sufficiente scorrevolezza un testo e comprenderne il significato globale</i>
3.		<i>Scrittura autonoma frasi semplici e compiute strutturate in brevi testi nel rispetto delle fondamentali convenzioni ortografiche</i>	<i>Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute strutturate in brevi testi che rispettino le fondamentali convenzioni ortografiche e la punteggiatura. Ridurre le sequenze di un brano in semplici didascalie</i>
4.		<i>Arricchimento lessicale Strutture della lingua</i>	<i>Capire ed utilizzare nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e più frequenti. Utilizzare il lessico di base specifico delle discipline di studio. Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.</i>

5.	<i>Frase minima. Sintagmi: soggetto, predicato, espansione. Categorie grammaticali. Punteggiatura.</i>	<i>Usare con correttezza la punteggiatura Applicare le regole morfologiche e sintattiche della lingua Riconoscere gli articoli, i nomi, gli aggettivi, i verbi, le preposizioni. Conoscere e memorizzare i modi dei verbi</i>
ATTIVITA'		
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale		

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Attività laboratoriale per la costruzione del sapere. - Giochi Linguistici - Giochi di ruolo - Conversazioni e discussioni. 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</i> <i>Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si</i> 	<ul style="list-style-type: none"> -Giochi, didattici e non -Libri di testo e libri integrativi -Sussidi audiovisivi -Materiale didattico strutturato -Strumenti e attrezzature 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Lettura</i> <i>Verifiche orali: Conversazione e lettura, dibattiti, interrogazioni</i> <i>Verifiche scritte: Domanda a risposta chiusa/aperta/multipla,</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Autonomia gestionale operativa:</i> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche

<p>-Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi e collettivo Brainstorming Problem Solving Approfondimento e rielaborazione dei contenuti -Interventi individualizzati -Esercizi differenziati Ricerche guidate -Attività progettuali -Attività di recupero, consolidamento e sviluppo -Iniziativa di sostegno Ricerche individuali e/o di gruppo Impulso allo spirito critico -APPRENDIMENTO COOPERATIVO -GIOCO DI RUOLI</p>	<p>fa e che si apprende. Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento.</p>	<p>presenti nei vari laboratori -Biblioteca SOFTWARE DIDATTICI -LIM</p>	<p>sintesi, esercizi di completamento, esercizi di comprensione dei documenti, lettura di tabelle. SCRITTURA Verifiche orali: Lettura ad alta voce di un testo e revisione collettiva Verifiche scritte: Domanda a risposta chiusa/aperta/multipla, sintesi, esercizi di completamento, produzione testo scritto. ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO Verifiche orali: interrogazioni Verifiche scritte: Domanda a risposta chiusa/aperta/multipla, sintesi, esercizi di completamento, produzione testo scritto, lettura di tabelle ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA Verifiche orali: Interrogazioni Verifiche scritte: Domanda a risposta chiusa/aperta/multipla, sintesi, esercizi di completamento, produzione testo scritto, lettura di tabelle</p>	<p>Autonomia cognitiva: uso delle procedure uso delle preconcoscenze</p> <p>Autonomia emotivo relazionale: scelta dei comportamenti - autocontrollo</p>
--	---	---	---	---

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<p>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.</p> <p>Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative.</p> <p>In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.</p>	<p>Lavoro individuale libero; con assistenza dell'insegnante; programmato su materiale autocorrettivo e strutturato.</p> <p>Lavoro a due insegnante/alunno; alunno/alunno (alla pari); l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà.</p> <p>Lavoro in piccolo gruppo interno alla classe; omogeneo per livelli di apprendimento; integrato con criteri sociometrici.</p> <p>Lavoro in grandi gruppi più gruppi a classi aperte.</p>	<p>Libro di testo cartaceo e digitale. Testi di narrativa scelti dalla docente. Schede operative. Computer LIM</p>	<p>Osservazione dei comportamenti. Valutazione della prestazione connessa al compito. Prove oggettive iniziali, in itinere, finali.</p>	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <p>Uso degli strumenti Uso del tempo Uso delle tecniche</p> <p>Autonomia cognitiva</p> <p>Uso delle procedure Uso delle preconcoscenze</p> <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <p>Scelta dei comportamenti Capacità di autocontrollo</p>

LINGUE

STRANIERE

LINGUA INGLESE

I DISCORSI E LE PAROLE
SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE (Avviare alla comunicazione in lingua inglese attraverso lo sviluppo dell'abilità audio-orale; sviluppare una progressiva sensibilità interculturale).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

Il bambino:

- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse.
- riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi.
- si misura con la creatività e la fantasia.

CAMPI DI ESPERIENZA

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

I DISCORSI E LE PAROLE

IL CORPO E IL MOVIMENTO

IL SE' E L'ALTRO

3° LIVELLO

- Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere, attraverso la scoperta di semplici vocaboli .
- Ascoltare, comprendere e sperimentare la pluralità di linguaggi
- Utilizzare parole e frasi standard.
- Ripetere e memorizzare parole di uso comune ed espressioni
- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana
- Recitare brevi e semplici filastrocche.

ATTIVITA'

ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI

- Memorizzazione di parole ed espressioni di uso comune*
- Utilizzo di parole e frasi standard in semplici conversazioni*
- Memorizzazione di filastrocche e canti*
- Utilizzo di schede*

MODALITA' DI VERIFICA

- *Conversazioni*
- *Verbalizzazioni*
- *Utilizzo di schede di verifica*

<ul style="list-style-type: none">• <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Utilizzo di schede di verifica</i>• <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>
--	--	--

INGLESE SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE (Acquisire padronanza nelle quattro dimensioni :comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta, espressione scritta; sviluppare una progressiva sensibilità interculturale).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. • 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. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> • Formule di saluto (Good morning...). • Lessico relativo a: colori, numeri da 1 a 10, • nomi di alcuni personaggi, • alcuni oggetti scolastici, • animali domestici, • parti del viso, • giocattoli, • festività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere semplici comandi, istruzioni e frasi e messaggi orali relativi alle attività svolte in classe. • Comprendere il senso generale delle canzoncine e delle filastrocche presentate in classe
2.	PARLATO (PRODUZIONE ED INTERAZIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> • Formule di saluto (Good morning...). • Lessico relativo a: colori, numeri da 1 a 10, • nomi di alcuni personaggi, • nomi dei giocattoli • alcuni oggetti scolastici • animali domestici, • festività 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riprodurre semplici parole, comandi, canzoncine e filastrocche presentate. ➤ Interagire nelle situazioni relative alle attività svolte in classe anche con linguaggio non verbale.
3.	LETTURA (COMPRESIONE)	<ul style="list-style-type: none"> • oggetti dell'astuccio e della cartella. • oggetti dell'aula. • colori fondamentali. • numeri da 1 a 10. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificare e abbinare numeri, colori figure oggetti e animali

	SCRITTA)	<ul style="list-style-type: none"> • parti del corpo. • componenti della famiglia 	
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			
	1.	<ul style="list-style-type: none"> • Formule di saluto (Good morning...). • Lessico relativo a: colori, numeri da 1 a 10, • Halloween, • alcuni membri della famiglia, • Natale, • alcuni oggetti scolastici, • animali domestici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere semplici comandi.
	2.	<ul style="list-style-type: none"> • Formule di saluto (Good morning...) • Lessico relativo a: colori, numeri da 1 a 10, • alcuni oggetti scolastici, • alcuni membri della famiglia, 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riprodurre semplici parole, comandi, canzoncine e filastrocche presentate.
	3.	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti dell'aula. • Colori fondamentali. • Numeri da 1 a 10. • Componenti della famiglia 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare numeri, colori figure oggetti e animali
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La scelta metodologica è rivolta ad un approccio ludico/comunicativo. basato cioè sul principio del "Learning by doing". ▪ Verranno privilegiate sin dall'inizio le attività che forniscono agli alunni occasioni reali per parlare ed ascoltare. 	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Attività che forniscono agli alunni occasioni reali per parlare ed ascoltare: giochi di ruolo (pair work/ group work) uso di canti, filastrocche e drammatizzazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

INGLESE SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE (Acquisire padronanza nelle quattro dimensioni :comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta, espressione scritta; sviluppare una progressiva sensibilità interculturale.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. • 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. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> • Dialoghi orali legati alla realtà dell'alunno • I saluti nelle diverse ore della giornata: mattino, pomeriggio, sera, notte • Le istruzioni per eseguire le attività scolastiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in modo globale parole, comandi, istruzioni e semplici frasi. • Comprendere il senso generale di canzoncine, filastrocche e storie presentate in classe • Comprendere la lingua della classe
2.	PARLATO (PRODUZIONE ED INTERAZIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> • Richieste per: aspettare, ripetere, andare al bagno, prestare oggetti di uso scolastico • Le presentazioni: il nome l'età il numero di telefono. • Saluti e presentazioni. • Colori, giocattoli, oggetti scolastici e numeri entro il 20. • Cibi e bevande. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il lessico minimo relativo alle situazioni linguistico-comunicative affrontate. • Utilizzare parole ed espressioni linguistiche apprese anche se formalmente difettose
3.	LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA)	<ul style="list-style-type: none"> • I nomi dei mesi, dei giorni, delle stagioni, legati a situazioni significative • Le tradizioni legate alle festività nella nostra cultura e in quella dei paesi anglosassoni • Nomenclatura di termini in uso nel lessico relativo alle festività • Storie dal libro di testo, da altri testi, dai fumetti • Canzoni legate agli argomenti trattati. • 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere semplici frasi e biglietti augurali accompagnate da supporti visivi e multimediali.
4.	SCRITTURA (INTERAZIONE SCRITTA)	<ul style="list-style-type: none"> • Copiatura di parole e semplici frasi relative al lessico noto 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Copiare e scrivere parole e semplici frasi relative ad oggetti e alla vita di classe

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA		
1.	<ul style="list-style-type: none"> • I saluti nelle diverse ore della giornata • Le istruzioni per eseguire le attività scolastiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in modo globale parole, comandi, istruzioni
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Le presentazioni: il nome l'età il numero di telefono 	<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre canzoncine, filastrocche • Utilizzare parole ed espressioni note
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Canzoni legate agli argomenti trattati • I nomi dei mesi • Nomenclatura di termini in uso nel lessico relativo alle festività 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere parole con l'ausilio di supporti visivi
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Copiatura di parole relative al lessico noto 	<ul style="list-style-type: none"> • Copiare parole relative ad oggetti e alla vita di classe
ATTIVITA'		
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale		

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La scelta metodologica è rivolta ad un approccio ludico/comunicativo. basato cioè sul principio del "Learning by doing". ▪ Verranno privilegiate sin dall'inizio le attività che forniscono agli alunni occasioni reali per parlare ed ascoltare. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer. ▪ LIM. ▪ Giochi di ruolo, canti, filastrocche, drammatizzazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

INGLESE SCUOLA PRIMARIA – classe TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE (Acquisire padronanza nelle quattro dimensioni: comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta, espressione scritta; sviluppare una progressiva sensibilità interculturale.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. • 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. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del corpo • Le caratteristiche relative all'aspetto fisico e alle qualità e agli stati d'animo 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di vario di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente, relative all'ambiente scolastico e alla famiglia
2.	PARLATO (PRODUZIONE ED INTERAZIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> • I capi di abbigliamento • I cibi e le bevande • Gli animali domestici e appartenenti ai vari ambienti • I nomi dei pasti principali • Le abitudini degli inglesi in merito ai cibi • L'albero genealogico: genitori, fratelli, sorelle, nonni, zii • La famiglia • La casa • I diversi ambienti della casa • Nazioni e nazionalità 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con i compagni per presentarsi, e/o giocare utilizzando formule convenzionali per stabilire contatti sociali in classe. • Produrre brevi frasi significative riferite a se stessi, a oggetti e persone note, sulla base di un modello dato
3.	LETTURA (COMPRESIONE E SCRITTURA)	<ul style="list-style-type: none"> • I vocaboli relativi alle parti del corpo e ai capi di vestiario • Termini relativi alle caratteristiche dell'aspetto fisico • Aggettivi per esprimere le qualità • Parole e frasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi e multimediali
4.	SCRITTURA (INTERAZIONE SCRITTURA)	<ul style="list-style-type: none"> • Le tradizioni natalizie dei paesi anglosassoni • Canti e poesie sulle festività • Gli ambienti della casa • L'arredamento dei diversi ambienti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrivere parole e semplici frasi per dare informazioni su se stessi, sull'ambiente familiare, gli oggetti e la vita della classe

		<ul style="list-style-type: none"> • Le principali preposizioni di luogo 	
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
1.	<i>Lessico di base relativo a</i> <ul style="list-style-type: none"> • parti del corpo • i capi di abbigliamento • I cibi e le bevande • gli animali domestici • la famiglia • la casa • Lessico relativo alle festività principali: Halloween, Natale , Pasqua. 		<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere vocaboli e frasi di vario di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente, relative all'ambiente scolastico e alla famiglia
2.			<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con i compagni per presentarsi, e/o giocare utilizzando formule convenzionali per stabilire contatti sociali in classe. •
3.			<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere vocaboli e semplici frasi note a livello orale
4.			<ul style="list-style-type: none"> • Completare parole e semplici frasi su se stessi, sull'ambiente familiare, gli oggetti e la vita della classe
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La scelta metodologica è rivolta ad un approccio ludico/comunicativo. basato cioè sul principio del "Learning by doing". ▪ Verranno privilegiate sin dall'inizio le attività che forniscono agli alunni occasioni reali per parlare ed ascoltare. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Canti, drammatizzazioni, giochi di ruolo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

INGLESE

INGLESE SCUOLA PRIMARIA – classe QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE (Acquisire padronanza nelle quattro dimensioni :comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta, espressione scritta; sviluppare una progressiva sensibilità interculturale.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. • 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. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> • gli elementi caratterizzanti l'ambiente campagna, montagna, mare, città • gli animali e le piante propri dei diversi ambienti • Il lavoro dell'uomo e le attività che si svolgono nei diversi ambienti 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente. • Identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti
2.	PARLATO (PRODUZIONE ED INTERAZIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri sino a 100 • L'orologio, l'ora intera, la mezz'ora, il quarto d'ora • I mesi, le stagioni. Il tempo atmosferico • Le materie scolastiche • L'orario scolastico • Le azioni relative ai diversi momenti della giornata 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere e dare informazioni su se stessi e su argomenti già noti. • Descrivere persone e oggetti familiari., utilizzando parole e frasi già incontrate.
3.	LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA)	<ul style="list-style-type: none"> • I vocaboli relativi alle parti del corpo e ai capi di vestiario • Termini relativi alle caratteristiche dell'aspetto fisico • Aggettivi per esprimere le qualità • Parole e frasi • Le tradizioni dei paesi anglosassoni • Canti e poesie sulle principali festività 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere testi brevi e semplici accompagnati da supporti visivi, cogliendo nomi familiari , parole e frasi basilari. ▪ Ricavare informazioni da testi di uso quotidiano. • Arricchire le conoscenze degli aspetti linguistici e culturali inglesi attraverso la lettura di brevi brani e didascalie
4.	SCRITTURA (INTERAZIONE SCRITTA)	<ul style="list-style-type: none"> • Gli ambienti della casa • L'arredamento dei diversi ambienti • Le principali preposizioni di luogo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per chiedere e dare informazioni.

5.	RIFLESSIONE SULLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • Regole grammaticali basilari • 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere e utilizzare forme grammaticali semplici anche a livello implicito • Cogliere le differenze tra la forma orale e scritta dei termini
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • I numeri sino a 100 • L'orologio, l'ora intera, la mezz'ora, il quarto d'ora 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere brevi frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente
2.		<ul style="list-style-type: none"> • I mesi, le stagioni. Il tempo atmosferico • Le materie scolastiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere e dare informazioni su se stessi
3.		<ul style="list-style-type: none"> • Aggettivi per esprimere le qualità • I vocaboli relativi alle parti del corpo e ai capi di vestiario 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere persone e oggetti familiari, usando semplici parole già note.
4.		<ul style="list-style-type: none"> • Termini relativi alle caratteristiche dell'aspetto fisico 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in forma comprensibile semplici frasi su argomenti noti
5.		<ul style="list-style-type: none"> • Gli ambienti della casa 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere le differenze tra la forma orale e scritta dei termini
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Attività laboratoriale per la costruzione del sapere. - Giochi Linguistici - Giochi di ruolo - Conversazioni e discussioni. - Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi e collettivo - Brainstorming - Problem Solving - Approfondimento e rielaborazione dei contenuti - Lavori individuali e di gruppo, guidati e non - Interventi individualizzati - Esercizi differenziati Ricerche guidate - Attività progettuali 	<p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende.</p> <p>Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi, didattici e non - Libri di testo e libri integrativi - Sussidi audiovisivi - Materiale didattico strutturato SOFTWARE DIDATTICI - LIM 	<p>Ascolto/Lettura</p> <p>Verifiche orali: Lettura, comprensione e conversazione .</p> <p>Verifiche scritte: Domanda a risposta chiusa/aperta</p> <p>SCRITTURA</p> <p>esercizi di completamento, produzione testo scritto.</p> <p>Utilizzo nuovi termini</p>	<p>Autonomia gestionale operativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uso delle procedure - uso delle preconoscenze <p>Autonomia emotivo relazionale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - scelta dei comportamenti - autocontrollo
<ul style="list-style-type: none"> - Attività di recupero, consolidamento e sviluppo - Iniziative di sostegno - Ricerche individuali e/o di gruppo - Impulso allo spirito critico - APPRENDIMENTO COOPERATIVO - GIOCO DI RUOLI 				

INGLESE SCUOLA PRIMARIA – classe QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE (Acquisire padronanza nelle quattro dimensioni :comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta, espressione scritta; sviluppare una progressiva sensibilità interculturale.

INGLESE		AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA	
COMPETENZA DI AREA		INTEGRARE I DIVERSI LINGUAGGI ED ESSERE IN GRADO DI UTILIZZARE I VARI CODICI DELLA COMUNICAZIONE	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. • 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. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE)	<ul style="list-style-type: none"> • Messaggi orali relativi ai diversi argomenti trattati • Consegne e istruzioni, permessi e proibizioni • Ascolto, comprensione e memorizzazione di testi di canzoni • Le istruzioni dei video giochi, i termini inglesi presenti nel linguaggio dello sport e dello spettacolo • Indicazioni in lingua inglese in contesti diversi 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente. • Identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.
2.	PARLATO (PRODUZIONE ED INTERAZIONE ORALE)		<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere persone e oggetti familiari., utilizzando parole e frasi già incontrate. • Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale. • Formulare domande e risposte in modo comprensibile e strutturalmente corretto • Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione .
3.	LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA)	<ul style="list-style-type: none"> • Brevi testi connotativi riferiti ad aspetti storico-geografici della regione Britannica • Brani relativi a leggende e tradizioni dell'Inghilterra, della Scozia e dell'Irlanda 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e comprendere testi brevi e semplici accompagnati da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. ▪ Ricavare informazioni da testi di uso quotidiano. • Arricchire le conoscenze degli aspetti linguistici e culturali inglesi attraverso la lettura di brevi brani e didascalie

4.	SCRITTURA (INTERAZIONE SCRITTA)	<ul style="list-style-type: none"> • Formulazione di richieste e risposte • Le strutture "How much is it?" "How much does it cost?" • Le frasi interrogative: "Do you want...?" "Do you like...?" • "where can I find....?" "can I have...?" "I'd like to have..." • "what time does?" 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per chiedere e dare informazioni.
5.	RIFLESSIONE SULLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • le regole grammaticali basilari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici forme grammaticali. • Riconoscere le regole grammaticali basilari.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> • I Messaggi orali relativi ai diversi argomenti trattati • Consegne e istruzioni, permessi e proibizioni 	<ul style="list-style-type: none"> • I Messaggi orali relativi ai diversi argomenti trattati • Consegne e istruzioni, permessi e proibizioni • Brani relativi a leggende e tradizioni dell'Inghilterra • le regole grammaticali basilari. • I numeri sino a 100 • L'orologio, l'ora intera, la mezz'ora, il quarto d'ora • I mesi, le stagioni. Il tempo atmosferico • Le materie scolastiche • Aggettivi per esprimere le qualità • I vocaboli relativi alle parti del corpo e ai capi di vestiario • Termini relativi alle caratteristiche dell'aspetto fisico • Gli ambienti della casa 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere brevi frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Brani relativi a leggende e tradizioni dell'Inghilterra • le regole grammaticali basilari. 		<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere e dare informazioni su se stessi
3.	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri sino a 100 • L'orologio, l'ora intera, la mezz'ora, il quarto d'ora 		<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere persone e oggetti familiari, usando semplici parole già note.
4.	<ul style="list-style-type: none"> • I mesi, le stagioni. Il tempo atmosferico • Le materie scolastiche 		<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in forma comprensibile semplici frasi su argomenti noti
5.	<ul style="list-style-type: none"> • Aggettivi per esprimere le qualità • I vocaboli relativi alle parti del corpo e ai capi di vestiario • Termini relativi alle caratteristiche dell'aspetto fisico • Gli ambienti della casa 		<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere le differenze tra la forma orale e scritta dei termini
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Attività laboratoriale per la costruzione del sapere. - Giochi Linguistici - Giochi di ruolo - Conversazioni e discussioni. - Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi e collettivo - Brainstorming - Problem Solving - Approfondimento e rielaborazione dei contenuti - Lavori individuali e di gruppo, 	<p><i>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</i></p> <p><i>Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende.</i></p> <p><i>Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi, didattici e non - Libri di testo e libri integrativi - Sussidi audiovisivi - Materiale didattico strutturato SOFTWARE DIDATTICI - LIM 	<p><i>Ascolto/Lettura</i></p> <p><i>Verifiche orali: Lettura, comprensione e conversazione .</i></p> <p><i>Verifiche scritte: Domanda a risposta chiusa/aperta</i></p> <p>SCRITTURA</p> <p><i>esercizi di completamento, produzione testo scritto.</i></p> <p><i>Utilizzo nuovi termini</i></p>	<p><i>Autonomia gestionale operativa:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche <p><i>Autonomia cognitiva:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - uso delle procedure - uso delle preconcoscenze <p><i>Autonomia emotivo</i></p>

ARTE E IMMAGINE

IMMAGINI, SUONI E COLORI
SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	<p><i>Il bambino:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</i> • <i>Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</i> • <i>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</i> • <i>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</i> • <i>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</i> • <i>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</i>
---	--

CAMPI DI ESPERIENZA	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
----------------------------	---

IMMAGINI SUONI E COLORI	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>1° LIVELLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservare e scoprire elementi della realtà.</i> • <i>Riconoscere e denominare i colori primari.</i> • <i>Manipolare materiali plasmabili</i> • <i>Sperimentare il colore con varie tecniche</i> • <i>Utilizzare alcune tecniche grafico-pittoriche</i> <p>2° LIVELLO</p>
--------------------------------	---

- Scoprire le possibilità espressive del colore, utilizzando diverse tecniche.
- Disegnare le forme e i colori dell'ambiente circostante
- Manipolare e trasformare diversi materiali plasmabili.
- Riconoscere i colori derivati attraverso la mescolanza dei colori primari
- Sperimentare diverse tecniche espressive.
- Drammatizzare situazioni
- Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche per comunicare e per esprimersi attraverso di esse

3° LIVELLO

- Utilizzare materiali strumenti, tecniche espressive e creative.
- Usare i colori in maniera appropriata
- Giocare e sperimentare con i materiali grafico- pittorici.
- Esplorare ed utilizzare materiali di natura diversa.
- Dipingere una superficie utilizzando diversi strumenti.
- Rappresentare graficamente vissuti, esperienze, storie....
- Individuare in un'immagine gli elementi che la compongono.
- Drammatizzare storia, racconti e interpretare il proprio ruolo
- Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche per comunicare e per esprimersi attraverso di esse

MUSICA

1° LIVELLO

- Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo
- Ripetere per imitazione un canto
- Mantenere il silenzio per alcuni minuti su segnale concordato

2° LIVELLO

- Sperimentare la sonorità uditiva di materiali e oggetti.
- Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.
- Riconoscere la differenza tra suono e silenzio.
- . Ascoltare i suoni e rumori della natura.
- Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo.
- Cantare in gruppo.

3° LIVELLO

- Cantare in gruppo e da soli utilizzando anche strumenti multimediali
- Eseguire e mimare canti, rispettando ritmo e tonalità

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Costruire piccoli strumenti con materiali di recupero.</i> 	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme</i> • <i>L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni</i> • <i>La vita di relazione</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività di sezione</i> • <i>Attività di intersezione</i> • <i>Attività individuali</i> • <i>Attività di grande gruppo</i> • <i>Attività di piccolo gruppo</i> 	
ATTIVITA'		
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI
<ul style="list-style-type: none"> ☐ <i>Giochi simbolici, travestimenti</i> ☐ <i>Giochi di movimento libero e guidato su base musicale</i> • <i>Caccia ai colori primari all'interno di materiali e di semplici immagini</i> • <i>Attività di manipolazione con materiali diversi(plastilina, pasta di sale)</i> • <i>Attività di laboratorio con materiale di recupero o riciclo</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ <i>Giochi simbolici, travestimenti</i> ☐ <i>Giochi di movimento libero e guidato su base musicale</i> ☐ <i>Lettura di immagini</i> • <i>Sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche</i> • <i>Attività grafiche e manipolative</i> • <i>Attività di ritaglio, strappo, collage....</i> ☐ <i>Creazione di cartelloni ed elementi decorativi</i> • <i>Attività di drammatizzazione</i> • <i>Attività ritmiche</i> • <i>Attività di ascolto e di canto di brani musicali</i> • <i>Visione di produzioni teatrali, cinematografiche, televisive.....</i> ☐ <i>Costruzione e uso di strumenti con materiali di recupero</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività grafiche e manipolative</i> • <i>Attività e giochi con le forme e i colori</i> • <i>Sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche(ritaglio, strappo, collage, pittura ecc) e manipolative(pasta di sale, creta, pongo)</i> ☐ <i>Creazione di cartelloni ed elementi decorativi</i> • <i>Visione di produzioni teatrali, cinematografiche, televisive...</i> • <i>Filastrocche, canzoni e semplici coreografie di gruppo legate alle festività</i>

<p><i>MODALITA' DI VERIFICA</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i>• <i>Utilizzo di schede di verifica</i>• <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>	<p><i>MODALITA' DI VERIFICA</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i>• <i>Utilizzo di schede di verifica</i>• <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>	<p><i>MODALITA' DI VERIFICA</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i>• <i>Utilizzo di schede di verifica</i>• <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>

ARTE E IMMAGINE SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

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).
- 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.)
- 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.

