DISCIPLINA: GEOGRAFIA	
Periodo di riferimento:**Classe PRIMA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Si orienta negli spazi conosciuti usando gli indicatori spaziali • Rappresenta spazi conosciuti • Rappresenta diversi percorsi da compiere in spazi conosciuti • Conosce la funzione e le regole degli spazi conosciuti	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: ORIENTAMENTO** • Usare gli indicatori spaziali (davanti, dietro, destra, sinistra, vicino, lontano) per orientarsi nell'aula e negli spazi conosciuti • Esplorare lo spazio dell'aula e della scuola per individuarne gli elementi caratteristici • Orientarsi sul reticolo seguendo coordinate e indicatori spaziali (in alto, in basso, al centro, a destra, a sinistra) **NUCLEO FONDANTE: LINGUAGGI DELLA GEO-GRAFICITA'** • Rappresentare un percorso con i disegni • Rappresentare lo spazio attraverso il reticolo **NUCLEO FONDANTE: PAESAGGIO E SISTEMA TERRITORIALE** • Riconoscere e nominare gli spazi scolastici • Riconoscere la funzione degli spazi

	scolastici • Individuare elementi e funzione degli spazi scolastici

CONTENUTI

Gli indicatori spaziali
Gli spazi della scuola e dell'aula
Gli elementi nell'aula e nella scuola e loro funzione
Posizione degli elementi nell'aula e nella scuola
Punti di riferimento e percorsi
Dal disegno alla mappa
La mappa e il reticolo

METODOLOGIE

Giochi ed attività di orientamento nell'aula e nella scuola
Esplorazione degli ambienti dell'aula e della scuola
Rappresentazione di un luogo conosciuto
Uso degli indicatori spaziali per il collocamento degli elementi
Esplorazione di spazi per individuazioni di percorsi
Rappresentazione grafica dei percorsi
Giochi di movimento per l'esplorazione degli spazi
Individuazione di comportamenti corretti negli spazi esplorati
Disegnare mappe e percorsi

VALUTAZIONE

Valutare la capacità di orientarsi nello spazio
Valutare la capacità di leggere mappe, piante, reticoli
Valutare la capacità di realizzare percorsi, semplici mappa e piante di luoghi conosciuti

DISCIPLINA: GEOGRAFIA	
Periodo di riferimento: **Classe SECONDA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Si orienta nello spazio usando gli indicatori spaziali • Rappresenta luoghi conosciuti utilizzando una simbologia condivisa • Individua gli elementi che caratterizzano la funzione degli spazi • Coglie la relazione tra la funzione degli spazi e le attività umane	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: ORIENTAMENTO** • Usare gli indicatori spaziali per orientarsi nell'aula e negli spazi conosciuti • Riconoscere gli oggetti da diversi punti di vista **NUCLEO FONDANTE: LINGUAGGI DELLA GEO-GRAFICITA'** • Leggere semplici rappresentazioni iconiche utilizzando le legende • Individuare la posizione di elementi del paesaggio utilizzando il reticolo • Leggere e rappresentare semplici mappe e piante **NUCLEO FONDANTE: PAESAGGIO E SISTEMA TERRITORIALE** • Riconoscere vari tipi di paesaggio • Riconoscere gli elementi fisici ed antropici in un paesaggio • Conoscere i principali edifici pubblici e le loro funzioni

CONTENUTI

Gli indicatori spaziali
Il reticolo
La mappa e la pianta
Spazi pubblici e privati e loro funzione
Percorsi e punti di riferimento
I paesaggi: montagna, collina, pianura, mare

METODOLOGIE

Rappresentazioni grafiche di spazi conosciuti
Uso delle mappe e dei reticoli
Riflettere sulla necessità di ricorrere a simboli chiari e condivisi
Esplorare l'ambiente che circonda l'alunno
Visitare spazi pubblici e ipotizzare il percorso per raggiungerli