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno e attività manipolative • Produzioni varie con tecniche e materiali diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente esperienze vissute e/o storie ascoltate. • Manipolare materiali di vario tipo per produrre forme semplici. • Disegnare figure umane con uno schema corporeo completo
2.	OSSERBARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> • Descrizione verbale di immagini • Riconoscimento di forme, linee e colori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente. • Descrivere verbalmente immagini, esprimendo le emozioni prodotte dai suoni, dalle forme, dalle luci, dai colori e altro. • Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Disegno e attività manipolative 	<ul style="list-style-type: none"> • Rievocare esperienze personali attraverso il disegno
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Descrizione verbale di immagini • Riconoscimento di forme, linee e colori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le forme, le linee e i colori presenti negli ambienti e nelle immagini

ATTIVITA'

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'esperienza espressiva degli alunni sarà organizzata in modo tale da stimolarne la creatività sotto la guida dell'insegnante. ▪ Il linguaggio delle immagini sarà affiancato da attività quali la drammatizzazione, la manipolazione, l'educazione ritmico-musicale. ▪ L'acquisizione di capacità tecniche, dell'uso di semplici procedimenti, sarà sempre finalizzata alla loro utilizzazione per comunicare attraverso nuovi linguaggi non verbali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lavoro individuale <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. ▪ Lavoro a due <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. ▪ Lavoro in piccolo gruppo <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. ▪ Lavoro in grandi gruppi <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Computer ▪ LIM ▪ Fotografie ▪ Disegni ▪ Opere d'arte ▪ Oggetti e manufatti ▪ Materiali vari 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

ARTE E IMMAGINE SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		L'alunno... <ul style="list-style-type: none"> • utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). • 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.) • 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. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche per la produzione di elaborati grafici 	<ul style="list-style-type: none"> • Arricchire l'immagine corporea e la sua rappresentazione. • Realizzare immagini e paesaggi dell'ambiente circostante. • Usare tecniche diverse per la produzione di elaborati personali e di gruppo. • Esprimere sensazioni ed emozioni mediante l'utilizzo del colore.
2.	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> • Tratti principali del linguaggio iconico: linee, forme, colori. • Colori e accostamenti. • Elaborazione di immagini, forme e oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Attribuire significati a vari tipi d' immagine. • Esplorare immagini. Forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità sensoriali. • Riconoscere i tratti principali del linguaggio iconico: linee, forme, colori. • Riconoscere i tratti principali del linguaggio iconico: linee, forme, colori
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche per la produzione di elaborati grafici 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere alcuni elementi del linguaggio iconico
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Tratti principali del linguaggio iconico: linee, forme, colori. • Colori e accostamenti. • Elaborazione di immagini, forme e oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio grafico. • Realizzare semplici immagini corporee. Realizzare semplici paesaggi.
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'esperienza espressiva degli alunni sarà organizzata in modo tale da stimolarne la creatività. ▪ Il linguaggio delle immagini sarà affiancato da attività quali la drammatizzazione, la manipolazione, l'educazione ritmico-musicale. ▪ L'acquisizione di capacità tecniche e dell'uso di semplici procedimenti, saranno sempre finalizzati alla loro utilizzazione per comunicare attraverso nuovi linguaggi non verbali. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computer • LIM • Fotografie • Disegni • Opere d'arte • Oggetti e manufatti • Materiali vari 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

ARTE E IMMAGINE SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

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).
- 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.)
- 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.

NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITA'
------------------------	-------------------	-----------------

1.	ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> • tecniche grafiche e pittoriche • manipolazione di materiali plastici a fini espressivi. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere un'opera d'arte e riprodurla attraverso il linguaggio iconico dando spazio alle proprie sensazioni ed emozioni. • Utilizzare il linguaggio iconico per l'espressione personale e creativa. • Utilizzare tecniche grafiche e pittoriche, manipolare materiali plastici a fini espressivi.
----	--------------------------------	---	---

2.	OSSERBARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi di immagini fotografiche e quadri d'autore • Il linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte presenti nel territorio 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare immagini fotografiche e quadri d'autore, cogliendo gli elementi compositivi e il vissuto dell'artista. • Riconoscere attraverso un approccio operativo la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte presenti nel territorio.
----	--	---	--

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA

1.	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni iconiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il linguaggio iconico per semplici rappresentazioni.
----	---	---

2.	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi principali di un'opera d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere gli elementi principali di un'opera d'arte.
----	---	--

ATTIVITA'

Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>L'esperienza espressiva degli alunni sarà organizzata in modo tale da stimolarne la creatività.</i> ▪ <i>Il linguaggio delle immagini sarà affiancato da attività quali la drammatizzazione, la manipolazione, l'educazione ritmico-musicale.</i> ▪ <i>L'acquisizione di capacità tecniche e dell'uso di semplici procedimenti, saranno sempre finalizzati alla loro utilizzazione per comunicare attraverso nuovi linguaggi non verbali.</i> 	<p>a) Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>libero;</i> • <i>con assistenza dell'insegnante;</i> • <i>programmato su materiale autocorrettivo e strutturato.</i> <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>insegnante/alunno;</i> ▪ <i>alunno/alunno (alla pari);</i> ▪ <i>l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà.</i> <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>interno alla classe;</i> ▪ <i>omogeneo per livelli di apprendimento;</i> ▪ <i>integrato con criteri sociometrici.</i> <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>più gruppi a classi aperte.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Libro di testo cartaceo e digitale.</i> ▪ <i>Foto, disegni, opere d'arte.</i> ▪ <i>Schede operative.</i> ▪ <i>Computer</i> ▪ <i>LIM</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Osservazione dei comportamenti.</i> ▪ <i>Valutazione della prestazione connessa al compito.</i> ▪ <i>Prove oggettive iniziali, in itinere, finali.</i> 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Uso degli strumenti</i> ▪ <i>Uso del tempo</i> ▪ <i>Uso delle tecniche</i> <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Uso delle procedure</i> ▪ <i>Uso delle preconcoscenze</i> <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Scelta dei comportamenti</i> ▪ <i>Capacità di autocontrollo.</i>

ARTE E IMMAGINE

ARTE E IMMAGINE SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	<p><i>L'alunno...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>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).</i> • <i>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.)</i> • <i>Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</i> • <i>Conosce i principali beni artistico- culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</i>
---	--

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Utilizzo di diverse tecniche artistiche</i> • <i>Realizzazione di immagini con l'utilizzo di materiali diversi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Realizzare immagini mediante l'uso di materiali diversi.</i> • <i>Esprimersi in modo personale e creativo.</i> • <i>Utilizzare tecniche artistiche diverse.</i>
2.	OSSERBARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Analisi e interpretazione di immagini.</i> • <i></i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cogliere il significato complessivo di un'immagine e riconoscerne la funzione espressiva e comunicativa.</i> • <i>Avvicinarsi a raffigurazioni artistiche.</i> • <i>Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista sia informativo sia emotivo.</i>

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA

1.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Utilizzo di tecniche espressive diversificate.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscere e utilizzare tecniche e materiali diversi per composizioni espressive e comunicative</i>
2.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Elementi fondamentali di un'opera o di un'immagine</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservare immagini, forme ed oggetti presenti nell'ambiente descrivendone gli elementi fondamentali</i>

ATTIVITA'

Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<p>- 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" e ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da</p>	<p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende. Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche</p>	<p>-materiale di facile consumo Lim Software didattici -fotocamera -cartelloni per le diverse attività scolastiche, - semplici lavori per le festività e per le discipline</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computer • Fotografie • Opere d'arte 	<p>Verifiche orali: colloqui, dibattiti, descrizioni di immagini. Verifiche scritte: esercizi di completamento. Prove Pratiche: realizzazione di prodotti pittorici e plastici. Realizzazione di lavori artistici.</p>	<p>Autonomia gestionale operativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uso delle procedure - uso delle preconcoscenze
<p>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. -Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi e collettivo</p>	<p>relative all'UDA di riferimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti e manufatti • Materiali vari 		<p>Autonomia emotivo relazionale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - scelta dei comportamenti - autocontrollo

ARTE E IMMAGINE SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno...</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>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).</i> • <i>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.)</i> • <i>Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</i> • <i>Conosce i principali beni artistico- culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</i> 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Elaborazione di disegni e immagini in maniera creativa</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rielaborare e interpretare creativamente disegni e immagini.</i> • <i>Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare graficamente alcuni elementi della realtà circostante.</i> • <i>Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte</i> •
2.	OSSERBARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> • <i>elementi del linguaggio visuale (linee, colori primari, forme, punto).</i> • <i>patrimonio ambientale e i principali monumenti storico-artistici del territorio di appartenenza</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</i> • <i>Riconoscere in un testo iconico-visivo alcuni elementi del linguaggio visuale (linee, colori primari, forme, punto).</i> • <i>Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e i principali monumenti storico-artistici.</i>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Tecniche pittoriche diversificate</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Utilizzare le principali tecniche artistiche su supporti di vario tipo.</i> • <i>Comunicare semplici messaggi attraverso il mezzo espressivo.</i>
2.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Semplice analisi di immagini e opere d'arte.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservare e descrivere semplici immagini</i>

ATTIVITA'				
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<p>- <i>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" e ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive,</i></p>	<p><i>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende. Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento.</i></p>	<p><i>-materiale di facile consumo Lim Software didattici -fotocamera -cartelloni per le diverse attività scolastiche, - semplici lavori per le festività e per le discipline</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Computer</i> • <i>Fotografie</i> • <i>Opere d'arte</i> • <i>Oggetti e manufatti</i> 	<p><i>Verifiche orali: colloqui, dibattiti, descrizioni di immagini. Verifiche scritte: esercizi di completamento. Prove Pratiche: realizzazione di prodotti pittorici e plastici. Realizzazione di lavori artistici.</i></p>	<p><i>Autonomia gestionale operativa:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>uso degli strumenti</i> - <i>uso del tempo</i> - <i>uso delle tecniche</i> <p><i>Autonomia cognitiva:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>uso delle procedure</i> - <i>uso delle preconcoscenze</i> <p><i>Autonomia emotivo relazionale:</i></p>
<p><i>comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche. -Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi e collettivo</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Materiali vari</i> 		<ul style="list-style-type: none"> - <i>scelta dei comportamenti</i> - <i>autocontrollo</i>

MUSICA

IMMAGINI, SUONI E COLORI

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:</p>	<p><i>Il bambino:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</i>• <i>Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</i>• <i>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</i>• <i>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</i>• <i>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</i>• <i>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</i>
<p>CAMPI DI ESPERIENZA</p>	<p>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>
<p>IMMAGINI SUONI E COLORI</p>	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>1° LIVELLO</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Osservare e scoprire elementi della realtà.</i>• <i>Riconoscere e denominare i colori primari.</i>• <i>Manipolare materiali plasmabili</i>• <i>Sperimentare il colore con varie tecniche</i>• <i>Utilizzare alcune tecniche grafico-pittoriche</i> <p>2° LIVELLO</p>

- Scoprire le possibilità espressive del colore, utilizzando diverse tecniche.
- Disegnare le forme e i colori dell'ambiente circostante
- Manipolare e trasformare diversi materiali plasmabili.
- Riconoscere i colori derivati attraverso la mescolanza dei colori primari
- Sperimentare diverse tecniche espressive.
- Drammatizzare situazioni
- Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche per comunicare e per esprimersi attraverso di esse

3° LIVELLO

- Utilizzare materiali strumenti, tecniche espressive e creative.
- Usare i colori in maniera appropriata
- Giocare e sperimentare con i materiali grafico- pittorici.
- Esplorare ed utilizzare materiali di natura diversa.
- Dipingere una superficie utilizzando diversi strumenti.
- Rappresentare graficamente vissuti, esperienze, storie....
- Individuare in un'immagine gli elementi che la compongono.
- Drammatizzare storia, racconti e interpretare il proprio ruolo
- Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche per comunicare e per esprimersi attraverso di esse

MUSICA

1° LIVELLO

- Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo
- Ripetere per imitazione un canto
- Mantenere il silenzio per alcuni minuti su segnale concordato

2° LIVELLO

- Sperimentare la sonorità uditiva di materiali e oggetti.
- Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.
- Riconoscere la differenza tra suono e silenzio.
- . Ascoltare i suoni e rumori della natura.
- Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo.
- Cantare in gruppo.

3° LIVELLO

- Cantare in gruppo e da soli utilizzando anche strumenti multimediali
- Eseguire e mimare canti, rispettando ritmo e tonalità

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Costruire piccoli strumenti con materiali di recupero.</i> 	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme</i> • <i>L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni</i> • <i>La vita di relazione</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività di sezione</i> • <i>Attività di intersezione</i> • <i>Attività individuali</i> • <i>Attività di grande gruppo</i> • <i>Attività di piccolo gruppo</i> 	
ATTIVITA'		
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI
<ul style="list-style-type: none"> ☐ <i>Giochi simbolici, travestimenti</i> ☐ <i>Giochi di movimento libero e guidato su base musicale</i> • <i>Caccia ai colori primari all'interno di materiali e di semplici immagini</i> • <i>Attività di manipolazione con materiali diversi(plastilina, pasta di sale)</i> • <i>Attività di laboratorio con materiale di recupero o riciclo</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ <i>Giochi simbolici, travestimenti</i> ☐ <i>Giochi di movimento libero e guidato su base musicale</i> ☐ <i>Lettura di immagini</i> • <i>Sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche</i> • <i>Attività grafiche e manipolative</i> • <i>Attività di ritaglio, strappo, collage....</i> ☐ <i>Creazione di cartelloni ed elementi decorativi</i> • <i>Attività di drammatizzazione</i> • <i>Attività ritmiche</i> • <i>Attività di ascolto e di canto di brani musicali</i> • <i>Visione di produzioni teatrali, cinematografiche, televisive.....</i> ☐ <i>Costruzione e uso di strumenti con materiali di recupero</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività grafiche e manipolative</i> • <i>Attività e giochi con le forme e i colori</i> • <i>Sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche(ritaglio, strappo, collage, pittura ecc) e manipolative(pasta di sale, creta, pongo)</i> ☐ <i>Creazione di cartelloni ed elementi decorativi</i> • <i>Visione di produzioni teatrali, cinematografiche, televisive...</i> • <i>Filastrocche, canzoni e semplici coreografie di gruppo legate alle festività</i>

<p><i>MODALITA' DI VERIFICA</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i>• <i>Utilizzo di schede di verifica</i>• <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>	<p><i>MODALITA' DI VERIFICA</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i>• <i>Utilizzo di schede di verifica</i>• <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>	<p><i>MODALITA' DI VERIFICA</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i>• <i>Utilizzo di schede di verifica</i>• <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>

MUSICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno :</p> <p>esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. • 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. • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. • 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. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ASCOLTO	Durata, altezza, intensità del suono	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il silenzio come assenza di suono e rispettare l'alternanza silenzio/ suono. • Discriminare e classificare i suoni che il corpo può produrre e quelli dell'ambiente circostante. • Ascoltare canti e musica.
2.	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di suoni con le parti del corpo • Esecuzioni di canti ad una voce 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la voce, il proprio corpo e oggetti vari per espressioni parlate, recitate e cantate. • Intonare canti a una voce.
3.	DISCRIMINAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Eventi sonori della realtà circostante. • Classificazione di suoni e rumori nell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attribuire significati a segni e segnali sonori e musicali
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di alcuni parametri del suono: (durata e intensità). 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere alcuni parametri del suono: (durata e intensità).
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di semplici canti 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Eseguire semplici canti.
3.		<ul style="list-style-type: none"> • Suoni e rumori 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere suoni familiari

ATTIVITA'

Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attraverso attività capaci di suscitare interesse e partecipazione, si guiderà il bambino nell'esplorazione della dimensione sonora per abituarlo a riflettere, comprendere, operare, produrre ed anche ascoltare. ▪ Si prediligerà il gioco organizzato e si cercherà di favorire le esperienze di gruppo per creare occasioni socializzanti e per accrescere i sentimenti di appartenenza. 	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Piccoli strumenti musicali anche di riciclo. ▪ Stereo, CD musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'esperienza espressiva degli alunni sarà organizzata in modo tale da stimolarne la creatività. ▪ Il linguaggio delle immagini sarà affiancato da attività quali la drammatizzazione, la manipolazione, l'educazione ritmico-musicale. ▪ L'acquisizione di capacità tecniche e dell'uso di semplici procedimenti, saranno sempre finalizzati alla loro utilizzazione per comunicare attraverso nuovi linguaggi non verbali. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computer • LIM • Fotografie • Disegni • Opere d'arte • Oggetti e manufatti • Materiali vari 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

MUSICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		L'alunno : esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. <ul style="list-style-type: none"> • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. • 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. • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. • 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 diversogenere. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Timbro, intensità, altezza. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepire le differenze timbriche dei suoni. ▪ Intuire il concetto di intensità dei suoni ▪ Distinguere, definire e classificare i suoni in base alla natura e alladurata
2.	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ritmo ▪ Trascrizione intuitiva ed esecuzione di semplici partiture 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire brani alternando FORTE/PIANO. ▪ Acquisire il concetto di ritmo come ripetizione regolare di un evento sonoro. ▪ Trascrivere ed eseguire semplici partiture.
3.	D I S C R I M I N A Z I O N E	Definizione e classificazione di suoni in base alla provenienza	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere suoni ambientali e stabilire la fonte di provenienza. • Definire e classificare i suoni secondo le percezioni sensoriali.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Timbro, intensità, altezza. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Intuire il concetto di intensità dei suoni ▪ Distinguere, definire e classificare i suoni in base alla natura e alla durata
2.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ritmo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire il concetto di ritmo come ripetizione regolare di un evento sonoro
3.		Definizione e classificazione di suoni in base alla provenienza	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere suoni ambientali e stabilire la fonte di provenienza.
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attraverso attività capaci di suscitare interesse e partecipazione, si guiderà il bambino nell'esplorazione della dimensione sonora per abituarlo a riflettere, comprendere, operare, produrre ed anche ascoltare. ▪ Si prediligerà il gioco organizzato e si cercherà di favorire le esperienze di gruppo per creare occasioni socializzanti e per accrescere i sentimenti di appartenenza. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schede operative. • Computer • LIM • Piccoli strumenti musicali anche di riciclo. • Stereo, CD musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

MUSICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

L'alunno :

esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.

- *Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.*
- *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.*
- *Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.*
- *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.*

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>timbro, intensità durata, altezza, ritmo e profilo melodico dei suoni</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Percepire eventi sonori in base a timbro, intensità durata, altezza, ritmo e profilo melodico</i>
2.	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Avvio alla scrittura musicale</i> ▪ <i>Esecuzione di brani vocali di gruppo</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Eseguire brevi sequenze ritmiche con semplici strumenti</i> ▪ <i>Eseguire canti e brani con l'utilizzo della trascrizione intuitiva.</i> ▪ <i>Cantare semplici brani corali</i>
3.	DISCRIMINAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Definizione e classificazione di suoni</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Distinguere, definire e classificare i suoni secondo la loro struttura compositiva, la natura e la durata.</i>

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA

1.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Riconoscere i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo</i>
2.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Esecuzione di semplici brani vocali</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Utilizzare con gradualità voce</i> ▪ <i>Eseguire collettivamente e individualmente semplici brani vocali/strumentali curando l'intonazione</i>
3.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Definizione e classificazione di suoni</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Distinguere, definire e classificare i suoni secondo la loro provenienza e durata</i>

ATTIVITA'

Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attraverso attività capaci di suscitare interesse e partecipazione, si guiderà il bambino nell'esplorazione della dimensione sonora per abituarlo a riflettere, comprendere, operare, produrre ed anche ascoltare. ▪ Si prediligerà il gioco organizzato e si cercherà di favorire le esperienze di gruppo per creare occasioni socializzanti e per accrescere i sentimenti di appartenenza. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • libero; • con assistenza dell'insegnante; • programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Stereo, CD musicali. ▪ Piccoli strumenti, anche di riciclo. ▪ Computer ▪ LIM 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

MUSICA SCUOLA PRIMARIA – classe QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

L'alunno :

- esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- 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.
- Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.
- 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.

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo. ▪ Analisi del timbro dei principali strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere all'ascolto varie tipologie musicali ▪ Riconoscere i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo. ▪ Riconoscere e analizzare timbricamente i principali strumenti
2.	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La scrittura musicale ▪ Esecuzione di canti a una e più voci 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ rappresentare suoni con simboli grafici. ▪ Eseguire sequenze ritmiche con il corpo e con semplici strumenti. ▪ Utilizzare le risorse espressive della vocalità nel canto, nella recitazione e nella drammatizzazione.
3.	DISCRIMINAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ i suoni ambientali: fonte, provenienza 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere i suoni ambientali stabilendone fonte, provenienza ▪ Distinguere e classificare la timbrica di ciascuno strumento musicale dell'orchestra. ▪
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Generi musicali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere all'ascolto varie tipologie musicali

2.	▪ <i>esecuzione di semplici brani vocali e strumentali</i>	▪ <i>Utilizzare con gradualità voce e semplici strumenti in modo consapevole.</i> ▪ <i>Eeguire collettivamente e individualmente semplici brani vocali/strumentali curando l'intonazione</i>		
3.	▪ <i>Riconoscimento dei diversi strumenti musicali</i>	▪ <i>Riconoscere i principali strumenti dal timbro</i>		
ATTIVITA'				
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO		VALUTAZIONE		
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<i>-lezioni collettive sul gruppo classe con una didattica adeguata alle potenzialità e all'età degli alunni, una didattica in cui la presentazione dei contenuti teorici è in perfetta simbiosi con</i>	<i>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende. Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Schede operative. • Computer • LIM • Piccoli strumenti musicali anche di riciclo. • Stereo • CD musicali 	<i>Prova pratica. Esecuzione di canti, brani musicali. Osservazioni sistematiche significative.</i>	<i>Autonomia gestionale operativa: - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche Autonomia cognitiva:</i>

<p><i>la pratica strumentale e vocale.</i> <i>-attività ludiche in considerazione del fatto che se il gioco è veicolo privilegiato per ogni apprendimento nell'età infantile, a maggior ragione, deve esserlo per un approccio alla musica che non risulti teorico e noioso ma che sappia stimolare la creatività dell'alunno e il proprio desiderio innato di apprendere.</i> <i>-Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi e collettivo</i></p>	<p><i>varie problematiche relative all'UDA di riferimento.</i></p>			<ul style="list-style-type: none"> - <i>uso delle procedure</i> - <i>uso delle preconcoscenze</i> <i>Autonomia emotivo relazionale:</i> - <i>scelta dei comportamenti</i> - <i>autocontrollo</i>
--	--	--	--	---

MUSICA SCUOLA PRIMARIA – classe QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno :</p> <p>esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. • 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. • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. • 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. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo. ▪ Analisi del timbro dei principali strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere i parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo. ▪ Comprendere, utilizzare e apprezzare linguaggi sonori e musicali diversi ▪ Cogliere i valori espressivi delle musiche ascoltate.
2.	PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La scrittura musicale ▪ Esecuzione di canti a una e più voci • Lettura ed elaborazione di partiture secondo segni non convenzionali e convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire sequenze ritmiche con il corpo e con semplici strumenti. • Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. • Saper leggere ed elaborare una partitura secondo segni non convenzionali e convenzionali. • Utilizzare le risorse espressive della vocalità nel canto, nella recitazione e nella drammatizzazione.
3.	DISCRIMINAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ i suoni ambientali: fonte, provenienza 	<ul style="list-style-type: none"> ▪
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Generi musicali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere all'ascolto varie tipologie musicali

2.	▪ <i>esecuzione di semplici brani vocali e strumentali</i>	▪ <i>Utilizzare con gradualità voce e semplici strumenti in modo consapevole.</i> ▪ <i>Eseguire collettivamente e individualmente semplici brani vocali/strumentali curando l'intonazione</i>		
3.	▪ <i>Fonte sonora e classificazione dei suoni</i>	▪ <i>Riconoscere e denominare la fonte sonora, classificandola secondo le caratteristiche sensoriali</i>		
ATTIVITA'				
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO		VALUTAZIONE		
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<i>-lezioni collettive sul gruppo classe con una didattica adeguata alle potenzialità e all'età degli alunni, una didattica in cui la presentazione dei contenuti teorici è in perfetta simbiosi con</i>	<i>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende. Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Schede operative. • Computer • LIM • Piccoli strumenti musicali anche di riciclo. • Stereo 	<i>Prova pratica. Esecuzione di canti, brani musicali. Osservazioni sistematiche significative.</i>	<i>Autonomia gestionale operativa:</i> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche
<i>la pratica strumentale e vocale. -attività ludiche in considerazione del fatto che se il gioco è veicolo privilegiato per ogni apprendimento nell'età infantile, a maggior ragione, deve esserlo per un approccio alla musica che non risulti teorico e noioso ma che sappia stimolare la creatività dell'alunno e il proprio desiderio innato di apprendere. -Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi e collettivo</i>	<i>cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • CD musicali 		<i>Autonomia cognitiva:</i> - uso delle procedure - uso delle preconoscenze <i>Autonomia emotivo relazionale:</i> - scelta dei comportamenti - autocontrollo

STORIA

IL SE' E L'ALTRO
SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:

Il bambino:

- ☒ *Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.*
- *Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.*
- *Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.*
- *Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.*
- *Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.*
- ☒ *Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.*
- *Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.*

CAMPI DI ESPERIENZA

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

IL SE' E L'ALTRO

1° LIVELLO

- *Accettare con serenità il distacco dai genitori*
- *Presentarsi e conoscere i compagni*
- *Occuparsi della propria igiene personale*
- *Rispettare il proprio turno nelle attività*
- *Condividere giochi e collaborare con gli altri*
- *Accettare le diversità presenti nel gruppo*
- *Conoscere, verbalizzandole, alcune ricorrenze religiose*

2° LIVELLO

- *Reinserirsi serenamente nel gruppo scolastico*
- *Riconoscere la propria identità sessuale*
- *Verbalizzare il proprio stato d'animo*
- *Rispettare i compagni*
- *Rispettare le regole*
- *Portare a termine un'attività*
- *Partecipare ai lavori di gruppo*

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscere usi, costumi, tradizioni della famiglia e della comunità</i> • <i>Conoscere ricorrenze religiose</i> <p>3° LIVELLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni</i> • <i>Giocare in modo costruttivo e creativo con i compagni</i> • <i>Sviluppare atteggiamenti collaborativi nei giochi e nelle attività</i> • <i>Mettere in atto comportamenti di aiuto verso i compagni</i> • <i>Conoscere ed accettare le diversità fisiche, culturali, di religione</i> • <i>Conoscere usi, costumi, tradizioni della famiglia e della comunità</i> • <i>Organizzare immagini in tre/quattro sequenze</i> • <i>Formulare ipotesi sulla successione degli eventi</i> • <i>Ricostruire storie ed esperienze rispettando l'ordine cronologico</i> • <i>Utilizzare semplici strumenti (calendario, cartelloni, l'orologio dei mesi e delle stagioni) per collocare le esperienze</i> • <i>Riconoscere i più importanti segni della sua cultura e del suo territorio: chiesa, scuola, paese.....</i> • <i>Riconoscere di avere una storia personale e familiare</i> • <i>Formulare una prima idea di tempo.</i> 		
<p>METODOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme</i> • <i>L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni</i> • <i>La vita di relazione</i> 	<p>ORGANIZZAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività di sezione</i> • <i>Attività di intersezione</i> • <i>Attività individuali</i> • <i>Attività di grande gruppo</i> • <i>Attività di piccolo gruppo</i> 		
ATTIVITA'			
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività finalizzate a favorire un distacco sereno dalla famiglia</i> • <i>Attività ludiche: esplorare gli ambienti della scuola</i> • <i>Individuazione di regole necessarie a star bene a</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Giochi di ruolo e simulazioni</i> • <i>Conversazioni guidate</i> • <i>Conversazioni, dialoghi, attività di confronto</i> • <i>Rappresentazione simbolica di relazioni causali</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Giochi per rafforzare l'identità e la conoscenza di sé</i> • <i>Attività ludiche per la conoscenza reciproca</i> • <i>Giochi di ruolo e simulazioni</i> • <i>Attività ludiche per il consolidamento delle prime regole</i> 	

<p><i>scuola</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Giochi simbolici, individuali e di gruppo finalizzati a favorire la socializzazione e la condivisione</i> 	<p><i>e temporali (prima-dopo-infine)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ <i>Individuazione delle regole necessarie a star bene a scuola</i> ☐ <i>Uscite esplorative</i> ☐ <i>Uso del calendario con registrazione con semplici simboli del tempo che fa e del tempo che passa</i> ☐ <i>Realizzazione di lavori di gruppo(cartelloni, realizzazione di elementi decorativi per gli spazi scolastici ecc)</i> ☐ <i>Rielaborazione di esperienze vissute e di storie</i> 	<p><i>di vita comunitaria</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ <i>Giochi motori con applicazione di regole</i> ☐ <i>Conversazione guidate</i> • <i>Attività di consolidamento delle autonomie</i> ☐ <i>Uscite sul territorio per conoscere tradizioni e usanze</i> ☐ <i>Realizzazione di lavori di gruppo(cartelloni, realizzazione di elementi decorativi per gli spazi scolastici ecc)</i>
<ul style="list-style-type: none"> • <i>MODALITA' DI VERIFICA</i> • <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e digioco</i> ☐ <i>Conversazioni</i> ☐ <i>Verbalizzazioni</i> ☐ <i>Utilizzo di schede di verifica</i> ☐ <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>MODALITA' DI VERIFICA</i> • <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i> ☐ <i>Conversazioni</i> ☐ <i>Verbalizzazioni</i> ☐ <i>Utilizzo di schede di verifica</i> ☐ <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>MODALITA' DI VERIFICA</i> • <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e digioco</i> ☐ <i>Conversazioni</i> ☐ <i>Verbalizzazioni</i> ☐ <i>Utilizzo di schede di verifica</i> ☐ <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>

STORIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
---	---

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo corretto degli elementi "adesso-prima-dopo" successione temporale di azioni, eventi accaduti, storie ascoltate 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la successione delle informazioni e delle situazioni
2.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinamento temporale • La contemporaneità, la durata, la periodizzazione • La giornata scolastica • Ieri, oggi, domani; passato, presente e futuro • Rapporti di causa-effetto • Le azioni quotidiane consuete • L'orologio 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere le scansioni temporali giorno-notte e mattina-pomeriggio, sera-notte • Conoscere e usare gli strumenti di misurazione oggettiva del tempo • Riconoscere la contemporaneità di azioni uguali o diverse • Comprendere che la durata degli eventi è misurabile • Distinguere la durata psicologica e la durata reale dell'esperienza quotidiana • Individuare l'inizio e la fine di una storia. • Confrontare il presente con il passato.

3.	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Oggetti antichi e moderni</i> • <i>La storia dei resti del passato</i> • <i>Le relazioni parentali</i> • <i>La storia delle persone</i> • <i>Le fonti storiche</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Riconoscere alcuni cambiamenti che avvengono nel tempo</i> • <i>Individuare cambiamenti dovuti ad innovazioni tecnologiche</i> • <i>Riconoscere l'importanza delle fonti</i> • <i>Raccogliere documenti e ricavarne informazioni</i> • <i>Ricostruire la propria storia attraverso documenti personali</i> • <i>Collocare sulla linea del tempo avvenimenti relativi alla storia personale</i>
4.	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>La linea del tempo personale</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ricostruire avvenimenti personali e familiari cronologicamente ordinati.</i>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Utilizzo corretto degli elementi "adesso-prima-dopo"</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>. Padroneggiare la successione delle informazioni e delle situazioni</i>
2.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>La giornata</i> • <i>Ieri, oggi, domani</i> • <i>Le azioni quotidiane consuete</i> • <i>L'orologio</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Comprendere le scansioni temporali giorno-notte e mattina pomeriggio, sera-notte</i> • <i>Conoscere e usare gli strumenti di misurazione oggettiva del tempo</i> • <i>Individuare l'inizio e la fine di una storia</i>
3.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Oggetti antichi e moderni</i> • <i>La storia dei resti del passato</i> • <i>Le relazioni parentali</i> • <i>La storia delle persone</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Riconoscere alcuni cambiamenti che avvengono nel tempo</i> • <i>Individuare cambiamenti dovuti ad innovazioni tecnologiche</i> • <i>Ricostruire la propria storia attraverso documenti personali</i>
4.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>La linea del tempo personale</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ricostruire avvenimenti personali e familiari cronologicamente ordinati.</i>
ATTIVITA			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale'			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creare, nel contesto di apprendimento, le condizioni esperienziali sia sotto forma di gioco sia di esperienza scolastica in generale. ▪ Costruire e applicare gli strumenti cognitivi che i bambini devono acquisire. ▪ Partire dalla riflessione sulle routine quotidiane e settimanali. ▪ Stimolare la riflessione sull'esperienza quotidiana in generale e su quella vissuta e ricostruita nel contesto scolastico. ▪ Affinare concetti quali la successione, la contemporaneità, la durata. ▪ Avviare percorsi di ricostruzione del passato, attraverso la lettura di tracce e segni da utilizzare come fonti per produrre informazioni. 	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. ▪ Compiti di realtà 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

STORIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti antichi e moderni • La storia dei resti del passato • Le relazioni parentali • La storia delle persone • La linea del tempo personale 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'importanza delle fonti • Raccogliere documenti e ricavarne informazioni • Ricostruire la propria storia attraverso documenti personali
2.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • I concetti spazio temporale 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare sulla linea del tempo avvenimenti relativi alla storia personale
3.	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • i procedimenti metodologici della ricerca storica e dell'analisi delle fonti per la ricostruzione personale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere alcuni cambiamenti che avvengono nel tempo • Individuare cambiamenti dovuti ad innovazioni tecnologiche

4.	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinamento temporale • La contemporaneità, la durata, la periodizzazione • La giornata scolastica • Ieri, oggi, domani • Rapporti di causa-effetto • Le azioni quotidiane consuete • L'orologio 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere la successione, la contemporaneità, la durata e la periodizzazione di eventi • Ricostruire le fasi di una storia • Individuare le relazioni di causa – effetto tra fenomeni ed eventi temporali. • Conoscere l'orologio • Scandire la giornata e valutare la durata
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti antichi e moderni 	<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere documenti e ricavarne informazioni
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Le relazioni parentali • La storia delle persone 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire la propria storia attraverso documenti personali
3.		<ul style="list-style-type: none"> • Trasformazioni di oggetti, persone e luoghi nel tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere alcuni cambiamenti che avvengono nel tempo
4.		<ul style="list-style-type: none"> • la durata, • Rapporti di causa-effetto • Ieri, oggi, domani 	<ul style="list-style-type: none"> • la durata di eventi • Scandire la giornata • Individuare le relazioni di causa – effetto tra eventi •
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creare, nel contesto di apprendimento, le condizioni esperenziali sia sotto forma di gioco sia di esperienza scolastica in generale. ▪ Costruire e applicare gli strumenti cognitivi che i bambini devono acquisire. ▪ Partire dalla riflessione sulle routine quotidiane e settimanali. ▪ Stimolare la riflessione sull'esperienza quotidiana in generale e su quella vissuta e ricostruita nel contesto scolastico. ▪ Affinare concetti quali la successione, la contemporaneità, la durata. ▪ Avviare percorsi di ricostruzione del passato, attraverso la lettura di tracce e segni da utilizzare come fonti per produrre informazioni. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Conversazioni, riflessioni collettive. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconnoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo.

STORIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. Comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • categorie temporali • utilizzo di fonti per ricostruire la storia dell'uomo. • passaggio dall'uomo preistorico all'uomo storico • Le fonti documentarie • Generazioni a confronto 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed usare efficacemente i documenti
2.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Successione temporale; contemporaneità; ciclicità; trasformazione, misurazione del tempo 	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere organizzare le informazioni che si sviluppano nel tempo • Individuare le caratteristiche del tempo • Collocare avvenimenti su fasce e rappresentazioni del tempo
3.	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • l'origine dell'universo • l'origine della vita e le sue prime forme in cui si è sviluppata e diffusa • l'homo nel paleolitico e nel mesolitico • le grandi conquiste dell'uomo nel Neolitico 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'evoluzione dell'uomo • Individuare esperienze umane nel tempo: l'uomo preistorico • Riconoscere l'intervento dell'uomo sul territorio e sulla natura

		<ul style="list-style-type: none"> il passaggio dalla preistoria alla storia 	
4.	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo del linguaggio dello storico 	<ul style="list-style-type: none"> Orientarsi nel presente e nel passato Comprendere l'evoluzione del modo di vivere dell'uomo Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> utilizzo di fonti per ricostruire la storia dell'uomo. 	
2.		<ul style="list-style-type: none"> Successione temporale; contemporaneità; ciclicità; trasformazione, misurazione del tempo 	<ul style="list-style-type: none"> Collocare avvenimenti su fasce e rappresentazioni del tempo
3.		<ul style="list-style-type: none"> l'origine dell'universo l'origine della vita e le sue prime forme in cui si è sviluppata ed diffusa l'homo nel paleolitico e nel mesolitico le grandi conquiste dell'uomo nel Neolitico il passaggio dalla preistoria alla storia 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere l'evoluzione dell'uomo
4.		<ul style="list-style-type: none"> linguaggio dello storico 	<ul style="list-style-type: none"> comprendere l'evoluzione del modo di vivere dell'uomo Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nella pratica scolastica verrà dato largo spazio a un modello didattico che parta da una situazione concreta e problematica, per stimolare gli alunni alla risoluzione, all'attività laboratoriale in piccolo gruppo richiamando la competenza del saper lavorare con gli altri; alla lettura e analisi di documenti iconografici per apprendere la strategia di estrapolare concetti chiave; all'utilizzo delle risorse multimediali. ▪ L'alunno formulerà problemi sulla base delle informazioni raccolte e argomenterà sui concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • libero; • con assistenza dell'insegnante; • programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Documenti di vario genere. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

STORIA

STORIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		L'alunno:			
		<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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. 			
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE		ABILITA'	
1.	USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruzione di aspetti significativi di eventi passati. • Tracce di diversa natura: documenti, reperti museali, siti archeologici, fonti iconografiche e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire, attraverso l'analisi di fonti storiche, l'insorgere e lo svilupparsi di un importante avvenimento. • Analizzare e verbalizzare con competenza i rapporti di causa-effetto sottesi ai cambiamenti storici. • Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. 		
2.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Quadri di civiltà a confronto 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. 		

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Organizzazione delle conoscenze sulla linea del tempo in base a date, periodi durata delle civiltà oggetto di studio.</i> • <i>Lettura e interpretazione di cartegeostoriche.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.</i> • <i>Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.</i> •
3.	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rappresentazioni sintetiche delle civiltà studiate.</i> • <i>Associazione di testi e carte geo-storiche al fine di ricostruire le conoscenze sulle civiltà e sul mondo dell'antichità.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Usare la linea del tempo e le carte storico geografiche per rappresentare le conoscenze studiate</i> • <i>Conoscere gli aspetti fondamentali delle antiche civiltà.</i> • <i>Verificare e confrontare le conoscenze e le abilità storiche relative al passato recente e al passato lontanissimo</i>
4.	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Trasposizione in forma scritta di mappe, schemi, tabelle, carte geo-storiche, linee e grafici temporali.</i> • <i>Utilizzo di linee del tempo, schemi, schemi, grafici, tabelle per l'esposizione dei fatti studiati.</i> • <i>Descrizione orale e scritta di avvenimenti storici studiati.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.</i> • <i>Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.</i> • <i>Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.</i> • <i>Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico.</i>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ricostruzione di aspetti significativi di eventi passati</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • • <i>Ricostruire un fatto attraverso l'interpretazione delle varie fonti.</i> • <i>Stabilire rapporti di causa – effetto tra fatti ed eventi, guidati dagli insegnanti.</i>
2.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Individuazione di caratteristiche delle varie civiltà</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>fare uso del testo per trarre semplici informazioni secondo le istruzioni date.</i> • <i>Collocare i principali eventi storici nel tempo.</i>
3.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rappresentazioni sintetiche delle civiltà studiate.</i> • 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Comprendere in modo essenziale la terminologia specifica.</i> • <i>Conoscere e ricordare i fatti più importanti di un periodo studiato.</i> • <i>Comprendere che il tempo passa e che le cose cambiano.</i>
4.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Descrizione orale di avvenimentistorici studiati.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Individuare le caratteristiche principali delle diverse civiltà studiate.</i> • <i>Riferire in modo sufficientemente chiaro i contenuti di un testo di</i>

		<i>studio con l'ausilio di domande o tracce guida.</i>		
ATTIVITA'				
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale				
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<i>-- Rilevazione delle preconcoscenze.</i>	<i>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</i>	<i>- Costruzione di tabelle, quadri di civiltà -mappe-carte geo-storiche</i>	<i>- osservazioni - esercitazioni orali - esercitazioni pratiche</i>	<i>Autonomia gestionale operativa: - uso degli strumenti</i>

STORIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		L'alunno:			
		<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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. 			
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE		ABILITA'	
1.	USO DELLE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> • Il rapporto tra fonte e storia • La diversa tipologia delle fonti 		<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire fenomeni storici utilizzando fonti di diversa natura. • Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. 	
2.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi caratteristici delle più antiche civiltà (forma di governo divisione dei ruoli, territorio.....). • Analogie e differenze tra i quadri di civiltà 		<ul style="list-style-type: none"> • Leggere carte storico-geografiche relative alle civiltà studiate. • Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare conoscenze. • Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. 	
3.	STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza degli strumenti di analisi: grafico, tabella, mappa concettuale, carta storica. • Utilizzo degli strumenti sopraindicati per organizzare e rielaborare le conoscenze. • Conoscenza della struttura ed articolazione del libro di testo (indice sintetico ed analitico, capitoli, paragrafi, capoversi...). 		<ul style="list-style-type: none"> • Leggere carte storico-geografiche relative alle civiltà studiate. • Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare conoscenze. • Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. 	

4.	PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Trasposizione in forma scritta di mappe, schemi, tabelle, carte geostoriche, linee e grafici temporali.</i> • <i>Utilizzo di linee del tempo, schemi, schemi, grafici, tabelle per l'esposizione dei fatti studiati.</i> • <i>Descrizione orale e scritta di avvenimenti storici studiati</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (a.C, d.C) e comprendere i sistemi del sistema di misura di altre civiltà.</i> • <i>Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.</i>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ricostruzione di fatti attraverso l'uso delle fonti storiche.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ricostruire un fatto attraverso l'interpretazione delle varie fonti.</i> 	
2.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Individuazione di semplici informazioni all'interno di un testo storico.</i> • 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Saper fare uso del testo per trarre semplici informazioni secondo le istruzioni date. Individuare le caratteristiche principali delle diverse civiltà studiate</i> • <i>Collocare i principali eventi storici nel tempo</i> 	
3.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>rapporti di causa – effetto tra fatti ed eventi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>. Stabilire rapporti di causa – effetto tra fatti ed eventi, guidati dagli insegnanti.</i> • • 	
4.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Esposizione sufficientemente chiara dei contenuti di un testo storico studiato.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Riferire in modo sufficientemente chiaro i contenuti di un testo di studio con l'ausilio di domande o tracce guida.</i> 	
ATTIVITA' Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> -- Rilevazione delle prenoscenze. - Attività laboratoriale per la costruzione del sapere. - Conversazioni e discussioni. -Lavori di gruppo. -cooperative Learning - Approfondimento e rielaborazione dei contenuti - Ricerche individuali e/o di gruppo - Impulso allo spirito critico -apprendimento costruttivista 	<p><i>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</i></p> <p><i>Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende.</i></p> <p><i>Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di tabelle, quadri di civiltà -mappe-carte geo-storiche -schemi utili per le attività in classe, per lo studio, per l'organizzazione dei concetti, per la sintesi, ecc.. su cartelloni, sul quaderno o con software vario al PC - libri di testo e integrativi -Sussidi audiovisivi -LIM 	<ul style="list-style-type: none"> - osservazioni - esercitazioni orali - esercitazioni pratiche - esercitazioni scritte - Test a scelta multipla - Test Vero/Falso - Individuazione di corrispondenza - questionario a scelta multipla - Questionario a risposta aperta - Testo a buchi. - Prove strutturate di altro tipo 	<p><i>Autonomia gestionale operativa:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche <p><i>Autonomia cognitiva:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - uso delle procedure - uso delle prenoscenze <p><i>Autonomia emotivo relazionale:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - scelta dei comportamenti - autocontrollo

GEOGRAFIA

LA CONOSCENZA DEL MONDO

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale. comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI

Il bambino:

- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

CAMPI DI ESPERIENZA

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

CONOSCENZA DEL MONDO

1° LIVELLO

- Collocare correttamente nello spazio se stesso, persone .oggetti
 - Utilizzare concetti topologici (sopra/sotto, vicino/lontano, ...) rispetto se stessi necessari per seguire delle indicazioni.
- Conoscere e muoversi autonomamente in spazi familiari (ambienti della scuola, ...)
- Ordinare secondo criteri diversi (es. grandezza, lunghezza, altezza, spessore, ...)
- Usare correttamente i termini dentro-fuori, apertochiuso
- Riconoscere le principali forme geometriche

2° LIVELLO

- Individuare le posizioni di oggetti nello spazio usando termini adeguati (avanti, dietro, sopra sotto, destra/ sinistra ecc..).
- Utilizzare qualità per la classificazione o il riordino secondo criteri diversi (grandezza, lunghezza, altezza, spessore, lontananza/vicinanza, ...).
- Osservare uno spazio conosciuto e nominare gli elementi che lo compongono.
- Rappresentare graficamente le forme geometriche

3° LIVELLO

- Intuire la relatività della posizione degli oggetti tra loro nello spazio (il nido è sotto il tetto, ...).
- Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
- Utilizzare qualità per la classificazione o il riordino secondo criteri diversi (grandezza, lunghezza, altezza, spessore, lontananza/vicinanza, ...).
- Rappresentare graficamente spazi e/o luoghi noti, esperienze vissute, utilizzando simboli convenzionali e non.
- Individuare le posizioni di oggetti nello spazio usando termini adeguati (avanti, dietro, sopra sotto, destra/ sinistra ecc..).
 - Rappresentare graficamente elementi della realtà circostante

METODOLOGIA		ORGANIZZAZIONE	
<ul style="list-style-type: none"> • Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme • L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni • La vita di relazione 		<ul style="list-style-type: none"> • Attività di sezione • Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo 	
ATTIVITA'			
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività di esplorazione dell'ambiente circostante</i> • <i>Attività di classificazione e seriazione</i> • <i>Attività e giochi per scoprire concetti topologici(sopra –sotto-lontano-vicino)</i> ☐ <i>Esecuzione di percorsi strutturati e guidati</i> 		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività di esplorazione dell' ambiente circostante</i> • <i>Attività di raggruppamento classificazione e seriazione secondo criteri diversi(grandezza, lunghezza, altezza e spessore)</i> • <i>Attività e giochi per scoprire concetti topologici</i> • <i>Rappresentazione grafica dell'ambiente circostante</i> ☐ <i>Esecuzione di percorsi</i> ☐ <i>Giochi di orientamento nello spazio</i> 	
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI			
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività di esplorazione dell' ambiente circostante</i> • <i>Attività di raggruppamento classificazione e seriazione secondo criteri diversi(grandezza, lunghezza, altezza e spessore)</i> • <i>Attività e giochi per consolidare concetti topologici</i> • <i>Rappresentazione grafica dell'ambiente circostante</i> ☐ <i>Esecuzione di percorsi</i> ☐ <i>Giochi di orientamento nello spazio</i> 			
<p>MODALITA' DI VERIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e digioco</i> • <i>Conversazioni</i> • <i>Verbalizzazioni</i> • <i>Utilizzo di schede di verifica</i> • <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i> 		<p>MODALITA' DI VERIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e digioco</i> • <i>Conversazioni</i> • <i>Verbalizzazioni</i> • <i>Utilizzo di schede di verifica</i> • <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i> 	

GEOGRAFIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale. comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

GEOGRAFIA		AREA DISCIPLINARE: ANTROPOLOGICA	
COMPETENZA DI AREA		. Comprendere i mutamenti storici, gli aspetti fondamentali delle diverse civiltà e l'interazione fra l'uomo e l'ambiente.	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> ☒ si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. • 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). • 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 geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • I percorsi negli spazi vissuti e i reticoli. • La posizione degli oggetti e delle persone nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto e rappresentato rispetto a diversi punti di riferimento. • Descrivere verbalmente uno spostamento e/o un percorso proprio o altrui.
2.	LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • gli indicatori spaziali: destra/sinistra, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro... 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente spazi geografici utilizzando una simbologia convenzionale. • Utilizzare correttamente gli indicatori spaziali: destra/sinistra, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro...