VALUTAZIONE

Valutare la capacità di orientarsi nello spazio
Valutare la capacità di leggere mappe, piante, reticoli
Valutare la capacità di realizzare percorsi, semplici mappa e piante di luoghi conosciuti

DISCIPLINA: GEOGRAFIA	
Periodo di riferimento: **Classe TERZA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Si orienta nello spazio usando vari punti di riferimento • Utilizza il linguaggio della disciplina e realizza semplici schizzi cartografici, progetta percorsi • Ricava informazioni da diverse fonti • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici ed antropici	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: ORIENTAMENTO** • Muoversi esplorando lo spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici **NUCLEO FONDANTE: LINGUAGGI DELLA GEO-GRAFICITA'** • Rappresentare oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc.) e rappresentare percorsi nello spazio circostante. • Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi. **NUCLEO FONDANTE: PAESAGGIO E SISTEMA TERRITORIALE** • Conoscere il territorio circostante attraverso l'osservazione diretta • Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio della propria regione • Comprendere che il territorio è uno

	spazio organizzato e modificato dalle attività umane. • Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni. .

CONTENUTI

Le parole della geografia
La pianta
Rappresentazioni cartografiche
Riduzione in scala
I paesaggi

METODOLOGIE

Esplorazione ed osservazione di paesaggi
Foto, disegni e cartelloni per rappresentare i vari paesaggi conosciuti
Rappresentazione dei luoghi utilizzando la pianta
Esercizi di riduzione ed ingrandimento di figure
Rappresentazioni in scala
Rappresentare e descrivere percorsi utilizzando i punti cardinali
Uscite sul territorio per individuare le caratteristiche dei paesaggi

VALUTAZIONE

Valutazioni orali
Valutazioni scritte con questionari, vero/falso
Lettura di carte geografiche e mappe

DISCIPLINA: GEOGRAFIA	
Periodo di riferimento: **Classe QUARTA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Si orienta nello spazio usando vari punti di riferimento • Utilizza il linguaggio della disciplina e realizza semplici schizzi cartografici, progetta percorsi • Ricava informazioni da diverse fonti • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici ed antropici	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: ORIENTAMENTO** • Orientarsi nello spazio rappresentato usando i punti cardinali • Leggere le rappresentazioni cartografiche **NUCLEO FONDANTE: LINGUAGGI DELLA GEO-GRAFICITA'** • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni • Utilizzare carte ed atlanti per ricavare informazioni ambientali • Analizzare fenomeni, interpretando grafici **NUCLEO FONDANTE: PAESAGGIO E SISTEMA TERRITORIALE** • Acquisire un metodo di lettura del paesaggio • Analizzare paesaggi • Conoscere i principali elementi fisici ed antropici di un territorio e descriverli con linguaggio specifico

CONTENUTI

I riferimenti spaziali
Le principali caratteristiche delle carte geografiche
I diversi tipi di paesaggio
L'Italia fisica

METODOLOGIE

Analisi dello spazio di vita dell'alunno
Letture di immagini di paesaggi
Attività di orientamento
Riproduzione di carte
Attività esplorativa di paesaggi diversi

VALUTAZIONE

Valutazioni scritte con questionari, vero/falso, mappe
Verifiche orali

DISCIPLINA: GEOGRAFIA	
Periodo di riferimento: **Classe QUINTA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**
• L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali e coordinate geografiche. • Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e per realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, fotografiche, artistico-letterarie). • 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. • Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi (di montagna, collina, pianura, costieri, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani • È in grado di conoscere e localizzare i principali "oggetti" geografici fisici (monti, fiumi,	**NUCLEO FONDANTE: ORIENTAMENTO** • Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando la bussola e i punti cardinali. • Estendere le proprie conoscenze al territorio italiano e a spazi più lontani, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici e immagini da satellite, Internet maps). **NUCLEO FONDANTE: LINGUAGGI DELLA GEO-GRAFICITA'** • Analizzare fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, grafici, immagini da satellite • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche e amministrative. • Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani

laghi,…) e antropici (città, porti e aeroporti, infrastrutture…) dell'Italia.	**NUCLEO FONDANTE: PAESAGGIO E SIETEMA TERRITORIALE** • Conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale. • Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa), in particolar modo, allo studio del contesto italiano. • Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, analizzando le soluzioni adottate e proponendo soluzioni idonee nel contesto vicino.