3.	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Spazi chiusi ed aperti. ☒ Gli elementi di uno spazio fisico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e descrivere elementi fisici ed antropici dell'ambiente scuola
4.	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • I cambiamenti osservati nel tempo in un ambiente analizzato. • Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato dall'uomo • Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi, le loro connessioni.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Semplici indicatori spaziali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e definire la posizione del proprio corpo nello spazio utilizzando • Eseguire un semplice percorso a comando.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • elementicaratterizzanti lo spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare uno spazio conosciuto e scoprirne gli
3.		<ul style="list-style-type: none"> • destra/sinistra, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro... 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare alcuni indicatori spaziali quali:
4.		<ul style="list-style-type: none"> • Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi,
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Per la geografia si partirà dalla percezione dello spazio intorno a sé, con giochi liberi e strutturati e con narrazioni ed esplorazioni nel territorio, che verranno poi tradotti in rappresentazioni grafiche. In questo modo si avvieranno gli alunni all'uso del linguaggio simbolico per la lettura e la rappresentazione di percorsi e per la localizzazione di elementi diversi nell'ambiente. L'esplorazione dello spazio avverrà attraverso giochi ed esercizi motori per il riconoscimento di concetti topologici spaziali e per la successiva costruzione di semplici mappe. 	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>Lavoro in grandi gruppi più gruppi a classi aperte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Giochi e percorsi con attrezzi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

GEOGRAFIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale. comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		L'alunno	
		<ul style="list-style-type: none"> • si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. • 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). • 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 geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • I percorsi negli spazi vissuti. • Rappresentazione di oggetti da diversi punti di vista • Descrizione di percorsi • Descrizione della posizione di oggetti nello spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto e rappresentato rispetto a diversi punti di riferimento. • Descrivere verbalmente uno spostamento e/o un percorso proprio o altrui.
2.	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione grafica di spazi geografici e percorsi attraverso l'utilizzo di simbologie convenzionali. • Gli indicatori spaziali 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente percorsi effettuati e spazi geografici servendosi anche di simboli convenzionali. • Utilizzare correttamente gli indicatori spaziali: destra/sinistra, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro...
3.	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi naturali ed antropici • I diversi tipi di paesaggio • Relazione tra attività umane e paesaggio 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, descrivere e confrontare lo spazio vissuto. • Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso percettivo e l'osservazione diretta

4.	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • I cambiamenti osservati nel tempo in un ambiente analizzato. • Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato dall'uomo • Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi, le loro connessioni.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Orientamento spaziale 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio conosciuto utilizzando riferimenti e indicazioni topologiche.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • percorsi negli spazi vissuti • 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare, con diversi dati e simboli, uno spazio vissuto. • Costruire percorsi e mappe.
3.		<ul style="list-style-type: none"> • Elementi naturali ed antropici • 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli elementi fisici e antropici del paesaggio
4.		<ul style="list-style-type: none"> • Gli indicatori spaziali 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare alcuni indicatori spaziali quali: destra/sinistra, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro...
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<p>Per la geografia si partirà dalla percezione dello spazio intorno a sé, con giochi liberi e strutturati e con narrazioni ed esplorazioni nel territorio, che verranno poi tradotti in rappresentazioni grafiche.</p> <p>In questo modo si avvieranno gli alunni all'uso del linguaggio simbolico per la lettura e la rappresentazione di percorsi e per la localizzazione di elementi diversi nell'ambiente.</p> <p>L'esplorazione dello spazio avverrà attraverso giochi ed esercizi motori per il riconoscimento di concetti topologici spaziali e per la successiva costruzione di semplici mappe.</p>	<p>a) Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b) Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c) Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d) Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Giochi e percorsi con attrezzi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

GEOGRAFIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale. Comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> ☒ Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. • 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). • 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 geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> ☒ I percorsi e i reticoli. • L'oggetto osservato e disegnato da diversi punti di vista. ☒ Mappe e piante con simboli e leggende. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante. • Orientarsi attraverso punti di riferimento utilizzando i principali indicatori topologici. • Tracciare percorsi effettuati nello spazio vissuto. • Leggere ed interpretare la pianta dello spazio conosciuto. • Conoscere e utilizzare i sistemi e gli strumenti utili per orientarsi: i punti cardinali, la bussola, la stella Polare.
2.	LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'	<ul style="list-style-type: none"> • la terminologia specifica • rimpicciolimento, simbologia, legenda • individuazione dei punti di riferimento sulla mappa 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare lo spazio con le mappe, cogliendo la necessità della visione dall'alto e del rimpicciolimento. • Utilizzare la riduzione in scala per rappresentare lo spazio. • Conoscere e confrontare i diversi tipi di carte geografiche. • Conoscere e utilizzare i colori e i simboli delle carte geografiche. • Leggere e interpretare carte fisiche e carte politiche.

3.	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Spazi chiusi ed aperti. • Nomenclatura, lessico specifico dei vari ambienti. • Gli elementi di uno spazio fisico. • Gli elementi che caratterizzano uno spazio antropico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in prospettiva verticale (dall'alto) oggetti e ambienti noti. • Individuare e descrivere elementi fisici ed antropici dei vari ambienti. • Conoscere le caratteristiche e gli elementi che costituiscono i vari paesaggi analizzati. • Conoscere e confrontare i diversi tipi di paesaggio • Conoscere e comprendere i processi naturali che modificano i diversi paesaggi naturali
4.	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • Interazione ambienti e attività umane. • I cambiamenti osservati nel tempo in un ambiente analizzato. • Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. • Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi, le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Punti di riferimento per orientarsi nello spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio, orientandosi attraverso punti di riferimento e organizzatori topologici. • Conoscere i punti cardinali.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Lessico specifico essenziale della disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e usare la terminologia specifica essenziale.
3.		Elementi fisici e antropici di un paesaggio	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente circostante.
4.		<ul style="list-style-type: none"> • I cambiamenti osservati nel tempo in un ambiente analizzato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso/percettivo e l'osservazione diretta.
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale, secondo un approccio problematizzante che inviti alla formulazione di domande e alla ricerca di dati. ▪ Un ruolo importante sarà svolto dalle nuove tecnologie i cui filmati e le cui immagini permetteranno ai bambini di visualizzare e, quindi, di memorizzare più velocemente gli aspetti principali degli argomenti affrontati. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • libero; • con assistenza dell'insegnante; • programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Osservazioni sul territorio. ▪ Computer ▪ LIM 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

GEOGRAFIA

GEOGRAFIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale. comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> • si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. • 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). • 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 geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • I punti cardinali e la bussola. • Orientamento spaziale attraverso carte e mappe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali. • Utilizzare, leggere e costruire grafici, carte geografiche, carte tematiche e mappe. • Orientarsi e muoversi nello spazio, utilizzando piante e carte stradali.
2.	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche del paesaggio italiano: rilievi, colline, pianure, coste. • Fattori climatici, tipo di clima, regioni climatiche italiane • Elementi fisici e antropici che caratterizzano il territorio italiano. • relazioni tra le risorse del territorio e le attività economiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche fisiche e morfologiche del territorio circostante • Mettere in relazione i fattori del clima con le regioni climatiche italiane.. • Ricavare informazioni da varie fonti relativamente al proprio territorio. • Individuare gli elementi antropici del territorio e metterli in relazione tra loro. • Analizzare le conseguenze positive e negative dell'attività umana.
3.	LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Paralleli, meridiani- latitudine, longitudine. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Localizzare punti sul planisfero utilizzando il sistema delle coordinate geografiche. • Utilizzare il linguaggio specifico per interpretare carte geografiche e globo terrestre.

4.	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> Localizzazione sul planisfero e sul globo della posizione dell'Italia in Europa e nel mondo Fenomeni migratori Popolazione e flussi demografici. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere la posizione geografica dell'Italia nel Mediterraneo. Individuare la dislocazione della popolazione sul territorio italiano. Analizzare le fasi demografiche e i flussi migratori
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> punti cardinali, bussola, coordinate geografiche Orientamento sul planisfero e sul mappamondo. 	<ul style="list-style-type: none"> Orientarsi nel proprio ambiente utilizzando i punti cardinali.
2.		<ul style="list-style-type: none"> Elementi antropici del territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere gli elementi principali di un ambiente nella realtà, in foto, sulla carta.
3.		<ul style="list-style-type: none"> confini naturali e politici dell'Italia. Lettura essenziale di carte fisiche e politiche 	<ul style="list-style-type: none"> Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. Conoscere il planisfero e il mappamondo e orientarsi sulla carta politica per ricavare semplici informazioni.
4.		<ul style="list-style-type: none"> confini naturali e politici dell'Italia. 	<ul style="list-style-type: none"> Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<p>-- Rilevazione delle prenoscenze.</p> <p>- Attività laboratoriale per la costruzione del sapere.</p> <p>- Conversazioni e discussioni.</p> <p>-Lavori di gruppo.</p> <p>-cooperative Learning</p> <p>- Approfondimento e rielaborazione dei contenuti</p> <p>- Ricerche individuali e/o di gruppo</p> <p>- Impulso allo spirito critico</p> <p>-apprendimento costruttivista</p>	<p><i>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</i></p> <p><i>Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende.</i></p> <p><i>Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento.</i></p>	<p>- Costruzione di tabelle,</p> <p>-mappe-carte geografiche</p> <p>-schemi utili per le attività in classe, per lo studio, per l'organizzazione dei concetti, per la sintesi, ecc.. su cartelloni, sul quaderno o con software vario al PC</p> <p>- libri di testo e integrativi</p> <p>-Sussidi audiovisivi</p> <p>-LIM</p>	<p>- osservazioni</p> <p>- esercitazioni orali</p> <p>- esercitazioni pratiche</p> <p>- esercitazioni scritte</p> <p>- Test a scelta multipla</p> <p>- Test Vero/Falso</p> <p>- Individuazione di corrispondenza</p> <p>- questionario a scelta multipla</p> <p>- Questionario a risposta aperta</p> <p>- Testo a buchi.</p> <p>- Prove strutturate di altro tipo</p>	<p><i>Autonomia gestionale operativa:</i></p> <p>- uso degli strumenti</p> <p>- uso del tempo</p> <p>- uso delle tecniche</p> <p><i>Autonomia cognitiva:</i></p> <p>- uso delle procedure</p> <p>- uso delle prenoscenze</p> <p><i>Autonomia emotivo relazionale:</i></p> <p>- scelta dei comportamenti</p> <p>- autocontrollo</p>

GEOGRAFIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale. comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:		<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> • si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. • 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). • 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 geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
5.	ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Punti di riferimento e punti cardinali. • La rosa dei venti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi con i punti cardinali anche in relazione al sole.
6.	PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche dei paesaggi italiani 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani (analogie e differenze)
7.	LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Simbologia e scala di riduzione della carta geografica • Gli elementi del territorio fisico italiano (morfologia, orografia, idrografia, clima..). • Settori economici, concetti di patrimonio naturale, tutela, valorizzazione • Concetto di "regione" nelle diverse accezioni (fisica, amministrativa, climatica...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere ed analizzare la carta geografica. • Interpretare carte geografiche di diverso tipo ricavando informazioni sul territorio. • Costruire una carta inserendo gli elementi costitutivi principali.
8.	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<ul style="list-style-type: none"> • Funzioni di una città. • Concetto polisemico di regione • principali problemi ecologici del territorio italiano. • paesaggi italiani: somiglianze e differenze 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia • Tutelare il patrimonio naturale • Mettere in relazione le caratteristiche della città con la morfologia del territorio.

			<ul style="list-style-type: none"> Localizzare le regioni fisiche italiane spiegandone le caratteristiche specifiche.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> Orientamento attraverso bussola e punticardinali 		<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e usare in modo essenziale principi dell'orientamento
2.	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche del paesaggio e delle regioni italiane Caratteristiche e conseguenza dell'azione dell'uomo sul paesaggio 		<ul style="list-style-type: none"> Individuare i caratteri fondamentali dei paesaggi italiani. individuare le principali azioni compiute dall'uomo sul territorio e la loro conseguenza
3.	<ul style="list-style-type: none"> Lettura di carte geografiche 		<ul style="list-style-type: none"> Saper leggere immagini e carte di diverso tipo, semplici grafici e tabelle
4.	<ul style="list-style-type: none"> Le regioni italiane: caratteristiche principali 		Acquisire il concetto di regione geografica nel contesto italiano.
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<p>-- Rilevazione delle preconcoscenze.</p> <p>- Attività laboratoriale per la costruzione del sapere.</p> <p>- Conversazioni e discussioni.</p> <p>-Lavori di gruppo.</p> <p>-cooperative Learning</p> <p>- Approfondimento e rielaborazione dei contenuti</p> <p>- Ricerche individuali e/o di gruppo</p> <p>- Impulso allo spirito critico</p> <p>-apprendimento costruttivista</p>	<p><i>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</i></p> <p><i>Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende.</i></p> <p><i>Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento.</i></p>	<p>- <i>Costruzione di tabelle, -mappe-carte geografiche</i></p> <p>-<i>schemi utili per le attività in classe, per lo studio, per l'organizzazione dei concetti, per la sintesi, ecc.. su cartelloni, sul quaderno o con software vario al PC</i></p> <p>- <i>libri di testo e integrativi</i></p> <p>-<i>Sussidi audiovisivi</i></p> <p>-<i>LIM</i></p>	<p>- <i>osservazioni</i></p> <p>- <i>esercitazioni orali</i></p> <p>- <i>esercitazioni pratiche</i></p> <p>- <i>esercitazioni scritte</i></p> <p>- <i>Test a scelta multipla</i></p> <p>- <i>Test Vero/Falso</i></p> <p>- <i>Individuazione di corrispondenza</i></p> <p>- <i>questionario a scelta multipla</i></p> <p>- <i>Questionario a risposta aperta</i></p> <p>- <i>Testo a buchi.</i></p> <p>- <i>Prove strutturate di altro tipo</i></p>	<p><i>Autonomia gestionale operativa:</i></p> <p>- <i>uso degli strumenti</i></p> <p>- <i>uso del tempo</i></p> <p>- <i>uso delle tecniche</i></p> <p><i>Autonomia cognitiva:</i></p> <p>- <i>uso delle procedure</i></p> <p>- <i>uso delle preconcoscenze</i></p> <p><i>Autonomia emotivo relazionale:</i></p> <p>- <i>scelta dei comportamenti</i></p> <p>- <i>autocontrollo</i></p>

RELIGIONE CATTOLICA

RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI

Il bambino :

- scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose
- riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni
- riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.
- impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso
- osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza

CAMPI DI ESPERIENZA

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA

- Osservare ed esplorare il mondo con curiosità.
- ☐ Ascoltare, comprendere e saper narrare semplici e brevi racconti biblici.
- ☐ Riconoscere i principali simboli cristiani che caratterizzano le tradizioni del Natale e della Pasqua.
- Riconoscere e apprendere che Dio è Padre e la Chiesa famiglia.
- Saper cogliere il valore dell'amicizia e della collaborazione
- Saper accogliere la diversità
- Conoscere i valori universali quali pace, solidarietà, attenzione agli altri
- ☐ Saper collegare esperienze personali a concetti e valori universali
- ☐ Saper cogliere i segni della vita cristiana e intuirne i significati
- ☐ Saper esprimere con le parole e i gesti la propria esperienza religiosa
- ☐ Riconoscere simboli e luoghi sacri

<p style="text-align: center;">METODOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme</i> • <i>L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni</i> • <i>La vita di relazione</i> 	<p style="text-align: center;">ORGANIZZAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività di sezione</i> • <i>Attività di intersezione</i> • <i>Attività individuali</i> • <i>Attività di grande gruppo</i> • <i>Attività di piccolo gruppo</i> 	
ATTIVITA'		
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Narrazioni di storie sulla Creazione</i> • <i>Narrazioni di storie riguardanti la nascita e la morte di Gesù</i> • <i>Conversazioni sul dono della vita</i> • <i>Conversazioni sulle tradizioni natalizie e pasquali</i> • <i>Canti e poesie</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Narrazioni di brani biblici</i> • <i>Narrazioni di storie sulla Creazione</i> • <i>Narrazioni di storie riguardanti la nascita e la morte di Gesù</i> • <i>Conversazioni sul dono della vita</i> • <i>Conversazioni sulle tradizioni natalizie e pasquali</i> • <i>Canti e poesie</i> • <i>Rappresentazioni grafiche</i> • <i>Drammatizzazioni di storie e racconti</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ <i>Narrazioni di brani biblici</i> ☐ <i>Narrazioni di storie sulla Creazione</i> • <i>Narrazioni di storie riguardanti la nascita e la morte di Gesù</i> ☐ <i>Conversazioni sul dono della vita</i> ☐ <i>Conversazioni sulle tradizioni natalizie e pasquali</i> ☐ <i>Canti e poesie</i> ☐ <i>Rappresentazioni grafiche</i> ☐ <i>Drammatizzazioni di storie e racconti</i> ☐ <i>Rielaborazioni verbali di storie e racconti</i> ☐ <i>Racconti inerenti la storia della Chiesa(famiglia e luogo di preghiera)</i>
<p style="text-align: center;">MODALITA' DI VERIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i> • <i>Conversazioni</i> • <i>Verbalizzazioni</i> • <i>Utilizzo di schede di verifica</i> 	<p style="text-align: center;">MODALITA' DI VERIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i> • <i>Conversazioni</i> • <i>Verbalizzazioni</i> • <i>Utilizzo di schede di verifica</i> 	<p style="text-align: center;">MODALITA' DI VERIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i> • <i>Conversazioni</i> • <i>Verbalizzazioni</i>

<ul style="list-style-type: none">• <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Utilizzo di schede di verifica</i>• <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>
--	--	--

RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

COMPETENZE DISCIPLINARI	<p><i>L'alunno...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni. • Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. • Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo. • Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.
--------------------------------	---

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> • Dio Padre e creatore. • Gesù il Figlio di Dio. • La Chiesa. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire nell'ambiente i segni che richiamano ai cristiani e ai tanti credenti la presenza di Dio Creatore e Padre. ▪ Comprendere il concetto di Dio creatore. ▪ Conoscere Gesù di Nazareth attraverso i racconti evangelici, la sua missione e il suo insegnamento. ▪ Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.
2.	LA BIBBIA	<ul style="list-style-type: none"> • La Bibbia. • I Vangeli. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra le vicende e le figure principali del popolo di Israele.
3.	IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> • Le feste religiose. • I simboli. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere i segni del Natale e della Pasqua nella tradizione cristiana.
4.	I VALORI E LE PRATICHE RELIGIOSE	<ul style="list-style-type: none"> • I valori cristiani. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire ed apprezzare le persone intorno a noi.

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

1.	<ul style="list-style-type: none"> • Dio Padre e creatore. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Porsi delle domande nei confronti della realtà che ci circonda. Comprendere il concetto di Dio creatore. ▪ Origine del mondo: sapere cosa dice la scienza e cosa dice la religione. ▪ Conoscere alcuni momenti significativi della vita di Gesù. ▪ Riconoscere che la comunità dei Credenti si riunisce la Domenica in un edificio chiamato Chiesa.
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Episodi evangelici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raccontare alcuni episodi di personaggi biblici significativi.
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Le feste religiose. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i simboli del Natale e della Pasqua.
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Le regole della classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le principali regole del vivere comune.
<p>ATTIVITA'</p> <p>Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale</p>		

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Testi scelti dal docente: la Bibbia. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Canti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconnosce <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<p>L'alunno...</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni. • Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. • Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo. • Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> • L'armonia e la bellezza della natura. • Dio Creatore. • Gesù, Figlio di Dio. • L'origine del mondo tra scienze e fede. • La Chiesa e la sua missione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere, attraverso i racconti biblici delle origini, che il mondo è opera di Dio, affidato alla responsabilità dell'uomo. ▪ Conoscere Gesù di Nazareth attraverso i racconti evangelici, la sua missione e il suo insegnamento. ▪ Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.
2.	LA BIBBIA	<ul style="list-style-type: none"> • Personaggi biblici fondamentali. • Vicende della storia di Israele. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ a) Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra le vicende e le figure principali del popolo di Israele.
3.	IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> • Le feste religiose. • I simboli tradizionali delle feste cristiane. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere i segni del Natale e della Pasqua nella tradizione cristiana.
4.	I VALORI ETICI RELIGIOSI	<ul style="list-style-type: none"> • Il comandamento dell'amore. • Il rispetto delle persone. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire ed apprezzare le persone intorno a noi.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • L'armonia e la bellezza della natura. • Dio Creatore. • Gesù, Figlio di Dio. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Porsi delle domande nei confronti della realtà che ci circonda. Comprendere il concetto di Dio creatore. ▪ Conoscere alcuni momenti significativi della vita di Gesù. ▪ Riconoscere che la comunità dei Credenti si riunisce la Domenica in un edificio chiamato Chiesa.

2.	<ul style="list-style-type: none"> • Personaggi biblici fondamentali. 	b) Raccontare alcuni episodi di personaggi biblici significativi.
3.	<ul style="list-style-type: none"> • I simboli tradizionali delle feste cristiane. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i simboli del Natale e della Pasqua.
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Il rispetto delle persone. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le principali regole del vivere comune.
ATTIVITA'		
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale		

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Canti. ▪ Testi scelti dalla docente: la Bibbia. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (Esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<p><i>L'alunno...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni. • Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. • Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo. • Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> • L'origine del mondo dell'uomo in alcuni miti dei popoli antichi. • L'origine del mondo e dell'uomo secondo la Scienza e la Bibbia. • Confronto tra Scienza e Bibbia. • La Chiesa come comunità. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Porsi delle domande nei confronti della realtà che ci circonda. Comprendere il concetto di Dio creatore. ▪ Origine del mondo: sapere cosa dice la scienza e cosa dice la religione. ▪ Conoscere alcuni momenti significativi della vita di Gesù. ▪ Riconoscere che la comunità dei Credenti si riunisce la Domenica in un edificio chiamato Chiesa.
2.	LA BIBBIA	<ul style="list-style-type: none"> • La Bibbia, libro sacro dei Cristiani degli ebrei: struttura, contenuto, valore culturale e religioso. • Episodi e personaggi della Bibbia per comprendere il progetto di Dio nella storia dell'uomo. 	a) Raccontare alcuni episodi di personaggi biblici significativi.
3.	IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> • La Pasqua ebraica e cristiana. • Le principali feste ebraiche e cristiane. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i simboli del Natale e della Pasqua.
	I VALORI ETICI E RELIGIOSI	<ul style="list-style-type: none"> • I segni del Natale e della Pasqua. • La Pentecoste e la missione degli Apostoli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le principali regole del vivere comune.

4.			
<i>SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA</i>			
1.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Profezie sulla nascita di Gesù.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Conoscere alcuni momenti significativi della vita di Gesù.</i> ▪ <i>Riconoscere che la comunità dei Credenti si riunisce la Domenica in un edificio chiamato Chiesa.</i> 	
2.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>La Chiesa come comunità.</i> 	b) <i>Raccontare alcuni episodi di personaggi biblici significativi.</i>	
3.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Le principali feste ebraiche e cristiane.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscere i simboli del Natale e della Pasqua.</i> 	
4.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>I segni del Natale e della Pasqua.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rispettare le principali regole del vivere comune.</i> 	
<i>ATTIVITA</i>			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale'			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • libero; • con assistenza dell'insegnante; • programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ La Bibbia. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

RELIGIONE CATTOLICA

RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<p><i>L'alunno...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni. • Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. • Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo. • Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	DIO E L'UOMO	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Parti principali del Credo. ☒ Le Parabole del Regno. ☒ Le Beatitudini. ☒ Caratteristiche principali delle principali religioni rivelate. ☒ Il popolo ebreo. • I Sacramenti dell'iniziazione cristiana: Battesimo, Cresima, Eucaristia. ☒ Le confessioni cristiane. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni. ▪ Sapere che per la religione cristiana Gesù il Signore, che rivela all'uomo il Regno di Dio con parole e azioni. ▪ Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane.
2.	LA BIBBIA	<ul style="list-style-type: none"> • L'ecumenismo. • Le religioni monoteiste. • Generi letterari nella Bibbia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere la struttura, la composizione e l'importanza religiosa e culturale della Bibbia.

3.	I L L INGUAGGIO RELIGIOSO	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Il Natale e la Pasqua nei Vangeli e nelle tradizioni dei vari paesi del mondo.</i> • <i>L'arte cristiana presente nel territorio.</i> • <i>La fede attraverso l'arte.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa.</i> ▪ <i>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.</i>
4.	I VALORI ETICI E RELIGIOSI	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Laici e religiosi impegnati nella diffusione del cristianesimo.</i> • <i>L'insegnamento di Gesù come esempio di vita.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Scoprire l'esistenza di valori fondamentali che favoriscono lo stare bene insieme.</i>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Caratteristiche principali delle principali religioni rivelate.</i> • <i>Il popolo ebreo.</i> • <i>I Sacramenti dell'iniziazione cristiana: Battesimo, Cresima, Eucaristia.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Scoprire intorno a sé la presenza di persone che professano religioni diverse.</i> ▪ <i>Conoscere a grandi linee la vita e le opere di Gesù.</i> ▪ <i>Conoscere alcuni avvenimenti e personaggi della Chiesa cattolica.</i>
2.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Le religioni monoteiste.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Conoscere la composizione della Bibbia.</i>
3.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Il Natale e la Pasqua nei Vangeli e nelle tradizioni dei vari paesi del mondo.</i> • <i>L'arte cristiana presente nel territorio.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscere le tradizioni del Natale e della Pasqua.</i> • <i>Individuare significative espressioni d'arte cristiana.</i>
4.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Laici e religiosi impegnati nella diffusione del cristianesimo.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Riconoscere e rispettare le regole del vivere comune.</i>
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Testi di narrativa scelti dalla docente: la Bibbia. ▪ Schede operative. ▪ Canti ▪ Drammatizzazioni. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Cartelloni ▪ Tabelle 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

COMPETENZE DISCIPLINARI

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.
- Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni.
- Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.
- Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo.
- Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.

NUCLEI FONDANTI

CONOSCENZE

ABILITA'

1.

DIO E L'UOMO

- Origine del Credo e sua struttura.
- I Sacramenti
- L'Anno Liturgico.
- Elementi comuni in diverse religioni, antiche e moderne.
- Il cammino ecumenico dalle origini ai giorni nostri.
- Le principali religioni del mondo a confronto.

- Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni.
- Sapere che per la religione cristiana Gesù il Signore, che rivela all'uomo il Regno di Dio con parole e azioni.
- Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane.

2.

LA BIBBIA

- Struttura, linguaggio e origine della Bibbia.
- Gesù maestro e Figlio di Dio.
- Contenuto della Bibbia e dei testi sacri delle principali religioni.

- Conoscere la struttura, la composizione e l'importanza religiosa e culturale della Bibbia.

3.

IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

- Santi e Beati di ieri e oggi.
- Maria, Madre della Chiesa.
- Come l'arte cristiana interpreta il messaggio evangelico.
- Il Natale nei Vangeli e la Pasqua di Resurrezione.

- Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa.
- 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.

4.	I VALORI ETICI E RELIGIOSI	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Laici e religiosi impegnanti nella diffusione del cristianesimo.</i> • <i>La religione cristiana e le risposte ai grandi perché sul senso della vita.</i> • <i>Gesù maestro di vita in ogni tempo.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Scoprire l'esistenza di valori fondamentali che favoriscono lo stare bene insieme.</i>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>I Sacramenti</i> • <i>L'Anno Liturgico.</i> • <i>Elementi comuni in diverse religioni, antiche e moderne.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Scoprire intorno a sé la presenza di persone che professano religioni diverse.</i> ▪ <i>Conoscere a grandi linee la vita e le opere di Gesù.</i> ▪ <i>Conoscere alcuni avvenimenti e personaggi della Chiesa cattolica.</i> 	
2.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Struttura, linguaggio e origine della Bibbia.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Conoscere la composizione della Bibbia.</i> 	
3.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Il Natale nei Vangeli e la Pasqua di Resurrezione.</i> • <i>Come l'arte cristiana interpreta il messaggio evangelico.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscere le tradizioni del Natale e della Pasqua.</i> • <i>Individuare significative espressioni d'arte cristiana.</i> 	
4.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Gesù maestro di vita in ogni tempo.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Riconoscere e rispettare le regole del vivere comune.</i> 	
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mental e, 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. 	<p>e. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>f. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>g. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>h. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Testi di narrativa scelti dalla docente: la Bibbia. ▪ Schede operative. ▪ Canti ▪ Drammatizzazioni. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Cartelloni ▪ Tabelle 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Usodelle Preconoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

MATEMATICA

NUMERO E SPAZIO
SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino:

- Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

- Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.

CAMPI DI ESPERIENZA

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

LA CONOSCENZA DEL MONDO

1° LIVELLO Discriminare grande e piccolo.

- Riconoscere e raggruppare immagini uguali.
- Individuare prima/dopo con riferimento ad una azione di vita pratica.
- Riconoscere le quantità (uno, pochi, tanti)

2° LIVELLO

- Eseguire e rappresentare ritmi grafici a due elementi
- Classificare riconoscendo differenze e associando elementi.
- Classificare, ordinare e misurare secondo semplici criteri.
- Riconoscere e verbalizzare la quantità
- Costruire insieme in situazioni concrete
- Effettuare relazioni di corrispondenza

3° LIVELLO

- Eseguire e rappresentare ritmi grafici a tre elementi
- Associare il simbolo grafico alla quantità

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Stimolare l'attenzione e l'ascolto per formulare domande, ipotesi e soluzione dei problemi.</i> • <i>Applicare strategie diverse alla risoluzione dei problemi</i> • <i>Raccogliere e rappresentare dati.</i> • <i>Applicare strategie di calcolo e misurazione</i> • <i>Formare e rappresentare insiemi</i> • <i>Effettuare relazioni di corrispondenza</i> 	
<p style="text-align: center;">METODOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme</i> • <i>L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni</i> • <i>La vita di relazione</i> 	<p style="text-align: center;">ORGANIZZAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività di sezione Attività di intersezione</i> • <i>Attività individuali</i> • <i>Attività di grande gruppo</i> • <i>Attività di piccolo gruppo</i> 	
ATTIVITA'		
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività e giochi con materiali strutturati e non per approcciarsi al concetto di quantità</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Giochi e attività per acquisire il concetto della quantità</i> ☐ <i>Schede operative</i> ☐ <i>Costruzioni di insiemi</i> ☐ <i>Giochi con oggetti multimediali</i> • <i>Attività di alternanza ritmica a due elementi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Giochi e attività con i numeri</i> ☐ <i>Schede operative</i> • <i>Attività di alternanza ritmica a tre elementi</i> • <i>Attività di associazione quantità e simbolo numerico</i> ☐ <i>Confronto e costruzione di insiemi(maggiore,minore,equipotente)</i> • <i>Attività di registrazione dati(presenze,incarichi,tempo)</i>

<ul style="list-style-type: none">• <i>MODALITA' DI VERIFICA Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i>• <i>Conversazioni</i>• <i>Verbalizzazioni</i>• <i>Utilizzo di schede di verifica</i>• <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>MODALITA' DI VERIFICA Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i>• <i>Conversazioni</i>• <i>Verbalizzazioni</i>• <i>Utilizzo di schede di verifica</i>• <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>MODALITA' DI VERIFICA Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i>• <i>Conversazioni</i>• <i>Verbalizzazioni</i>• <i>Utilizzo di schede di verifica</i>• <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>
--	--	--

MATEMATICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<p><i>L'alunno...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</i> • <i>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</i> • <i>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</i> • <i>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</i> • <i>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</i> • <i>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</i> • <i>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</i> • <i>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</i> • <i>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</i> • <i>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</i> • <i>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).</i> • <i>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.</i> 	
		NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE
1.	NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sistema di numerazione da 0 a 20, numeri cardinali e ordinali.</i> • <i>Confronto e ordine di quantità numeriche entro il 20</i> • <i>Raggruppamenti di quantità in base 10.</i> • <i>Valore posizionale.</i> • <i>Composizione e scomposizione di numeri con materiale strutturato e non.</i> • <i>Addizioni e sottrazioni entro il 20.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Usare il numero per contare, confrontare, ordinare raggruppamenti di oggetti.</i> ▪ <i>Associare a insiemi il numero corrispondente e viceversa.</i> ▪ <i>Contare in senso progressivo e regressivo entro il 20.</i> ▪ <i>Confrontare e ordinare i numeri utilizzando i simboli $>$ $<$ $=$.</i> ▪ <i>Conoscere l'aspetto ordinale del numero.</i> ▪ <i>Eeguire raggruppamenti, scrivere il numero corrispondente e viceversa.</i> ▪ <i>Leggere e scrivere i numeri entro il 20.</i>

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Calcoli mentali con l'uso di diverse strategie.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Comporre e scomporre i numeri in decine e unità.</i> ▪ <i>Far corrispondere all'unione d'insiemi disgiunti l'addizione dei numeri.</i> ▪ <i>Eeguire addizioni.</i> ▪ <i>Conoscere le coppie di addendi per formare i numeri fino a 10.</i> ▪ <i>Far corrispondere all'operazione di complemento tra insiemi, la sottrazione tra numeri.</i> ▪ <i>Eeguire sottrazioni.</i> ▪ <i>La sottrazione come operazione inversa rispetto all'addizione.</i> ▪ <i>Formare sequenze numeriche.</i>
2.	SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>La posizione degli oggetti nel piano e nello spazio.</i> • <i>Linee curve, aperte e chiuse.</i> • <i>Regioni interne, esterne e confine.</i> • <i>Divisione dello spazio grafico e localizzazione.</i> • <i>Reticoli come incroci di righe e colonne: le coordinate.</i> • <i>Percorsi: esecuzione, verbalizzazione e rappresentazione grafica</i> • <i>Uso dei blocchi logici.</i> • <i>Le figure piane (quadrato, rettangolo, cerchio, triangolo).</i> • <i>Le caratteristiche geometriche e non (forma, dimensione, spessore e colore) di alcune semplici figure geometriche.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Localizzare oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti usando termini adeguati.</i> ▪ <i>Individuare le principali forme nella realtà, riconoscerle, denominarle e classificarle.</i> ▪ <i>Riconoscere e rappresentare linee aperte e chiuse.</i> ▪ <i>Riconoscere e rappresentare confini e regioni individuando la regione interna e esterna.</i> ▪ <i>Riconoscere la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato.</i> ▪ <i>Conoscere i principali concetti topologici.</i> ▪ <i>Conoscere le principali figure geometriche piane (blocchi logici).</i> ▪ <i>Eeguire percorsi guidati in contesti concreti.</i>
3.	INTRODUZIONE AL PENSIERO RAZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Individuazione di situazioni problematiche di ordine pratico.</i> • <i>Ricerca delle domande chiave per la soluzione di situazioni problematiche.</i> • <i>Rappresentazione grafica del problema.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Esplorare, rappresentare, risolvere situazioni problematiche utilizzando addizioni e sottrazioni.</i> ▪ <i>Riflettere su situazioni problematiche e ricercare soluzioni praticabili.</i> ▪ <i>Leggere una rappresentazione grafica.</i>
4.	RELAZIONI, MISURE, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Classificazione e confronto di oggetti in base ad attributi noti (dentro, fuori, vicino, lontano, aperto chiuso, destra sinistra, pieno, vuoto...).</i> • <i>Riconoscimento di caratteristiche di oggetti.</i> • <i>Uso dei quantificatori.</i> • <i>Rappresentazione iconiche di semplici dati raccolti: ideogrammi e istogrammi.</i> • <i>Orientamento e lettura di incroci, mappe e piantine su un piano cartesiano: labirinti, percorsi, localizzazione.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Compiere confronti diretti di grandezze.</i> ▪ <i>Classificare oggetti in base a una proprietà.</i> ▪ <i>Classificare oggetti fisici e simbolici (figure, numeri,...) in base ad una proprietà data.</i> ▪ <i>Osservare e interpretare dati tabulati in schemi e tabelle.</i> ▪ <i>Raccogliere dati e organizzarli con rappresentazioni iconiche secondo opportune modalità.</i> ▪ <i>Eeguire semplici percorsi su piano cartesiano individuando la posizione di caselle e incroci.</i>

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA		
1.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sistema di numerazione da 0 a 20, numeri cardinali e ordinali.</i> • <i>Confronto e ordine di quantità numeriche entro il 20.</i> • <i>Composizione e scomposizione di numeri con materiale strutturato e non.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Usare il numero per contare, confrontare, ordinare raggruppamenti di oggetti.</i> ▪ <i>Associare a insiemi il numero corrispondente e viceversa.</i> ▪ <i>Contare in senso progressivo e regressivo entro il 20.</i> ▪ <i>Confrontare e ordinare i numeri utilizzando i simboli $> < =$.</i> ▪ <i>Conoscere l'aspetto ordinale del numero.</i> ▪ <i>Leggere e scrivere i numeri entro il 20.</i> ▪ <i>Comporre e scomporre i numeri in decine e unità.</i> ▪ <i>Formare sequenze numeriche.</i>
2.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>La posizione degli oggetti nel piano e nello spazio.</i> • <i>Linee curve, aperte e chiuse.</i> • <i>Regioni interne, esterne e confine.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Localizzare oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti usando termini adeguati.</i> ▪ <i>Individuare le principali forme nella realtà, riconoscerle, denominarle e classificarle.</i> ▪ <i>Riconoscere e rappresentare linee aperte e chiuse.</i> ▪ <i>Riconoscere e rappresentare confini e regioni individuando la regione interna e esterna.</i>
3.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Individuazione di situazioni problematiche di ordine pratico.</i> • <i>Rappresentazione grafica del problema.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Individuare la posizione di oggetti e persone nel piano e nello spazio, utilizzando termini adeguati.</i> ▪ <i>Eseguire semplici percorsi.</i>
4.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Classificazione e confronto di oggetti in base ad attributi noti (dentro, fuori, vicino, lontano, aperto chiuso, destra sinistra, pieno, vuoto...).</i> • <i>Riconoscimento di caratteristiche di oggetti.</i> • <i>Uso dei quantificatori.</i> 	
ATTIVITA'		
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale		

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Conversazioni e discussioni, lavori di gruppo. • Apprendimento cooperativo, problem solving, brain storming. 	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell’insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività psicomotorie e giochi. • Attività manipolative con materiale strutturato e non. • Attività verbale e grafica con immagini, tabelle, diagrammi. • Libro di testo cartaceo e digitale. • Schede operative. • Computer. • LIM. • Abaco, regoli, blocchi logici. • Linea dei numeri. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

MATEMATICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<p>L'alunno...</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 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. • 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. • Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...). • 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. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali entro il 100, con l'ausilio di materiale strutturato e non. • Il valore posizionale delle cifre. • Quantità numeriche entro il 100: ordine e confronto. • Raggruppamenti di quantità in base 10. • Tavola Pitagorica • Moltiplicazioni entro il 100 con moltiplicatori ad una cifra. • Calcolo di doppi/metà, triplo/terza parte ... • La proprietà commutativa ed invariantiva dell'addizione. • Operazioni inverse. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e scrivere numeri fino a 100 e oltre. ▪ Contare in senso progressivo e regressivo. ▪ Comporre e scomporre numeri in unità, decine e centinaia. ▪ Confrontare e ordinare i numeri. ▪ Raggruppare i numeri in base 10. ▪ Conoscere il valore dello zero. ▪ Eseguire addizioni e sottrazioni in riga e in colonna con il cambio. ▪ Associare la moltiplicazione all'addizione ripetuta e al prodotto cartesiano. ▪ Costruire e memorizzare tabelline. ▪ Eseguire moltiplicazioni con moltiplicatore di una cifra. ▪ Riconoscere numeri pari e dispari.

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rilevare e applicare la proprietà commutativa di addizione e moltiplicazione. ▪ Eseguire tabelle dell'addizione, sottrazione e moltiplicazione.
2.	SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> • Destra e sinistra di un disegno. • Simmetria. • Traslazione e rotazione. • Percorsi su griglia e fisici. • Figure piane: angoli, lati e vertici. • Riconoscimento delle figure solide: cubo, parallelepipedo, cono. • Costruzione di oggetti tridimensionali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere in una rappresentazione piana punti di vista diversi. ▪ Eseguire percorsi in base ad istruzioni. ▪ Dare istruzioni per l'esecuzione di un percorso. ▪ Riconoscere, disegnare e descrivere proprietà e caratteristiche delle forme geometriche note ▪ Riconoscere, in contesti reali, le principali figure solide.
3.	INTRODUZIONE AL PENSIERO RAZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi con le 4 operazioni. • I dati di un problema (dati utili, inutili, mancanti) • Problemi da completare con la domanda. • Problemi da inventare. • Rappresentazione attraverso il disegno della situazione problematica. • Spiegazione della strategia risolutiva adottata. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Risolvere problemi utilizzando le 4 operazioni ▪ Individuare e collegare le informazioni utili alla risoluzione dei problemi. ▪ Rappresentare mediante schemi e tabelle la struttura e il procedimento risolutivo di un problema. ▪ Esporre il procedimento risolutivo.
4.	RELAZIONI, MISURE, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere in una rappresentazione piana punti di vista diversi. • Eseguire percorsi in base ad istruzioni. • Dare istruzioni per l'esecuzione di un percorso. • Riconoscere, disegnare e descrivere proprietà e caratteristiche delle forme geometriche note • Riconoscere, in contesti reali, le principali figure solide. • Classificazione e confronto di oggetti e dati in base a uno e più attributi noti. • Confronto tra quantità e invarianza. • Proprietà delle relazioni. • Argomentazione sui criteri utilizzati per la classificazione. • Insiemi omogenei, eterogenei. • Definizione di intersezione. • Lettura e interpretazione di dati. • Situazioni certe, possibili e impossibili. • Approccio agli strumenti di misurazione. • Combinazioni e prodotto cartesiano (combinazione di tutte le combinazioni possibili) • Misure di tempo: l'orologio. • Misure di valore: l'Euro 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare tramite ideogrammi e istogrammi i dati acquisiti in base a uno o più attributi noti. ▪ Argomentare sui criteri adottati per la classificazione e il confronto di oggetti e dati ▪ Leggere e interpretare i dati contenuti in diagrammi, schemi e tabelle ▪ Usare strumenti di misurazione arbitrari e convenzionali
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali entro il 100, con l'ausilio di materiale strutturato e non. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e scrivere i numeri entro il 100. Contare in senso progressivo e regressivo.

	<ul style="list-style-type: none"> • Il valore posizionale delle cifre. • Quantità numeriche entro il 100: ordine e confronto. • Raggruppamenti di quantità in base 10. • La tavola Pitagorica 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere il valore posizionale delle cifre (da – u). Effettuare confronti e ordinamenti. ▪ Conoscere l’algoritmo di addizioni e sottrazioni con e senza cambio.
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Destra e sinistra di un disegno. • Simmetria. • Traslazione e rotazione. • Percorsi su griglia e fisici. • Figure piane: angoli, lati e vertici. 	<ul style="list-style-type: none"> c) Effettuare e rappresentare percorsi sul reticolo. d) Riconoscere e rappresentare linee aperte e chiuse.
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi con le 4 operazioni. • I dati di un problema (dati utili, inutili, mancanti) • Problemi da completare con la domanda. • Rappresentazione attraverso il disegno della situazione problematica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Risolvere semplici problemi con rappresentazioni iconiche e con le operazioni (addizione e sottrazione).
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, in contesti reali, le principali figure solide. • Classificazione e confronto di oggetti e dati in base a uno e più attributi noti. • Confronto tra quantità e invarianza. • Situazioni certe, possibili e impossibili. • Approccio agli strumenti di misurazione. • Combinazioni e prodotto cartesiano 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare elementi in base a una proprietà. ▪ Confrontare e ordinare grandezze omogenee.
ATTIVITA'		
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale		

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. Si ricorrerà a conversazioni, discussioni, lavori di gruppo. Si prevede anche il ricorso a tecniche quali l'apprendimento cooperativo, il problem solving e il brain storming. 	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • libero; • con assistenza dell'insegnante; • programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> • insegnante/alunno; • alunno/alunno (alla pari); • l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> • interno alla classe; • omogeneo per livelli di apprendimento; • integrato con criteri sociometrici. <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> • più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività psicomotorie e giochi. • Attività manipolative con materiale strutturato e non. • Attività verbale e grafica con immagini, tabelle, diagrammi. • Libro di testo cartaceo e digitale. • Schede operative. • Computer • LIM • Abaco, regoli, blocchi logici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche ▪ <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze ▪ <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

MATEMATICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

<p>COMPETENZE DISCIPLINARI</p>	<p><i>L'alunno...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</i> • <i>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</i> • <i>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</i> • <i>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</i> • <i>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</i> • <i>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</i> • <i>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</i> • <i>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.</i> • <i>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</i> • <i>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).</i> • <i>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.</i> 		
	<p>NUCLEI FONDANTI</p>	<p>CONOSCENZE</p>	<p>ABILITA'</p>
<p>1.</p>	<p>NUMERI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Numeri naturali entro il 1000, con materiale strutturato e non.</i> • <i>Confronto e ordine di quantità.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Operare con i numeri naturali: contare in senso progressivo e regressivo,</i>

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Relazioni fra numeri naturali.</i> • <i>Il valore posizionale delle cifre.</i> • <i>Raggruppamenti di quantità in base 10, rappresentazione grafica e scritta.</i> • <i>Addizioni e sottrazioni con i numeri naturali con uno o più cambi.</i> • <i>Moltiplicazioni e divisioni tra numeri naturali con metodi, strumenti e tecniche diverse (moltiplicazioni con due o tre cifre, divisioni con una cifra al divisore).</i> • <i>Proprietà delle operazioni.</i> • <i>Moltiplicazione e divisioni per 1, 100, 1000.</i> • <i>Le frazioni</i> • <i>Tabelline: memorizzazione.</i> 	<p><i>indicare precedenti e successivi, stabilire relazioni.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Operare addizioni e sottrazioni con numeri decimali.</i> ▪ <i>Comporre, scomporre e confrontare numeri naturali secondo il valore posizionale delle cifre.</i> ▪ <i>Conoscere con sicurezza le tabelline.</i>
2.	SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Le principali figure geometriche del piano e dello spazio.</i> • <i>Lessico delle unità di misura più convenzionali.</i> • <i>Introduzione del concetto di angolo a partire da contesti concreti.</i> • <i>Rette incidenti, parallele, perpendicolari.</i> • <i>Simmetrie di una figura.</i> • <i>Introduzione intuitiva dei concetti di perimetro e di area di figure piane e del concetto di figure solide.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Costruire, mediante modelli materiali, disegnare, denominare e descrivere alcune fondamentali figure del piano e dello spazio</i> ▪ <i>Individuare gli angoli in figure e contesti diversi</i> ▪ <i>Descrivere gli elementi significativi di una figura ed identificare, se possibile, gli eventuali elementi di simmetria</i> ▪ <i>Identificare il perimetro di una figura assegnata</i>
3.	INTRODUZIONE AL PENSIERO RAZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Problemi con numeri fino alle migliaia.</i> • <i>Problemi con addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni.</i> • <i>Elementi di un problema.</i> • <i>Terminologia specifica, linguaggio logico.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Risolvere problemi in ambiti diversi: numerico, algebrico, geometrico, con una o più domande.</i> ▪ <i>Analizzare, individuare e collegare le informazioni utili alla risoluzione di un problema.</i> ▪ <i>Descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo di un problema.</i> ▪ <i>Confrontare le diverse strategie risolutive</i>
4.	RELAZIONI, MISURE, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Classificazioni: diagrammi di Venn, Carrol, ad albero, come supporto grafico alla tabulazione.</i> • <i>Indagini statistiche: rappresentazione di dati (ideogrammi, istogrammi, moda)</i> • <i>Indagini statistiche: interpretazione di dati.</i> • <i>Lettura e interpretazione dei diagrammi di Venn, Carrol e ad albero.</i> • <i>Probabilità del verificarsi di un evento.</i> • <i>Vari tipi di linee (curve, spezzate, miste, aperte, chiuse, semplici, intrecciate)</i> • <i>Linee rette, orizzontali, oblique, verticali, perpendicolari e parallele.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Analizzare dati e rappresentarli graficamente, utilizzando consapevolmente gli strumenti di calcolo.</i> ▪ <i>Esprimere, con parole proprie, esperienze fatte e rappresentate graficamente in diversi contesti.</i> ▪ <i>Leggere e decodificare dati contenuti in schemi, diagrammi e tabelle</i> ▪ <i>Misurare segmenti, utilizzando misure convenzionali e arbitrarie, collegando le pratiche di misura alle conoscenze sui numeri e sulle operazioni.</i>

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA		
1.	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Conoscere i numeri naturali oltre il 100 • Confronto e ordine di quantità. ☐ Il valore posizionale delle cifre. • Raggruppamenti di quantità in base 10, rappresentazione grafica e scritta. • Addizioni e sottrazioni con i numeri naturali con uno o più cambi. ☐ Moltiplicazioni e divisioni tra numeri naturali con metodi, strumenti e tecniche diverse (moltiplicazioni con due o tre cifre, divisioni con una cifra al divisore). ☐ Moltiplicazione e divisioni per 10, 100, 1000. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e scrivere i numeri entro il 1000. Contare in senso progressivo e regressivo. ▪ Conoscere il valore posizionale delle cifre. ▪ Effettuare confronti e ordinamenti. ▪ Conoscere l'algoritmo di addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni con una cifra al moltiplicatore, con e senza cambio. ▪ Moltiplicare e dividere numeri naturali per 10, 100, 1000.
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Le principali figure geometriche del piano e dello spazio. • Lessico delle unità di misura più convenzionali. • Introduzione del concetto di angolo a partire da contesti concreti. • Rette incidenti, parallele, perpendicolari. • Simmetrie di una figura. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare e riconoscere rette incidenti, perpendicolari e parallele. ▪ Riconoscere le principali figure geometriche piane.
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi con addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni. • Elementi di un problema. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Risolvere semplici problemi con una sola operazione (addizione, sottrazione, moltiplicazione).
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazioni: diagrammi di Venn, Carrol, ad albero, come supporto grafico alla tabulazione. • Probabilità del verificarsi di un evento. • Vari tipi di linee (curve, spezzate, miste, aperte, chiuse, semplici, intrecciate) • Linee rette, orizzontali, oblique, verticali, perpendicolari e parallele. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare elementi in base a due proprietà. ▪ Misurare grandezze utilizzando misure arbitrarie. ▪ Conoscere le misure convenzionali. ▪ Intuire il concetto di perimetro. ▪ Individuare in un campo di eventi quello più probabile.
ATTIVITA'		
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale		

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ I concetti matematici di base saranno proposti partendo da situazioni-problema che offrano all'alunno la possibilità di scoprire correttamente regole e principi per poi arrivare, gradualmente e senza forzature, all'astrazione e alla generalizzazione degli stessi e, quindi, alla loro applicazione operativa in contesti quanto più possibile diversi e significativi. L'apprendimento della matematica sarà inteso, quindi, come costruzione attiva del sapere: le informazioni fornite dall'esperienza saranno progressivamente trasformate in immagini mentali che porteranno alla costruzione di concetti sempre più complessi. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • libero; • con assistenza dell'insegnante; • programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM ▪ BAM. ▪ Abaco ▪ Uso di squadre, goniometro e riga. ▪ Tabelle e grafici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

MATEMATICA

MATEMATICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI

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 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.
- 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.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).
- 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.

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri naturali e numeri decimali • Valore posizionale delle cifre. • Frazioni e loro rappresentazione simbolica • Composizione e scomposizione di numeri • Equivalenze • Operazioni in colonna con numeri naturali e decimali. • Strategie di calcolo mentale • Algoritmi delle 4 operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere, scrivere e ordinare numeri naturali, decimali e frazionari. ▪ Eseguire in colonna le 4 operazioni (divisione a due cifre al divisore) ▪ Padroneggiare strategie di calcolo mentale ▪ Utilizzare operazioni per risolvere situazioni problematiche
2.	SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi significativi delle principali figure geometriche piane (lati, angoli...) • Figure piane, rette, angoli. • Perimetro e area di figure piane • Concetto di isoperimetria e equiestensione in contesti concreti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Disegnare e costruire modelli delle principali figure geometriche piane. ▪ Calcolare area e perimetro di figure piane
3.	INTRODUZIONE AL PENSIERO RAZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi di un problema: dati, dati nascosti, mancanti, dati sovrabbondanti. • Semplici situazioni problematiche relative: all'uso dell'euro; all'uso dei campioni convenzionali per misurare lunghezze, peso, capacità, perimetri e aree. • Diagrammi ad albero, di Carrol e di Venn e grafici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare gli elementi utili alla soluzione del problema. ▪ Risolvere problemi con due domande e due o più operazioni; con una domanda nascosta; con dati sovrabbondanti. ▪ Elaborare strategie risolutive diverse. ▪ Rappresentare una situazione problematica mediante l'uso di diagrammi a blocchi.
4.	RELAZIONI, MISURE, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Raccolta e tabulazione dei dati in tabelle e grafici. • Indici statistici: moda, media e mediana. • Probabilità degli eventi. • Regolarità di sequenze numeriche e di figure. • Quantificazione di casi. • Riconoscimento di eventi. • Le misure: di tempo di valore, di peso, di lunghezza, di capacità. • La simmetria. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare dati e relazioni con l'ausilio di grafici e tabelle. ▪ Descrivere i criteri di tabulazione e rappresentazione utilizzati per classificare, quantificare, formulare ipotesi e prendere decisioni. ▪ Ricavare informazioni dalle rappresentazioni. ▪ Misurare grandezze con strumenti arbitrari e convenzionali.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Numeri naturali e numeri decimali • Valore posizionale delle cifre. • Frazioni e loro rappresentazione simbolica • Composizione e scomposizione di numeri • Operazioni in colonna con numeri naturali e decimali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e scrivere i numeri entro le centinaia di migliaia. ▪ Conoscere il valore posizionale delle cifre. ▪ Saper eseguire la moltiplicazione con due cifre al moltiplicatore e le divisioni con una cifra al divisore. ▪ Moltiplicare e dividere per 10 – 100 – 1000 con i numeri interi.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Elementi significativi delle principali figure geometriche piane (lati, angoli...) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere e denominare le principali figure geometriche solide e piane. ▪ Riconoscere e denominare varie tipologie di linee e angoli.

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Figure piane, rette, angoli.</i> • <i>Perimetro e area di figure piane.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Calcolare il perimetro di una figura piana.</i>
3.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Semplici situazioni problematiche relative: all'uso dell'euro; all'uso dei campioni convenzionali per misurare lunghezze, peso, capacità, perimetri e aree.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Risolvere problemi con domande, operazioni e dati espliciti.</i>
4.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Raccolta e tabulazione dei dati in tabelle e grafici.</i> • <i>Le misure: di tempo di valore, di peso, di lunghezza, di capacità.</i> • <i>La simmetria.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Organizzare i dati di un'indagine in semplici tabelle e grafici.</i> ▪ <i>Riconoscere le misure di lunghezza, massa e capacità, ed eseguire equivalenze con l'ausilio di tabelle.</i>
ATTIVITA'		
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale		

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Rilevazione delle prenoscenze. -attività laboratoriale per la costruzione del sapere -conversazioni e discussioni - Approfondimento e rielaborazione dei contenuti -Lavori individuali e di gruppo, guidati e non -Interventi individualizzati -Esercizi differenziati -Attività di recupero, consolidamento e sviluppo 	<p><i>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</i></p> <p><i>Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende.</i></p> <p><i>Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -grafici ad albero -tabelle -libri di testo e non -schede operative -schemi -mappe concettuali -lim -software didattici -CARTELLONI MURALI -CALCOLATRICI -MATERIALE STRUTTURATO E NON 	<ul style="list-style-type: none"> - esercitazioni orali - esercitazioni pratiche - esercitazioni scritte - Test a scelta multipla - Test Vero/Falso - Individuazione di corrispondenza - questionario a scelta multipla - Questionario a risposta aperta - Testo a buchi. - Prove strutturate di altro tipo. 	<p><i>Autonomia gestionale operativa:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche <p><i>Autonomia cognitiva:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - uso delle procedure - uso delle prenoscenze <p><i>Autonomia emotivo relazionale:</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> -Iniziativa di sostegno - Ricerche individuali e/o di gruppo - Impulso allo spirito critico -APPRENDIMENTO COOPERATIVO 				<ul style="list-style-type: none"> - scelta dei comportamenti - autocontrollo

MATEMATICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI	<p><i>L'alunno...</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</i>• <i>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</i>• <i>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</i>• <i>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</i>• <i>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</i>• <i>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</i>• <i>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</i>• <i>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</i>• <i>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</i>• <i>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</i>• <i>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).</i>• <i>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</i>	

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri naturali fino alla classe dei milioni • Numeri decimali fino ai millesimi. • Numeri relativi. • Gli algoritmi di calcolo. • Le proprietà delle operazioni. • Concetto di frazioni. • Operazioni con le frazioni e loro rappresentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere i numeri naturali e i numeri decimali ▪ Riconoscere i numeri relativi partendo dalla esperienza diretta dell'alunno ▪ Conoscere la tecnica delle quattro operazioni con numeri naturali e decimali ed utilizzare le loro proprietà. ▪ Consolidare l'abilità di calcolo orale ▪ Conoscere, rappresentare confrontare frazioni come operatore, come rapporto, come percentuale e nel calcolo delle probabilità.
2.	SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> • L'area e il perimetro delle figure piane. • Il volume e la superficie dei solidi. • Punto, retta, semiretta e segmento. • Incroci, caselle, colonne e righe. • Riduzioni e ingrandimenti in scala. • Gli assi di simmetria. • Trasformazioni di figure: traslazione, rotazione e riflessione. • Strumenti e grandezze. • Le figure geometriche piane: il cerchio e le sue parti. • Le figure geometriche solide: il cubo, il parallelepipedo, il prisma, la piramide. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Calcolare perimetro e area di semplici figure piane applicando le formule di riferimento. ▪ Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. ▪ Calcolare il volume e la superficie dei solidi conosciuti. ▪ Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. ▪ Utilizzare e distinguere tra loro i concetti di perpendicolarità parallelismo, orizzontalità e verticalità ▪ Usare strumenti di misura ▪ Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.
3.	INTRODUZIONE AL PENSIERO RAZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione delle situazioni problematiche. • Diagrammi, di Carroll e di Venn, ad albero e grafici. • Le 4 operazioni. • Ricognizione di dati e informazioni. • Stime e calcoli. • Ipotesi risolutive. • Formulazione, giustificazione, confronto delle ipotesi di soluzione. • Proposte di soluzioni. • Assunzione di decisioni. • Verifica delle soluzioni adottate. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizzare gli elementi chiave di un problema: testo, dati, procedimento risolutivo e soluzione ▪ Rappresentare la soluzione attraverso sequenze di operazioni, diagrammi, espressioni. ▪ Risolvere problemi logici, aritmetici, geometrici, di compravendita. ▪ Organizzare il proprio modo di ragionare, argomentare e risolvere situazioni. ▪ Trasferire le conoscenze acquisite in contesti diversi.
4.	RELAZIONI, MISURE, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici indagini statistiche. • Rappresentazioni grafiche: aerogrammi, ideogrammi, istogrammi. • Relazioni tra oggetti. • Classificazione ed elaborazione di dati. • Utilizzo di linguaggi logici. • Le misure: lunghezza, capacità, peso, valore, tempo e agrarie. • Misurazioni, trasformazioni ed operazioni in situazioni concrete. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare relazioni significative, analogie, differenze, regolarità, in contesti diversi. ▪ Classificare/ordinare oggetti, figure, numeri in base ad una o più proprietà date. ▪ Costruire ragionamenti basati sui dati raccolti, negoziando le proprie ipotesi con quelle degli altri. ▪ Identificare vari attributi misurabili di oggetti e associarvi processi di misurazione, sistemi e unità di misura.

SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA		
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri naturali fino alla classe delle migliaia • Numeri decimali fino ai millesimi. • Gli algoritmi di calcolo. • Le proprietà delle operazioni. • Concetto di frazioni. • Operazioni con le frazioni e loro rappresentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere, scrivere ed operare con i numeri interi e decimali. Conoscere il valore posizionale delle cifre (fino alle migliaia). ▪ Eseguire le quattro operazioni con i numeri interi e decimali. ▪ Eseguire divisioni con due cifre al divisore. Individuare multipli di un numero. ▪ Leggere, scrivere e rappresentare frazioni. Calcolare la frazione di un numero. ▪ Riconoscere frazioni decimali.
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Punto, retta, semiretta e segmento. • Incroci, caselle, colonne e righe. • Le figure geometriche piane. • Le figure geometriche solide: il cubo, il parallelepipedo, il prisma, la piramide. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere le principali caratteristiche delle figure geometriche piane e solide. ▪ Utilizzare semplici strumenti geometrici (riga, squadra)
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione delle situazioni problematiche. • Diagrammi, di Carroll e di Venn, ad albero e grafici. • Le 4 operazioni. • Riconoscimento di dati e informazioni. • Ipotesi risolutive. • Formulazione, giustificazione, confronto delle ipotesi di soluzione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Risolvere problemi aritmetici con domande, operazioni e dati espliciti. ▪ Saper inventare o completare il testo di semplici problemi.
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici indagini statistiche. • Rappresentazioni grafiche: aerogrammi, ideogrammi, istogrammi. • Classificazione ed elaborazione di dati. • Le misure: lunghezza, capacità, peso, valore, tempo e agrarie. • Misurazioni, trasformazioni ed operazioni in situazioni concrete. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Risolvere semplici problemi geometrici applicando le formule di perimetro ed area ▪ Leggere, ed interpretare semplici grafici e tabelle Organizzare i dati in semplici tabelle e grafici. ▪ Riconoscere le misure di lunghezze, massa e capacità ed eseguire equivalenze anche con l'ausilio di tabelle.
ATTIVITA'		
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale		

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Rilevazione delle preconoscenze. -attività laboratoriale per la costruzione del sapere -conversazioni e discussioni - Approfondimento e rielaborazione dei contenuti -Lavori individuali e di gruppo, guidati e non -Interventi individualizzati -Esercizi differenziati -Attività di recupero, consolidamento e sviluppo -Iniziative di sostegno - Ricerche individuali e/o di gruppo - Impulso allo spirito critico -APPRENDIMENTO COOPERATIVO 	<ul style="list-style-type: none"> Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende. Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento. 	<ul style="list-style-type: none"> -grafici ad albero -tabelle -libri di testo e non -schede operative -schemi -mappe concettuali -lim -software didattici -CARTELLONI MURALI -CALCOLATRICI -MATERIALE STRUTTURATO E NON 	<ul style="list-style-type: none"> - esercitazioni orali - esercitazioni pratiche - esercitazioni scritte - Test a scelta multipla - Test Vero/Falso - Individuazione di corrispondenza - questionario a scelta multipla - Questionario a risposta aperta - Testo a buchi. - Prove strutturate di altro tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Autonomia gestionale operativa: - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche Autonomia cognitiva: - uso delle procedure - uso delle preconoscenze Autonomia emotivo relazionale: - scelta dei comportamenti - autocontrollo

SCIENZE

OGGETTI, FENOMENI E VIVENTI
SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI

Il bambino:

- *Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.*
- *Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana*
- *Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo*

CAMPI DI ESPERIENZA

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

LA CONOSCENZA DEL MONDO: (Oggetti, fenomeni, viventi)

1° LIVELLO

- *Manipolare materiali diversi*
- *Formulare una prima idea di tempo*
- *Esplorare attraverso i sensi*
- *Individuare prima/dopo con riferimento ad una azione di vita pratica.*

2° LIVELLO

- *Conoscere il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali*
- *Scoprire il mondo circostante interagendo positivamente con esso.*
- *Sviluppare capacità senso-percettive.*
- *Osservare i mutamenti della natura.*

3° LIVELLO

- *Sperimentare per conoscere e verificare semplici ipotesi.*
- *Cogliere i mutamenti della natura.*
- *Usare simboli per registrare eventi atmosferici*
- *Descrivere organismi viventi evidenziando caratteristiche e differenze*
- *Manipolare, smontare, montare, piantare, legare seguendo un progetto proprio o di gruppo oppure istruzioni d'uso ricevute.*
- *Realizzare semplici manufatti/oggetti.*
- *Operare e giocare con materiali strutturati, costruzioni e giochi da tavolo di vario tipo.*
- *Sviluppare la capacità di associazione causa-effetto*
- *Assumere comportamenti responsabili verso la natura e sensibilizzare al rispetto di essa ,dell' ambiente circostante e degli esseri viventi*

METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	
<ul style="list-style-type: none"> • Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme • L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni • La vita di relazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di sezione • Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo 	
ATTIVITA'		
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività di manipolazione</i> • <i>Giochi con materiali ed elementi della natura</i> • <i>Attività di esplorazione dell'ambiente circostante</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività di manipolazione e trasformazione della materia</i> ☐ <i>Conversazioni</i> • <i>Attività di esplorazione ed osservazione dell'ambiente e della natura</i> ☐ <i>Uscite didattiche</i> ☐ <i>Rappresentazioni grafiche</i> • <i>Attività ludiche per riconoscere le caratteristiche e i mutamenti stagionali</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività di manipolazione e trasformazione della materia</i> ☐ <i>Conversazioni</i> • <i>Attività di esplorazione ed osservazione dell'ambiente e della natura</i> ☐ <i>Uscite didattiche</i> ☐ <i>Rielaborazioni grafiche delle esperienze</i> • <i>Attività di associazione causa-effetto</i> • <i>Attività ludiche per riconoscere le caratteristiche e i mutamenti stagionali</i>
<p>MODALITA' DI VERIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i> • <i>Conversazioni</i> • <i>Verbalizzazioni</i> • <i>Utilizzo di schede di verifica</i> • <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i> • 	<p>MODALITA' DI VERIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i> • <i>Conversazioni</i> • <i>Verbalizzazioni</i> • <i>Utilizzo di schede di verifica</i> • <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i> 	<p>MODALITA' DI VERIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i> • <i>Conversazioni</i> • <i>Verbalizzazioni</i> • <i>Utilizzo di schede di verifica</i> • <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i>

SCIENZE SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<p><i>L'alunno...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</i> • <i>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.</i> • <i>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</i> • <i>Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.</i> • <i>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</i> • <i>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.</i> • <i>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</i> • <i>Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</i> 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	OSSERVARE E SPERIMENTARE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Elementi della realtà circostante.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Esplorare oggetti e materiali attraverso i cinque sensi.</i> ▪ <i>Cogliere le principali differenze tra i materiali.</i> ▪ <i>Avere cura degli spazi e dei materiali comuni in ambito scolastico.</i>
2.	SPERIMENTARE CON OGGETTI E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>I materiali più comuni</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Esercitare la percezione sensoriale sperimentando le sensazioni visive, uditive, gustative, olfattive e tattili.</i>

3.	L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Viventi e non viventi</i> • <i>Le stagioni</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Osservare, descrivere, classificare esseri viventi e non viventi.</i> ▪ <i>Osservare le trasformazioni stagionali.</i>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Elementi della realtà circostante.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Esplorare oggetti e materiali attraverso i cinque sensi.</i> ▪ <i>Avere cura degli spazi e dei materiali comuni in ambito scolastico.</i> 	
2.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>I materiali più comuni</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Esercitare la percezione sensoriale.</i> 	
3.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Viventi e non viventi</i> • <i>Le stagioni</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Descrivere esseri viventi e non viventi.</i> ▪ <i>Denominare le quattro stagioni.</i> 	
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<p><i>Si cercherà di aiutare il bambino ad organizzare il proprio sapere proponendo attività significative legate alla propria esperienza personale.</i></p> <p><i>Attraverso l'attività pratica, si potenzieranno le abilità fondamentali del metodo scientifico: saper osservare, descrivere, definire, misurare, formulare ipotesi.</i></p> <p><i>Si valorizzeranno la discussione e la problematizzazione della realtà, finalizzata alla raccolta di dati sui quali riflettere.</i></p>	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM ▪ Esperimenti con materiali vari. ▪ Osservazione e sperimentazione sul campo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

SCIENZE SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI		L'alunno... <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. • 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. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	OSSERVARE E SPERIMENTARE	<ul style="list-style-type: none"> • Materiali e oggetti di uso comune • Materiali strutturati 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplorare attraverso le percezioni. ▪ Stabilire semplici criteri per ordinare una raccolta di oggetti. ▪ Studiare la caratteristica di materiali comuni per individuarne proprietà (durezza, trasparenza, consistenza, elasticità, densità) e qualità.
2.	SPERIMENTARE CON OGGETTI E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazioni di oggetti in base a proprietà • Individuazione di caratteristiche • Identificazione di materiali • Somiglianze e differenze • 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le caratteristiche dell'acqua e i cambiamenti di stato. ▪ Raccogliere le informazioni sugli aspetti della realtà presentati in modo ordinato. ▪ Pervenire al concetto di stato della materia (solido, liquido, gassoso).
3.	L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> • Gli organismi viventi. • Rapporto fra strutture fisiche e loro funzioni • La relazione degli organismi con l'ambiente. • Gli animali • L'acqua • L'alimentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizzare il mondo vegetale attraverso le trasformazioni del tempo. ▪ Rappresentare e descrivere forme e comportamenti dei vegetali. ▪ Individuare le fasi principali della vita di una pianta. ▪ Osservare e descrivere animali. ▪ Classificare gli animali (erbivori, carnivori, onnivori). ▪ Conoscere l'importanza dell'acqua come risorsa. ▪ Comprendere l'importanza di un'alimentazione varia.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			

1.	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione sensoriale per conoscere l'ambiente circostante, secondo percorsi guidati • Conversazioni finalizzate alla rilevazione dei dati di una esperienza 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplorare attraverso le percezioni.
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici confronti e classificazioni, con l'aiuto dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raccogliere, con l'aiuto dell'insegnante, le informazioni sugli aspetti della realtà presentati in modo ordinato.
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Gli animali • L'acqua 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare e descrivere animali. ▪ Classificare gli animali (erbivori, carnivori, onnivori). ▪ Conoscere l'importanza dell'acqua come risorsa.
<p>ATTIVITA'</p> <p>Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale</p>		

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<p>Si cercherà di aiutare il bambino ad organizzare il proprio sapere proponendo attività significative legate alla propria esperienza personale.</p> <p>Attraverso l'attività pratica si potenzieranno le abilità fondamentali del metodo scientifico: saper osservare, descrivere, definire, misurare, formulare ipotesi.</p> <p>Si valorizzeranno la discussione e la problematizzazione della realtà, finalizzata alla raccolta di dati sui quali riflettere.</p>	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Osservazione e sperimentazione sul campo. ▪ Esperimenti con materiali vari. ▪ Schede operative. ▪ Computer ▪ LIM 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

SCIENZE SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI	<p><i>L'alunno...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. • 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.
--------------------------------	---

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	OSSERVARE E SPERIMENTARE	<ul style="list-style-type: none"> • Confronto e correlazione di elementi e realtà circostante. • Somiglianze e differenze negli elementi della realtà circostante. • Gli elementi di un ecosistema naturale • Gli elementi di un ecosistema controllato e modificato dall'uomo. • La biodiversità. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare, descrivere, confrontare, elementi della realtà circostante. ▪ Acquisire familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici. ▪ Conoscere la periodicità su diverse scale temporali dei fenomeni celesti. ▪ Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema naturale o controllato e modificato dall'intervento dell'uomo. ▪ Riconoscere la diversità dei viventi, differenze/somiglianze tra piante, animali, altri organismi.
2.	SPERIMENTARE CON OGGETTI E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolazione di oggetti e materiali. • Qualità e proprietà dei materiali e degli oggetti. • Le trasformazioni dei materiali. • Grandezze e relazioni qualitative. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attraverso osservazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali. ▪ Osservare e interpretare le trasformazioni in seguito all'azione trasformatrice dell'uomo. ▪ Prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo.

3.	L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rapporto fra strutture fisiche e loro funzioni negli organismi in relazione al loro ambiente.</i> • <i>Osservazione e interpretazione delle trasformazioni ambientali di tipo stagionali.</i> • <i>L'intervento dell'uomo sull'ambiente.</i> • <i>Osservazione e interpretazione delle trasformazioni ambientali come conseguenza dell'azione modificatrice dell'uomo.</i> • <i>I problemi ambientali e le possibili soluzioni.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.</i>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Confronto e correlazione di elementi e realtà circostante.</i> • <i>Somiglianze e differenze negli elementi della realtà circostante.</i> • <i>Gli elementi di un ecosistema naturale</i> • <i>Gli elementi di un ecosistema controllato e modificato dall'uomo.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Osservare, descrivere, elementi della realtà circostante.</i> ▪ <i>Conoscere la periodicità temporale dei fenomeni celesti.</i> ▪ <i>Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema naturale o controllato e modificato dall'intervento dell'uomo.</i> 	
2.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Qualità e proprietà dei materiali e degli oggetti.</i> • <i>Le trasformazioni dei materiali.</i> • <i>Grandezze e relazioni qualitative.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Attraverso osservazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali.</i> ▪ <i>Prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo.</i> 	
3.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rapporto fra strutture fisiche e loro funzioni negli organismi in relazione al loro ambiente.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Riconoscere in altri organismi viventi</i> 	
ATTIVITA' Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Esplorazione della realtà con l'ausilio di tutta la sfera sensoriale e con atteggiamenti di curiosità e rispetto anche richiamando esperienze fatte e conoscenze acquisite per cogliere aspetti nuovi, situazioni, eventi, relazioni, variazioni, problemi.</i> ▪ <i>Conversazioni di gruppo per elaborare insieme gli elementi emersi dall'osservazione e dall'esperienza, alla luce dei quali integrare e riorganizzare consapevolmente le idee, in un sistema di saperi semplice ma significativo</i> ▪ <i>Costruzione di un sempre più efficace metodo di lavoro allenandosi a seguire corrette procedure e a compiere osservazioni, rilevamenti, misurazioni, classificazioni sulla base di criteri concordati e omogenei.</i> 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>libero;</i> • <i>con assistenza dell'insegnante;</i> • <i>programmato su materiale autocorrettivo e strutturato.</i> <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>insegnante/alunno;</i> ▪ <i>alunno/alunno (alla pari);</i> ▪ <i>l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà.</i> <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>interno alla classe;</i> ▪ <i>omogeneo per livelli di apprendimento;</i> ▪ <i>integrato con criteri sociometrici.</i> <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>più gruppi a classi aperte.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Libro di testo cartaceo e digitale.</i> ▪ <i>Schede operative.</i> ▪ <i>Computer</i> ▪ <i>LIM</i> ▪ <i>Strumenti di misurazione.</i> ▪ <i>Osservazioni sul campo.</i> ▪ <i>Conversazioni di gruppo, formulazione e verifica di ipotesi.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Osservazione dei comportamenti.</i> ▪ <i>Valutazione della prestazione connessa al compito.</i> ▪ <i>Prove oggettive iniziali, in itinere, finali.</i> 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Uso degli strumenti</i> ▪ <i>Uso del tempo</i> ▪ <i>Uso delle tecniche</i> <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Uso delle procedure</i> ▪ <i>Uso delle preconcoscenze</i> <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Scelta dei comportamenti</i> ▪ <i>Capacità di autocontrollo</i>

SCIENZE

SCIENZE SCUOLA PRIMARIA – classe QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<p><i>L'alunno ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</i> • <i>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.</i> • <i>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</i> • <i>Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.</i> • <i>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</i> • <i>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.</i> • <i>Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</i> • <i>Esponde in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</i> 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	OSSERVARE E SPERIMENTARE	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione di un microambiente ad occhio nudo e con strumenti. • Individuazione di elementi, connessioni e trasformazioni in un microambiente. • Le strutture del suolo e le loro relazioni. • Osservazione di un fenomeno fisico/chimico • Classificazioni • Tabulazioni grafiche di dati osservati 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare materiali e oggetti in base ad una o più proprietà. ▪ Individuare proprietà di materiali comuni. ▣ Produrre semplici fenomeni fisici e/o chimici (miscelate eterogenee e soluzioni, passaggi di stato e combustioni). ▣ Integrare i risultati di un esperimento ed esprimerli in forma grafica. ▪ Distinguere un fenomeno fisico da uno chimico in base ai criteri di reversibilità e irreversibilità. ▣ Osservare sistematicamente un ambiente naturale ed individuarne gli elementi, le connessioni e le trasformazioni.
2.	SPERIMENTARE CON OGGETTI E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche e proprietà di materiali diversi. • Le caratteristiche dei viventi. • Somiglianze e differenze tra esseri viventi. • Classificazioni in base a proprietà specifiche. • I passaggi di stato della materia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Indagare sulle relazioni tra l'ambiente e gli esseri viventi. ▪ Individuare somiglianze e differenze tra diversi esseri viventi. ▪ Classificare gli esseri viventi in base ad una o più caratteristiche.

3.	L' UOMO, I VIVENTI E L' AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Comparazione e studio del funzionamento degli organi nei diversi esseri viventi.</i> • <i>Le trasformazioni ambientali, anche globali, conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</i> • <i>Problemi ecologico/ambientali e intervento dell'uomo.</i> • <i>Il rispetto del proprio corpo e le buone pratiche alimentari e sportive per preservarlo in salute.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Indagare sulle relazioni tra habitat ed animali.</i> ▪ <i>Conoscere la produzione degli animali e delle piante.</i> ▪ <i>Conoscere le principali nozioni di educazione alimentare.</i> ▪ <i>Mettere in atto comportamenti di rispetto dell'ambiente e della propria salute.</i>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA			
1.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservazione di un microambiente ad occhio nudo e con strumenti.</i> • <i>Individuazione di elementi in un microambiente.</i> • <i>Le strutture del suolo e le loro relazioni.</i> • <i>Osservazione di un fenomeno fisico/chimico</i> • <i>Classificazioni</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Classificare materiali e oggetti in base ad una o più proprietà.</i> ▪ <i>Individuare proprietà di materiali comuni.</i> ▪ <i>Produrre semplici fenomeni fisici e/o chimici (miscela eterogenee e soluzioni, passaggi di stato e combustioni).</i> ▪ <i>Osservare sistematicamente un ambiente naturale ed individuarne gli elementi.</i> 	
2.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Caratteristiche e proprietà di materiali diversi.</i> • <i>Le caratteristiche dei viventi.</i> • <i>Somiglianze e differenze tra esseri viventi.</i> • <i>Classificazioni.</i> • <i>I passaggi di stato della materia.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Indagare sulle relazioni tra l'ambiente e gli esseri viventi.</i> ▪ <i>Individuare somiglianze e differenze tra diversi esseri viventi.</i> ▪ <i>Classificare gli esseri viventi in base ad una caratteristica.</i> 	
3.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Le trasformazioni ambientali, anche globali, conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</i> • <i>Problemi ecologico/ambientali e intervento dell'uomo.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Conoscere la produzione degli animali e delle piante.</i> ▪ <i>Conoscere le principali nozioni di educazione alimentare.</i> ▪ <i>Mettere in atto comportamenti di rispetto dell'ambiente e della propria salute.</i> 	
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Rilevazione delle prenoscenze. - Attività laboratoriale per la costruzione del sapere. - Conversazioni e discussioni. -Lavori di gruppo. -cooperative Learning - Approfondimento e rielaborazione dei contenuti - Ricerche individuali e/o di gruppo 	<p><i>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</i></p> <p><i>Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende.</i></p> <p><i>Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -LIM -Postazioni multimediali -MACCHINA FOTOGRAFICA -VIDEO -SCHEDE OPERATIVE -SCHEMI -MAPPE CONCETTUALI -TABELLE LIBRI DI TESTO E NON -CARTELLONI MURALI 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni e sperimentazioni di fenomeni. - esercitazioni orali - esercitazioni pratiche - esercitazioni scritte - Test a scelta multipla - Test Vero/Falso - Individuazione di corrispondenza - questionario a scelta multipla - Questionario a risposta aperta - Testo a buchi. 	<p><i>Autonomia gestionale operativa:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche <p><i>Autonomia cognitiva:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - uso delle procedure - uso delle prenoscenze <p><i>Autonomia emotivo relazionale:</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> - Impulso allo spirito critico -apprendimento costruttivista -esperimenti 			<ul style="list-style-type: none"> - Prove strutturate di altro tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> - scelta dei comportamenti - autocontrollo

SCIENZE SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<p>L'alunno...</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. 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. Esponde in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	OSSERVARE E SPERIMENTARE	<ul style="list-style-type: none"> Il funzionamento di semplici macchine. L'energia e la sua produzione. Le fonti energetiche rinnovabili e non. 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire conoscenze relative ai principi di fisica, attraverso contesti esperienziali, per comprendere fenomeni, moti, forze, macchine semplici. Conoscere che cos'è l'energia e indagare sui comportamenti delle diverse forme che la producono. Comprendere il concetto di fonte energetica, distinguendo tra fonti rinnovabili e non, in funzione, anche, della salvaguardia ambientale.
2.	SPERIMENTARE CON OGGETTI E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di concetti geometrici e fisici fondamentali (lunghezze, angoli, superfici, volume, capacità, peso, temperatura, forza, luce...) in contesti concreti. I movimenti della Terra. Il Sistema Solare. Esperimenti su materiali comuni per indagarne i comportamenti e individuarne le proprietà. Interpretazione di fenomeni osservati in termini di variabili e relazioni fra essi. Esperimenti e trasformazioni, invarianze e conservazioni (passaggi di stato, combustione,...). 	<ul style="list-style-type: none"> Proseguire l'osservazione degli ambienti nel tempo, per individuarne elementi, connessioni e trasformazioni. Indagare la struttura del suolo partendo dalla composizione della Terra e dei suoi movimenti. Proseguire le osservazioni del cielo e acquisire conoscenze relative al nostro Sistema Solare.

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Le fonti energetiche.</i> • <i>L'energia rinnovabile (origine, caratteristiche, utilizzo e impatto ambientale)</i> 	
3.	L' UOMO, I VIVENTI E L' AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> • <i>La struttura e il funzionamento di organi e apparati del corpo umano.</i> • <i>Relazioni e rapporti fra apparati del corpo umano e funzioni vitali.</i> • <i>Il rispetto del corpo.</i> • <i>Relazione tra igiene, corretta alimentazione e salute.</i> • <i>Problemi ambientali e possibili soluzioni.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Conoscere meccanismi e funzioni del corpo umano, comprenderne l'importanza per assumere atteggiamenti di rispetto e salvaguardia della propria salute.</i> ▪ <i>Comparare meccanismi e funzioni degli apparati/sistemi dell'organismo umano con quelli di altri viventi (animali e vegetali).</i> ▪ <i>Riconoscere un problema ambientale, analizzare cause e conseguenze, ipotizzare possibili soluzioni.</i> ▪ <i>Comprendere il significato di "sviluppo sostenibile"</i>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>L'energia e la sua produzione.</i> • <i>Le fonti energetiche rinnovabili e non.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Conoscere che cos'è l'energia e come viene prodotta.</i> ▪ <i>Comprendere il concetto di fonte energetica, distinguendo tra fonti rinnovabili e non.</i>
2.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Utilizzo di concetti geometrici e fisici fondamentali (lunghezze, angoli, superfici, volume, capacità, peso, temperatura, forza, luce, ...) in contesti concreti.</i> • <i>I movimenti della Terra.</i> • <i>Il Sistema Solare.</i> • <i>Esperimenti su materiali comuni per indagarne i comportamenti e individuarne le proprietà.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ☒ <i>Osservare gli ambienti nel tempo, per individuarne elementi, connessioni e trasformazioni.</i> ☒ <i>Conoscere la composizione della Terra e i suoi movimenti.</i> ☒ <i>Conoscere il nostro Sistema Solare.</i>
3.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Relazioni e rapporti fra apparati del corpo umano e funzioni vitali.</i> • <i>Il rispetto del corpo.</i> • <i>Relazione tra igiene, corretta alimentazione e salute.</i> • <i>Problemi ambientali e possibili soluzioni.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Conoscere meccanismi e funzioni del corpo umano, comprenderne l'importanza per assumere atteggiamenti di rispetto e salvaguardia della propria salute.</i> ▪ <i>Riconoscere un problema ambientale, analizzare cause e conseguenze, ipotizzare possibili soluzioni.</i>
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> - Rilevazione delle preconoscenze. - Attività laboratoriale per la costruzione del sapere. - Conversazioni e discussioni. - Lavori di gruppo. - cooperative Learning - Approfondimento e rielaborazione dei contenuti 	<p><i>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</i></p> <p><i>Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende.</i></p> <p><i>Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -LIM -Postazioni multimediali -MACCHINA FOTOGRAFICA -VIDEO -SCHEDE OPERATIVE -SCHEMI -MAPPE CONCETTUALI -TABELLE LIBRI DI TESTO E NON -CARTELLONI MURALI 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni e sperimentazioni di fenomeni. - esercitazioni orali - esercitazioni pratiche - esercitazioni scritte - Test a scelta multipla - Test Vero/Falso - Individuazione di corrispondenza - questionario a scelta multipla 	<p><i>Autonomia gestionale operativa:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche <p><i>Autonomia cognitiva:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - uso delle procedure - uso delle preconoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Ricerche individuali e/o di gruppo - Impulso allo spirito critico - apprendimento costruttivista -esperimenti 	<p><i>problematiche relative all'UDA di riferimento.</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> - Questionario a risposta aperta - Testo a buchi. - Prove strutturate di altro tipo. 	<p><i>Autonomia emotivo relazionale:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - scelta dei comportamenti - autocontrollo

TECNOLOGIA

TECNOLOGIA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA-COMPETENZA DIGITALE (individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica. Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi.)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI

Il bambino ...

- *Si interessa a macchine ed a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.*

CAMPI DI ESPERIENZA

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

LA CONOSCENZA DEL MONDO

1° LIVELLO

- *Dimostrare interesse per gli artefatti tecnologici, esplorarli e scoprirne le funzioni e possibili usi*

2° LIVELLO

- *Osservare chi fa qualcosa con perizia per imparare e aiutare a fare e realizzare lavori e compiti a più mani con competenze diverse.*

3° LIVELLO

- *Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.*
- *Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.*
- *Associare oggetti e strumenti alle relative funzioni.*
- *Acquisire la capacità di produrre creativamente elaborati utilizzando varie tecniche espressive.*
- *Approcciarsi con macchine e strumenti tecnologici.*
- *Acquisire consapevolezza del messaggio tecnologico.*

METODOLOGIA		ORGANIZZAZIONE	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme</i> • <i>L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni</i> 		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività di sezione</i> • <i>Attività individuali</i> • <i>Attività di piccolo gruppo</i> 	
ATTIVITA'			
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Giochi e attività con strumenti e materiali multimediali</i> 	
MODALITA' DI VERIFICA		MODALITA' DI VERIFICA	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservazione occasionale durante le attività di esplorazione e di gioco</i> • <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i> 		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservazione occasionale durante le attività di esplorazione e di gioco</i> • <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i> 	
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Giochi e attività con strumenti e materiali multimediali</i> 	
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservazione occasionale durante le attività di esplorazione e di gioco</i> • <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i> 	

TECNOLOGIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica. Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI		Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi. Individuare collegamenti fra le varie aree disciplinari. Analizzare l'informazione e valutarne l'attendibilità e l'utilità.	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esplorazione di oggetti e strumenti della vita quotidiana. ➤ Descrizione di oggetti e strumenti esplorati percettivamente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare e descrivere oggetti e strumenti semplici e rilevarne le proprietà percettive.
2.	PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazioni di oggetti. • Descrizione di una procedura catalogativa. • Organizzazione ordinata di una sequenza. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare oggetti, strumenti, macchine di uso comune in base alle loro funzioni. ▪ Descrivere una semplice procedura. ▪ Stabilire e giustificare l'ordine con cui svolgere le singole azioni. ▪ Conoscere le principali componenti del computer.
3.	INTERVENIRE ET RASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo basilare del computer. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Accendere e spegnere il computer con le procedure canoniche. ▪ Utilizzare il computer per semplici giochi.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE			
1.		➤ Esplorazione di oggetti e strumenti della vita quotidiana.	▪ Osservare oggetti e strumenti semplici e rilevarne le proprietà percettive.
2.		• Classificazioni di oggetti.	▪ Classificare oggetti, strumenti.
3.		• Utilizzo basilare del computer.	▪ Accendere e spegnere il computer con le procedure canoniche.
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno sarà guidato all'osservazione di oggetti e strumenti per cogliere differenze, materiali e funzioni. ▪ Attraverso riflessioni individuali e collettive, si metterà in risalto la necessità di seguire regole per l'utilizzo appropriato e in sicurezza degli strumenti, in particolar modo degli strumenti informatici. ▪ I procedimenti operativi saranno presentati con gradualità per permettere a ciascuno di acquisire le abilità di base necessarie all'utilizzo delle nuove tecnologie e dei linguaggi multimediali in funzione di uno sviluppo delle capacità comunicative ed apprenditive in tutti gli ambiti disciplinari. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lavoro individuale <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. ▪ Lavoro a due <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. ▪ Lavoro in piccolo gruppo <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. ▪ Lavoro in grandi gruppi <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer. ▪ LIM. ▪ CD didattici. ▪ Giochi ed attività reperibili su Internet. ▪ Elementi polimerici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

TECNOLOGIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica. Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI		Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi. Individuare collegamenti fra le varie aree disciplinari. Analizzare l'informazione e valutarne l'attendibilità e l'utilità.	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Distinzione e descrizione di elementi del mondo artificiale. • Descrizione di oggetti tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare, descrivere e conoscere l'uso di semplici oggetti tecnologici.
2.	PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazione di oggetti e strumenti in base al loro utilizzo. • Rappresentazione grafica di percorsi. • Lettura e descrizione di un percorso grafico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare strumenti usati gli in base all'uso. ▪ Leggere e descrivere percorsi di un grafico.
3.	INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di oggetti, strumenti e materiali coerentemente alla loro funzione. • Costruzione di semplici oggetti. • Utilizzo del computer. • Utilizzo di software specifici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Costruire semplici manufatti secondo istruzioni date. ▪ Utilizzare le tecnologie per ricavare informazioni utili. ▪ Conoscere le caratteristiche di alcuni programmi.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Distinzione di elementi del mondo artificiale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare e conoscere l'uso di semplici oggetti tecnologici.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Classificazione di oggetti e strumenti in base al loro utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare gli strumenti usati in base all'uso.
3.		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo personale del computer. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare le tecnologie per ricavare informazioni utili.
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>L'alunno sarà guidato all'osservazione di oggetti e strumenti per cogliere differenze, materiali e funzioni.</i> ▪ <i>Attraverso riflessioni individuali e collettive, si metterà in risalto la necessità di seguire regole per l'utilizzo appropriato e in sicurezza degli strumenti, in particolar modo degli strumenti informatici.</i> ▪ <i>I procedimenti operativi saranno presentati con gradualità per permettere a ciascuno di acquisire le abilità di base necessarie all'utilizzo delle nuove tecnologie e dei linguaggi multimediali in funzione di uno sviluppo delle capacità comunicative ed apprenditive in tutti gli ambiti disciplinari.</i> 	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>libero;</i> • <i>con assistenza dell'insegnante;</i> • <i>programmato su materiale autocorrettivo e strutturato.</i> <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>insegnante/alunno;</i> • <i>alunno/alunno (alla pari);</i> • <i>l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà.</i> <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>interno alla classe;</i> • <i>omogeneo per livelli di apprendimento;</i> • <i>integrato con criteri sociometrici.</i> <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>più gruppi a classi aperte.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Computer</i> ▪ <i>LIM</i> ▪ <i>Giochi didattici.</i> ▪ <i>Materiali vari.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Osservazione dei comportamenti.</i> ▪ <i>Valutazione della prestazione connessa al compito.</i> ▪ <i>Prove oggettive iniziali, in itinere, finali.</i> 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Uso degli strumenti</i> ▪ <i>Uso del tempo</i> ▪ <i>Uso delle tecniche</i> <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Uso delle procedure</i> ▪ <i>Uso delle preconcoscenze</i> <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Scelta dei comportamenti</i> ▪ <i>Capacità di autocontrollo</i>

TECNOLOGIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica. Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<i>Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi. Individuare collegamenti fra le varie aree disciplinari. Analizzare l'informazione e valutarne l'attendibilità e l'utilità.</i>	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione, distinzione e descrizione di elementi del mondo artificiale, cogliendo in essi analogie e differenze di forma e di materiali. • Le regole per una navigazione sicura in internet. • Descrizione di parti fondamentali per il funzionamento di uno strumento esplorato. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scegliere i materiali più idonei per realizzare semplici manufatti. ▪ Acquisire le basilari regole per la navigazione in internet. ▪ Conoscere e utilizzare semplici strumenti di uso comune e descriverne le parti e il funzionamento.
2.	PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazione di oggetti in base al loro uso. • Documentazione di un percorso didattico esperito o di un'attività svolta da altri. • Progettazione di un percorso. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare gli strumenti usati in base all'uso. ▪ Documentare un'attività svolta.
3.	INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del computer. • Navigazione in internet. • Creazione di un percorso con il computer. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare il computer per scrivere e disegnare. ▪ Accedere ad internet per cercare informazioni. ▪ Creare, aprire, modificare, salvare e chiudere un file.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione, distinzione e descrizione di elementi del mondo artificiale, cogliendo in essi analogie e differenze di forma e di materiali. • Le regole per una navigazione sicura in internet. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scegliere i materiali più idonei per realizzare semplici manufatti. ▪ Acquisire le basilari regole per la navigazione in internet.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Classificazione di oggetti in base al loro uso. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare gli strumenti usati in base all'uso.

3.	<ul style="list-style-type: none">• <i>Utilizzo del computer.</i>• <i>Navigazione in internet.</i>	<ul style="list-style-type: none">▪ <i>Utilizzare il computer per scrivere e disegnare.</i>▪ <i>Accedere ad internet per cercare informazioni.</i>
ATTIVITA Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale'		

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno sarà guidato all'osservazione di oggetti e strumenti per cogliere differenze, materiali e funzioni. ▪ Attraverso riflessioni individuali e collettive, si metterà in risalto la necessità di seguire regole per l'utilizzo appropriato e in sicurezza degli strumenti, in particolar modo degli strumenti informatici. ▪ I procedimenti operativi saranno presentati con gradualità per permettere a ciascuno di acquisire le abilità di base necessarie all'utilizzo delle nuove tecnologie e dei linguaggi multimediali in funzione di uno sviluppo delle capacità comunicative ed apprenditive in tutti gli ambiti disciplinari. 	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • libero; • con assistenza dell'insegnante; • programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD didattici. ▪ Computer. ▪ LIM. ▪ Materiali vari. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

TECNOLOGIA

TECNOLOGIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica. Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.)

COMPETENZE DISCIPLINARI	<i>Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi. Individuare collegamenti fra le varie aree disciplinari. Analizzare l'informazione e valutarne l'attendibilità e l'utilità.</i>		
NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITA'	
1.	VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione e descrizione di parti fondamentali di oggetti tecnologici esplorati. • Individuazione di funzioni specifiche di un artefatto. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare e descrivere semplici oggetti tecnologici e conoscerne l'uso.
2.	PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento di parti di oggetti rispetto all'intero. • Ricerca di informazioni in internet relative all'attività progettata. • Rappresentazione grafica di percorsi e informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare gli strumenti usati in base al loro utilizzo. ▪ Utilizzare le tecnologie per ricavare semplici informazioni. ▪ Leggere e descrivere i percorsi di un grafico.
3.	INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Composizione e scomposizione di oggetti nei loro elementi. • Costruzione di manufatti in base a istruzioni. • Utilizzo di specifici programmi informatici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Costruire semplici manufatti seguendo le istruzioni allegate. ▪ Conoscere e utilizzare le caratteristiche di alcuni programmi informatici.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione e descrizione di parti fondamentali di oggetti tecnologici esplorati. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare e descrivere semplici oggetti tecnologici e conoscerne l'uso.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento di parti di oggetti rispetto all'intero. • Ricerca di informazioni in internet relative all'attività progettata. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare gli strumenti usati in base al loro utilizzo. ▪ Utilizzare le tecnologie per ricavare semplici informazioni.
3.		<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento di parti di oggetti rispetto all'intero. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Costruire semplici manufatti seguendo le istruzioni allegate.

ATTIVITA'				
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
-DIDATTICA LABORATORIALE -GRUPPI DI LAVORO -COSTRUTTIVISMO -COOPERATIVE LEARNING	<i>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende.</i>	- Costruzione di tabelle, -mappe -schemi utili per le attività in classe, per lo studio, per l'organizzazione dei concetti, per la sintesi, ecc.. su cartelloni, sul	- osservazioni - esercitazioni orali - esercitazioni pratiche - esercitazioni scritte - Test a scelta multipla - Test Vero/Falso	<i>Autonomia gestionale operativa:</i> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche
	<i>Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento.</i>	<i>quaderno o con software vario al PC</i> - Costruzione di oggetti vari, cartelloni per le diverse attività scolastiche, semplici lavori per le festività e per le discipline (plastici vari)	- Individuazione di corrispondenza - questionario a scelta multipla - Questionario a risposta aperta - Testo a buchi. - Prove strutturate di altro tipo	<i>Autonomia cognitiva:</i> - uso delle procedure - uso delle preconcoscenze <i>Autonomia emotivo relazionale:</i> - scelta dei comportamenti - autocontrollo

TECNOLOGIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (*individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica. Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.*)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<p>L'alunno...</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. • 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. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensione dell'importanza, dell'utilizzo e dell'evoluzione di oggetti per la semplificazione della vita dell'uomo. • Individuazione di parti essenziali di oggetti tecnologici. • Lettura e comprensione di semplici istruzioni per il montaggio di oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare e riconoscere negli oggetti osservati e negli strumenti da utilizzare, funzioni e principi di sicurezza che gli sono attribuiti.
2.	PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Previsione di risultati in seguito a procedure scelte per la realizzazione di lavori e per la costruzione di manufatti. • Elaborazione di semplici progetti di lavoro individuale o di gruppo. • Rispetto ad un problema pratico, scelta di procedure risolutive. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. ▪ Acquisire il concetto di algoritmo come procedimento risolutivo.

3.	INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di strumenti e materiali digitali. Utilizzo di internet per velocizzare il proprio lavoro di ricerca, di esercitazione e di approfondimento. Utilizzo di software specifici. Lavoro cooperativo. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare il programma di grafica e videoscrittura con funzioni progressivamente più complesse. Accedere ad internet per ricercare informazioni adeguate all'età. Consolidare concetti base e contenuti utilizzando software specifici. Sviluppare la capacità di lavorare in modo cooperativo.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> Comprensione dell'importanza, dell'utilizzo e dell'evoluzione di oggetti per la semplificazione della vita dell'uomo. Individuazione di parti essenziali di oggetti tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservare e riconoscere negli oggetti osservati e negli strumenti da utilizzare, funzioni e principi di sicurezza che gli sono attribuiti.
2.		<ul style="list-style-type: none"> Previsione di risultati in seguito a procedure scelte per la realizzazione di lavori e per la costruzione di manufatti. 	<ul style="list-style-type: none"> Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati.
3.		<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di strumenti e materiali digitali. Utilizzo di internet per velocizzare il proprio lavoro di ricerca, di esercitazione e di approfondimento. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare il programma di grafica e videoscrittura con funzioni progressivamente più complesse. Accedere ad internet per ricercare informazioni adeguate all'età.
ATTIVITA'			
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale			

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
-DIDATTICA LABORATORIALE -GRUPPI DI LAVORO -COSTRUTTIVISMO -COOPERATIVE LEARNING	<i>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende. Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento.</i>	- Costruzione di tabelle, mappe -schemi utili per le attività in classe, per lo studio, per l'organizzazione dei concetti, per la sintesi, ecc.. su cartelloni, sul quaderno o con software vario al PC - Costruzione di oggetti vari, cartelloni per le diverse attività scolastiche, semplici lavori per le festività e per le discipline (plastici vari)	- osservazioni - esercitazioni orali - esercitazioni pratiche - esercitazioni scritte - Test a scelta multipla - Test Vero/Falso - Individuazione di corrispondenza - questionario a scelta multipla - Questionario a risposta aperta - Testo a buchi. - Prove strutturate di altro tipo	<i>Autonomia gestionale operativa:</i> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche <i>Autonomia cognitiva:</i> - uso delle procedure - uso delle preconcoscenze <i>Autonomia emotivo relazionale:</i> - scelta dei comportamenti - autocontrollo

EDUCAZIONE FISICA

**IL CORPO E IL MOVIMENTO
SCUOLA DELL'INFANZIA**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO
DELLE COMPETENZE
DISCIPLINARI**

Il bambino:

- *vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.*
- *Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.*
- *Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.*
- *Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, si coordina con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.*
- *Conosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo in stasi e in movimento.*

**CAMPI
DI ESPERIENZA**

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

IL CORPO E IL MOVIMENTO

1° LIVELLO

- *Acquisire la conoscenza del proprio corpo*
- *Acquisire la conoscenza delle parti del corpo*
- *Sviluppare le capacità senso-percettive*
- *Sviluppare una buona coordinazione motoria*

2° LIVELLO

- *Acquisire la conoscenza delle parti del corpo e relative funzioni*
- *Sviluppare una buona coordinazione motoria*
- *Acquisire la capacità di orientarsi nello spazio, di muoversi e di comunicare secondo immaginazione e creatività.*
- *Conoscenza delle norme di educazione alla salute e di una sana alimentazione*
- *Sviluppare una buona motricità fine*

	<p>3° LIVELLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Sviluppare una buona coordinazione visuo-motoria</i> ☒ <i>Comunicare, esprimersi con la mimica, travestirsi, mettersi alla prova, consolidando autonomia e sicurezza emotiva.</i> • <i>Acquisire la capacità graduale di leggere e interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui, rispettandolo e avendone cura.</i> ☒ <i>Conoscenza delle norme di educazione alla salute e di una sana alimentazione</i> • <i>Acquisire la capacità di esprimersi e di comunicare attraverso il corpo per giungere ad affinarne le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti</i> • <i>Acquisire la capacità di esprimersi e di comunicare attraverso il corpo per giungere ad affinarne le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti</i> 		
<p style="text-align: center;">METODOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme 	<p style="text-align: center;">ORGANIZZAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività di sezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo 		
ATTIVITA'			
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Giochi allo specchio</i> • <i>Giochi con il proprio corpo</i> • <i>Attività di strappo, incollatura</i> • <i>Attività informali, di routine e di vita quotidiana, i giochi all'aperto, uso di piccoli attrezzi e strumenti, del movimento libero o guidato in spazi dedicati.</i> • <i>Giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto di regole</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Giochi con il proprio corpo</i> • <i>Attività informali, di routine e di vita quotidiana, i giochi all'aperto, uso di piccoli attrezzi e strumenti, del movimento libero o guidato in spazi dedicati.</i> • <i>Attività di motricità fine (ritaglio, incollatura, collage...)</i> • <i>Esperienze motorie accompagnate da fruizione di musica e narrazioni.</i> • <i>Giochi psicomotori che diventano occasione per l'educazione alla salute attraverso una sensibilizzazione alla corretta alimentazione e all'igiene personale.</i> • <i>Giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto di regole</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Giochi con il proprio corpo</i> • <i>Attività informali, di routine e di vita quotidiana, i giochi all'aperto, uso di piccoli attrezzi e strumenti, del movimento libero o guidato in spazi dedicati.</i> • <i>Attività di motricità fine (ritaglio, incollatura, collage...)</i> • <i>Esperienze motorie accompagnate da fruizione di musica e narrazioni.</i> • <i>Giochi psicomotori che diventano occasione per l'educazione alla salute attraverso una sensibilizzazione alla corretta alimentazione e all'igiene personale.</i> • <i>Giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto di regole</i> 	

<p><i>MODALITA' DI VERIFICA</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Osservazioni occasionali e sistematiche durante le attività</i>• <i>Schede di verifica</i>• <i>Griglie quadrimestrali di valutazione</i>	<p><i>MODALITA' DI VERIFICA</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Osservazioni occasionali e sistematiche durante le attività</i>• <i>Schede di verifica</i>• <i>Griglie quadrimestrali di valutazione</i>	<p><i>MODALITA' DI VERIFICA</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Osservazioni occasionali e sistematiche durante le attività</i>• <i>Schede di verifica</i>• <i>Griglie quadrimestrali di valutazione</i>
---	---	---

EDUCAZIONE FISICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<p><i>L'alunno...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>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.</i> • <i>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.</i> • <i>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</i> • <i>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</i> • <i>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.</i> • <i>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.</i> • <i>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</i> 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
5.	IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Le parti del corpo.</i> • <i>Le posizioni fondamentali.</i> • <i>Gli schemi motori semplici.</i> • <i>Schemi motori combinati.</i> • <i>Classificazioni, memorizzazioni e rielaborazioni di informazioni.</i> • <i>Orientamento spaziale.</i> • <i>Le andature e lo spazio disponibile.</i> • <i>La direzione, la lateralità.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri.</i> ▪ <i>Scoprire ed eseguire le posizioni fondamentali che il corpo può assumere (in piedi, in ginocchio,, seduti,...).</i> ▪ <i>Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive uditive, tattili e cinestetiche).</i> ▪ <i>Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro.</i> ▪ <i>Orientarsi autonomamente nell'ambiente palestra.</i> ▪ <i>Sperimentare le prime forme di schieramenti (fila, riga, circolo).</i> ▪ <i>Conoscere ed eseguire globalmente diversi modi di camminare,</i>

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>La destra e la sinistra.</i> • <i>Sperimentazione del maggior numero possibile di movimenti naturali (camminare, saltare, correre, lanciare, afferrare, strisciare...).</i> • <i>La coordinazione dinamica generale e la coordinazione oculo – manuale e segmentaria.</i> 	<p><i>correre e saltare.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Adattare le diverse andature in relazione allo spazio.</i> ▪ <i>Utilizzare anche combinazioni dei diversi schemi.</i> ▪ <i>Muoversi secondo una direzione, controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali:</i> <ol style="list-style-type: none"> <i>a. Prendere coscienza della propria dominanza laterale.;</i> <i>b. Distinguere su di se la destra e la sinistra;</i> <i>c. Collocarsi in posizioni diverse in relazione in relazione ad altri.</i>
6.	IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO- ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Comunicazione di idee e stati d'animo attraverso il corpo.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti: sperimentare l'espressività corporea.</i>
7.	IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Le discipline sportive.</i> • <i>La gestualità tecnica.</i> • <i>Il valore e le regole dello sport.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Sperimentare una pluralità di esperienze che permettono di conoscere e apprezzare molteplici discipline sportive.</i> ▪ <i>sperimentare, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</i> ▪ <i>comprendere all'interno delle varie occasioni, di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza ed il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva.</i>
8.	SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Comportamenti consoni alle situazioni.</i> • <i>L'igiene del corpo.</i> • <i>Regole alimentari e di movimento.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Conoscere comportamenti che possono originare situazioni di pericolo.</i> ▪ <i>Conoscere comportamenti igienici adeguati.</i> ▪ <i>conoscere alcune regole per favorire uno stato di benessere fisico.</i>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			

5.	<ul style="list-style-type: none"> ☐ <i>Le varie parti del corpo e loro rappresentazione grafica.</i> ☐ <i>I concetti spaziali rispetto al proprio corpo, agli oggetti e agli altri.</i> ☐ <i>Le nozioni temporali (prima-dopo, veloce-lento, successione – contemporaneità’).</i> • <i>La destra e la sinistra su di sé.</i> • <i>Le posture che il corpo può assumere.</i> ☐ <i>I ritmi di movimento.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Riconoscere e denominare le principali parti del corpo. Testa, collo, tronco, braccia, mani, gambe, piedi.</i> ▪ <i>Muoversi nello spazio seguendo le indicazioni dell’insegnante.</i> ▪ <i>Riconoscere le principali nozioni temporali. Prima dopo, veloce lento</i> ▪ <i>Sperimentare alcuni movimenti. Naturali camminare, strisciare, correre.</i>
6.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Giochi spontanei, imitativi, simbolici, immaginativi.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Esprimersi liberamente con il proprio corpo attraverso giochi spontanei.</i>
7.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Adeguamento personale alle regole prestabilite, indispensabili al buon funzionamento del gioco.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sapersi adeguare a regole essenziali indispensabili al funzionamento di semplici giochi.</i>
8.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscenza e utilizzo degli attrezzi e degli spazi di attività.</i> • <i>Il benessere legato all’attività ludico- motoria.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscere e utilizzare seguendo le indicazioni dell’insegnante alcuni attrezzi (palla, cerchi, mattoni, coni) e spazi delimitati e definiti.</i>
<p>ATTIVITA’</p> <p>Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale</p>		

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Le attività proposte intendono rispondere al bisogno primario dei bambini di vivere esperienze coinvolgenti, gratificanti, piacevoli. Saranno presentate, pertanto, in forma ludica e sempre variata. Saranno graduate per difficoltà ed intensità dell'impegno richiesto in modo da predisporre i ragazzi a superare blocchi e timori di non riuscire di fronte a situazioni che, in quanto nuove, potrebbero apparire difficili. Le proposte risponderanno all'esigenza di educare alla socialità attraverso attività per coppie, per piccoli gruppi, a squadre al fine di favorire la collaborazione, la solidarietà, l'aiuto reciproco, il rispetto e la lealtà verso gli altri.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lavoro individuale <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. ▪ Lavoro a due <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. ▪ Lavoro in piccolo gruppo <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli; ▪ integrato con criteri sociometrici. ▪ Lavoro in grandi gruppi <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ambiente palestra. ▪ Attrezzi ginnici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconnosce <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

EDUCAZIONE FISICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<p>L'alunno...</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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 una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. • Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. • 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. • 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. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del corpo. • Le posizioni fondamentali. • Schemi motori combinati. • L'orientamento. • Classificazioni, memorizzazioni e rielaborazioni di informazioni. • Orientamento spaziale. • Le andature e lo spazio disponibile. • La direzione, la lateralità. • La destra e la sinistra. • Il corpo e l'equilibrio statico/dinamico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri. ▪ Riconoscere, discriminare, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso. ▪ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro: <ul style="list-style-type: none"> a. sperimentare ed analizzare diversi modi di correre e saltare; b. sperimentare lo schema dello strisciare; c. analizzare le diverse andature dinamiche in sequenza. ▪ Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali: <ul style="list-style-type: none"> a. acquisire il concetto di distanza attraverso il movimento; b. percepire la nozione di tempo attraverso il movimento. ▪ Controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo: <ul style="list-style-type: none"> a. sperimentare situazioni di equilibrio corporeo in una situazione di gioco;

			<ul style="list-style-type: none"> b. controllare l'equilibrio corporeo in situazioni statiche e dinamiche.
2.	IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • L'espressività corporea. • La tensione muscolare e gli stati emotivi. 	<ul style="list-style-type: none"> e) Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti: <ul style="list-style-type: none"> a. sperimentare l'espressività corporea; b. comprendere che la tensione muscolare corrisponde ad uno stato emotivo.
3.	IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • Le discipline sportive. • La gestualità tecnica. • Il valore e le regole dello sport. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di giochi motori e a squadre: <ul style="list-style-type: none"> ○ eseguire attività motorie nel rispetto delle regole e della lealtà.
4.	SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamenti consoni alle situazioni. • L'igiene del corpo. • Regole alimentari e di movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere comportamenti che possono originare situazioni di pericolo. ▪ Conoscere comportamenti igienici adeguati. ▪ Conoscere alcune regole per favorire uno stato di benessere fisico.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • La conoscenza del sé corporeo. • Le capacità senso – percettive: uditive, tattili, visive, cinestesiche. • I concetti spaziali e temporali. • Gli schemi posturali statici (flettere, inclinare, piegare, elevare, oscillare...) • Gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare...). • Consolidare la coordinazione dinamica generale; la coordinazione oculo – manuale ed oculo – podalica. • Muoversi secondo semplici ritmi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere e denominare le parti del corpo e saperle rappresentare graficamente. ▪ Riconoscere la destra e la sinistra su disé. ▪ Riconoscere i principali concetti spazio-temporali rispetto al proprio corpo. ▪ Sperimentare i principali schemi motori statici e dinamici ▪ Sviluppare una coordinazione dinamica generale. ▪ Muoversi secondo semplici ritmi.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Esperienza di libera espressione del proprio corpo attraverso giochi spontanei, imitativi, simbolici, immaginativi. 	<ul style="list-style-type: none"> f) Esprimersi liberamente con il proprio corpo attraverso giochi spontanei, imitativi, simbolici, immaginativi.
3.		<ul style="list-style-type: none"> • Interazione positiva con i compagni. • Accettazione della sconfitta. • Rispetto di semplici regole di comportamento legate alle esigenze di gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interagire positivamente con i compagni. ▪ Abituarsi ad accettare la sconfitta. ▪ Rispettare semplici regole di comportamento legate alle esigenze di gioco.
4.		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza e utilizzazione in modo corretto degli attrezzi e degli spazi di attività. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e utilizzare in modo corretto gli attrezzi e gli spazi di attività. ▪ Riconoscere sensazioni di benessere legate all'attività ludico- motorie.

	<ul style="list-style-type: none">• Sperimentazione delle sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motorie.	
ATTIVITA'		
Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale		

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<p>Le attività proposte intendono rispondere al bisogno primario dei bambini di vivere esperienze coinvolgenti, gratificanti, piacevoli. Saranno presentate, pertanto, in forma ludica e sempre variata. Saranno graduate per difficoltà ed intensità dell'impegno richiesto in modo da predisporre i ragazzi a superare blocchi e timori di non riuscire di fronte a situazioni che, in quanto nuove, potrebbero apparire difficili.</p> <p>Le proposte risponderanno all'esigenza di educare alla socialità attraverso attività per coppie, per piccoli gruppi, a squadre al fine di favorire la collaborazione, la solidarietà, l'aiuto reciproco, il rispetto e la lealtà verso gli altri.</p>	<p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • libero; • con assistenza dell'insegnante; • programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> • insegnante/alunno; • alunno/alunno (alla pari). <p>Lavoro in gruppi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ambiente palestra. • Attrezzi ginnici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

EDUCAZIONE FISICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

COMPETENZE DISCIPLINARI	<p><i>L'alunno...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>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.</i> • <i>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.</i> • <i>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</i> • <i>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</i> • <i>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.</i> • <i>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.</i> • <i>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</i>
--------------------------------	--

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • <i>I segmenti del corpo e i movimenti specifici.</i> • <i>Le posizioni fondamentali.</i> • <i>Gli schemi motori semplici.</i> • <i>Schemi motori combinati.</i> • <i>Classificazioni, memorizzazioni e rielaborazioni di informazioni.</i> • <i>Orientamento spaziale.</i> • <i>Le andature e lo spazio disponibile.</i> • <i>La direzione, la lateralità.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri.</i> ▪ <i>Riconoscere e discriminare, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso.</i> ▪ <i>Controllare i diversi segmenti del corpo e i loro movimenti.</i> ▪ <i>organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in movimento, in riferimento a strutture spaziali e temporali:</i> <ul style="list-style-type: none"> a. <i>adattare e modulare il movimento in relazione alle variabili spazio e tempo;</i> b. <i>controllare i movimenti intenzionali;</i>

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>La destra e la sinistra.</i> 	<p>c. <i>padroneggiare schemi motori di base.</i></p>
2.	IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO- ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • <i>La postura e la comunicazione.</i> 	<p>e. <i>Assumere in forma consapevole diverse posture del corpo con finalità espressive:</i></p> <p>a. <i>interpretare attraverso il proprio corpo, ruoli e situazioni reali o fantastiche.</i></p>
3.	IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Le discipline sportive.</i> • <i>La gestualità tecnica.</i> • <i>Il valore e le regole dello sport.</i> • <i>Il gruppo.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Conoscere e applicare modalità esecutive di giochi di movimento e propedeutici allo sport, individuali e di squadra:</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>comprendere l'obiettivo del gioco e memorizzarne le regole;</i> ○ <i>conoscere ed eseguire giochi della tradizione popolare;</i> ○ <i>sperimentare il concetto di appartenenza al gruppo.</i>
4.	SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Comportamenti consoni alle situazioni.</i> • <i>L'igiene del corpo.</i> • <i>Regole alimentari e di movimento.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per gli altri, spazi ed attrezzature:</i> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>conoscere ed utilizzare correttamente alcuni attrezzi della palestra;</i> ✓ <i>"percepire" e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.</i>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>I segmenti del corpo e i movimenti specifici.</i> • <i>Le posizioni fondamentali.</i> • <i>Gli schemi motori semplici.</i> • <i>La coordinazione generale.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Consolidare la conoscenza del sé corporeo.</i> ▪ <i>Riconoscere le principali funzioni senso percettive: uditive, tattili, visive e cinestesiche.</i> ▪ <i>Promuovere la capacità di attenzione.</i> ▪ <i>Riconoscere la destra e la sinistra nello spazio.</i> ▪ <i>Riconoscere i concetti spaziotemporali.</i> ▪ <i>Assumere i principali schemi motori statici (flettere, inclinare, piegare, elevare, oscillare) e dinamici (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare).</i> ▪ <i>Consolidare una coordinazione dinamica generale;</i> ▪ <i>sviluppare la coordinazione oculo manuale ed oculo podalica.</i> ▪ <i>Imitare ritmi prestabiliti.</i>
2.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Libera espressione del corpo tramite movimento.</i> 	<p>f. <i>Esprimersi liberamente con il proprio corpo attraverso giochi spontanei e imitativi.</i></p>

3.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Il valore e le regole dello sport.</i> • <i>Il gruppo.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <i>g. Interagire positivamente con i compagni in coppia e in piccolo gruppo.</i> <i>h. Praticare attività di giochi - sport rispettando le principali regole del gioco.</i>
4.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Comportamenti consoni alle situazioni.</i> • <i>L'igiene del corpo.</i> • <i>Il benessere del movimento.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <i>i. Conoscere e utilizzare seguendo le indicazioni dell'insegnante alcuni attrezzi (palla, cerchi, mattoni, coni, clavette) e spazi delimitati e definiti.</i> <i>j. Cogliere sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria.</i>
<p>ATTIVITA'</p> <p>Le attività verranno organizzate mediante progettazione per UDA a scansione bimestrale</p>		

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<p>Le attività proposte intendono rispondere al bisogno primario dei bambini di vivere esperienze coinvolgenti, gratificanti, piacevoli.</p> <p>Saranno presentate, pertanto, in forma ludica e sempre variata.</p> <p>Saranno graduate per difficoltà ed intensità dell'impegno richiesto in modo da predisporre i ragazzi a superare blocchi e timori di non riuscire di fronte a situazioni che, in quanto nuove, potrebbero apparire difficili.</p> <p>Le proposte risponderanno all'esigenza di educare alla socialità attraverso attività per coppie, per piccoli gruppi, a squadre al fine di favorire la collaborazione, la solidarietà, l'aiuto reciproco, il rispetto e la lealtà verso gli altri.</p>	<p>a. Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • libero; • con assistenza dell'insegnante; • programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>b. Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>c. Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>d. Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ambiente palestra. ▪ Attrezzi ginnici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. 	<p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo

EDUCAZIONE FISICA

EDUCAZIONE FISICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

COMPETENZE DISCIPLINARI	<p><i>L'alunno...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>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.</i> • <i>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.</i> • <i>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</i> • <i>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</i> • <i>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.</i> • <i>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.</i> • <i>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</i> 		
NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITA'	
<p>1. IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Le parti del corpo: le funzioni fisiologiche e la respirazione.</i> • <i>Le posizioni fondamentali.</i> • <i>Gli schemi motori semplici.</i> • <i>Schemi motori combinati.</i> • <i>Classificazioni, memorizzazioni e rielaborazioni di informazioni.</i> • <i>Orientamento spaziale.</i> • <i>Le andature e lo spazio disponibile.</i> • <i>Le variabili spazio/temporali.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche ed i loro cambiamenti conseguenti all'esercizio fisico:</i> <ul style="list-style-type: none"> a. <i>comprendere l'importanza della respirazione durante l'esercizio fisico.</i> ▪ <i>controllare i diversi segmenti del corpo e i loro movimenti.</i> ▪ <i>Organizzare il proprio movimento in relazione a sé, agli aspetti e agli altri:</i> <ul style="list-style-type: none"> a. <i>discriminare la variabile spaziale e temporale nell'ambito di un'azione motoria;</i> 	

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>La direzione, la lateralità.</i> • <i>La destra e la sinistra.</i> 	<p><i>b. effettuare spostamenti nello spazio in economia di tempo e in coordinazione motoria.</i></p>
2.	IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO- ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Comunicazione di idee e stati d'animo attraverso la postura.</i> • <i>Il mimo.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>utilizzare in formula originale e creativa modalità espressive e corporee:</i> <ul style="list-style-type: none"> a. <i>esprimere stati d'animo attraverso posture statiche e dinamiche;</i> b. <i>mimare con il proprio corpo sensazioni personali derivanti.</i>
3.	I L GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E I L FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Le discipline sportive.</i> • <i>La gestualità tecnica.</i> • <i>Il valore e le regole dello sport.</i> • <i>I giochi della tradizione popolare.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Conoscere i principali elementi tecnici di alcune discipline.</i> ▪ <i>Partecipare ai giochi collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole:</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>saper individuare e rispettare le regole del gioco;</i> ○ <i>assumere atteggiamenti collaborativi nei giochi.</i> ▪ <i>Apprezzare ed utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare.</i>
4.	SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E S I CUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Comportamenti consoni alle situazioni.</i> • <i>L'igiene del corpo.</i> • <i>Regole alimentari e di movimento.</i> • <i>Rapporto movimento salute.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</i> ▪ <i>Riconoscere il rapporto tra esercizio fisico e salute, assumendo comportamenti e stili di vita adeguati:</i> <ul style="list-style-type: none"> a. <i>praticare l'esercizio fisico inteso come buona consuetudine per un sano stile di vita, oltre che per il proprio piacere.</i>
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Le parti del corpo: le funzioni fisiologiche e la respirazione.</i> • <i>Le posizioni fondamentali.</i> • <i>Gli schemi motori semplici.</i> • <i>Schemi motori combinati.</i> • <i>Classificazioni, memorizzazioni e rielaborazioni di informazioni.</i> • <i>Orientamento spaziale.</i> • <i>Le sequenze ritmiche.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Riconoscere e denominare le parti del corpo nel suo complesso e nei suoi distinti segmenti.</i> ▪ <i>Consolidare le principali funzioni senso percettive: uditive, tattili, visive e cinestesiche.</i> ▪ <i>Sviluppare la capacità di attenzione.</i> ▪ <i>Riconoscere la destra e la sinistra sull'altro e nello spazio.</i> ▪ <i>Migliorare l'organizzazione spazio-temporale.</i> ▪ <i>Sviluppare gli schemi posturali e motori di base.</i> ▪ <i>Sviluppare la capacità coordinativa.</i> ▪ <i>Strutturare attività che promuovano l'equilibrio statico e dinamico.</i> ▪ <i>Riconoscere semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con gli attrezzi.</i>
2.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Il gioco libero.</i> • <i>La mimica.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Esprimersi liberamente con il proprio corpo attraverso giochi spontanei e imitativi simbolici e immaginativi.</i>

3.	<ul style="list-style-type: none"> • Il valore e le regole dello sport. • I giochi della tradizione popolare. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Imparare a collaborare con i compagni in coppia e in piccolo gruppo. ▪ Abituarsi ad accettare serenamente il risultato di un gioco. ▪ Conoscere e praticare giochi - sport rispettando regole codificate. 		
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamenti consoni alle situazioni. • L'igiene del corpo. • Regole alimentari e di movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e utilizzare in modo corretto gli attrezzi e gli spazi di attività. 		
ATTIVITA'				
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO		VALUTAZIONE		
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> -Esercizi di riscaldamento -Fase di gioco finalizzata allo svolgimento delle attività programmate -momenti di rilassamento -Attività in forma ludica -Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi e collettivo 	<p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende.</p> <p>Utilizzo di strumenti tipici della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - piccoli e grandi attrezzi - Tuo quanto si renderà necessario per la realizzazione delle attività 	<ul style="list-style-type: none"> - osservazioni - esercitazioni orali - esercitazioni pratiche 	<p>Autonomia gestionale operativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uso delle procedure - uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo relazionale:</p>
	di riferimento.			<ul style="list-style-type: none"> - scelta dei comportamenti - autocontrollo

EDUCAZIONE FISICA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

COMPETENZE DISCIPLINARI		<p><i>L'alunno...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>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.</i> • <i>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.</i> • <i>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</i> • <i>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</i> • <i>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.</i> • <i>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.</i> • <i>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</i> 	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1.	IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Le funzioni fisiologiche del corpo.</i> • <i>Le posizioni fondamentali.</i> • <i>Schemi motori combinati.</i> • <i>Schemi motori insimultanea e in successione.</i> • <i>Traiettorie, distanze e ritmi esecutivi.</i> • <i>Classificazioni, memorizzazioni e rielaborazioni di informazioni.</i> • <i>Orientamento spaziale.</i> • <i>Le andature e lo spazio disponibile.</i> • <i>Le variabili spazio/temporali.</i> • <i>La direzione, la lateralità.</i> • <i>La destra e la sinistra.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardiorespiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti conseguenti all'esercizio fisico, sapendo anche modulare e controllare l'impiego delle capacità condizionali (forza, resistenza, velocità) adeguandole all'intensità e alla durata del compito motorio.</i> ▪ <i>Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento in simultanea e in successione.</i> ▪ <i>Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successione temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</i>

2.	IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO- ESPRESSIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione di contenuti emozionali attraverso la drammatizzazione. • coreografie. • Sequenze di movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. ▪ Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando band musicali o strutture ritmiche.
3.	I L GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E I L FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi tecnici delle discipline sportive. • La gestualità tecnica. • Il valore e le regole dello sport. • I giochi della tradizione popolare. • Partecipazione ai giochi e rispetto delle regole. • Sviluppo del senso di responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e applicare i principali elementi tecnici semplificati di molteplici discipline sportive. ▪ Scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori, accogliendo suggerimenti e correzioni. ▪ Utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. ▪ Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.
4.	SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E S I CUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamenti consoni alle situazioni. • L'igiene del corpo. • Regole alimentari e di movimento. • Rapporto movimento salute. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambiti di vita. ▪ Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo adeguati comportamenti e stili di vita salutistici.
SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Orientamento spaziale. • Le andature e lo spazio disponibile. • Le variabili spazio/temporali. • La direzione, la lateralità. • La destra e la sinistra. 	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Acquisire la coscienza del proprio corpo nel suo complesso e nei suoi distinti segmenti. ☒ Affinare le principali funzioni senso percettive. ▪ Migliorare la capacità di attenzione. ☒ Consolidare la lateralizzazione. ☒ Migliorare l'organizzazione spazio-temporale. ☒ Consolidare gli schemi posturali e motori. ▪ Sviluppare la capacità coordinativa. ☒ Consolidare il controllo dell'equilibrio, sia statico che dinamico. ☒ Riconoscere e riprodurre sequenze ritmiche con il proprio corpo e con gli attrezzi.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione di contenuti emozionali attraverso la drammatizzazione. • Sequenze di movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprimere attraverso gesti e movimenti, stati d'animo emozioni e sentimenti.

3.	<ul style="list-style-type: none"> • Il valore e le regole dello sport. • I giochi della tradizione popolare. • Partecipazione ai giochi e rispetto delle regole. • Sviluppo del senso di responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a collaborare con i compagni in gruppo e con la classe. • Abituarsi ad accettare serenamente il risultato di un gioco. • Conoscere e praticare giochi - sport rispettando regole codificate. 		
4.	<ul style="list-style-type: none"> • L'igiene del corpo. • Regole alimentari e di movimento. • Rapporto movimento salute. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare in modo corretto gli attrezzi e gli spazi di attività. • Promuovere stili di vita salutistici e di benessere psicofisico. 		
ATTIVITA'				
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
METODOLOGIA	ORGANIZZAZIONE	MEZZI E STRUMENTI	VERIFICHE	CRITERI DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> -Esercizi di riscaldamento -Fase di gioco finalizzata allo svolgimento delle attività programmate -momenti di rilassamento -Attività in forma ludica 	<ul style="list-style-type: none"> Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Favorire il dialogo e la riflessione su quello che si fa e che si apprende. Utilizzo di strumenti tipici 	<ul style="list-style-type: none"> - piccoli e grandi attrezzi - Tuo quanto si renderà necessario per la realizzazione delle attività 	<ul style="list-style-type: none"> - osservazioni - esercitazioni orali - esercitazioni pratiche 	<ul style="list-style-type: none"> Autonomia gestionale operativa: - uso degli strumenti - uso del tempo - uso delle tecniche
<ul style="list-style-type: none"> -Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi e collettivo 	<ul style="list-style-type: none"> della disciplina che servono a cogliere, comprendere e analizzare le varie problematiche relative all'UDA di riferimento. 			<ul style="list-style-type: none"> Autonomia cognitiva: - uso delle procedure - uso delle preconcoscenze Autonomia emotivo relazionale: - scelta dei comportamenti - - autocontrollo