CONTENUTI

Lettura di carte e grafici
I paesaggi italiani
L'Italia fisica ed amministrativa
Le regioni italiane
Le problematiche ambientali

METODOLOGIE

Lettura ed interpretazione di carte di diverso tipo e grafici
Realizzazione di mappe mentali
Classificazione di dati per individuare somiglianze e differenze fra ambienti
Acquisizione di uno schema metodologico-procedurale per la lettura dei territori regionali
Orientamento nello spazio
Progettazione di itinerari di viaggio per mettere in rilievo la ricchezza del patrimonio ambientale ed artistico italiano

VALUTAZIONE Valutazioni orali Valutazioni scritte con questionari, vero/falso, mappe

DISCIPLINA: EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE	
Periodo di riferimento: **Classe PRIMA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Legge un'immagine • Riconosce ed usa i colori come elemento espressivo • Manipola materiale per comporre e scomporre figure	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI** • Riconoscere alcune tecniche grafiche – pittoriche – plastiche. • Riconoscere i diversi materiali utilizzati per produrre immagini e manufatti. • Leggere storie raccontate con immagini. **NUCLEO FONDANTE:** **ESPRIMERSI E COMUNICARE** • Conoscere e utilizzare i colori. • Utilizzare forme, materiali e colori per sviluppare la propria creatività e comunicare con gli altri (pongo, das, argilla, pasta di sale).
CONTENUTI Lettura di immagini Uso del colore (colori caldi, colori freddi) Segni, linee, colori Utilizzo di tecniche diverse: collage, frottage, acquerelli Realizzazione di semplici manufatti	

METODOLOGIE Attività manuali Uso di materiali e tecniche diversi Gioco e sperimentazione
VALUTAZIONE Valutazione di elaborati prodotti

<table>
<tr><td colspan="2">DISCIPLINA: EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE</td></tr>
<tr><td colspan="2">Periodo di riferimento: Classe SECONDA</td></tr>
<tr><td>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

• Legge un'immagine
• Riconosce ed usa i colori come elemento espressivo
• Manipola materiale per comporre e scomporre figure</td><td>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

NUCLEO FONDANTE: OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI

• Usare gli elementi del linguaggio visivo: la linea, il colore e lo spazio
• Saper ricostruire una storia da una sequenza di immagini
• Leggere immagini anche di tipo artistico

NUCLEO FONDANTE: ESPRIMERSI E COMUNICARE

• Rappresentare la realtà con immagini
• Utilizzare tecniche grafico-pittoriche diverse</td></tr>
<tr><td colspan="2">CONTENUTI

Lettura di immagini
Uso del colore
Segni, linee, colori (colori primari, secondari, chiari, scuri, sfumature)
Utilizzo di materiali diversi ed assemblaggi
Realizzazione di semplici manufatti</td></tr>
</table>

METODOLOGIE Attività manuali Uso di materiali e tecniche diversi Gioco e sperimentazione
VALUTAZIONE Valutazione di elaborati prodotti

DISCIPLINA: EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE	
Periodo di riferimento: **Classe TERZA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Osserva, esplora, descrive e legge immagini • Produce varie tipologie di testi visivi utilizzando molteplici tecniche anche multimediali • Individua i principali aspetti di un'opera d'arte • Conosce i principali beni artistico-culturali nel proprio territorio	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI** • Esplorare immagini, forme e oggetti • Osservare con consapevolezza un'immagine descrivendo gli elementi formali • Riconoscere linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte. • Individuare le caratteristiche del fumetto. **NUCLEO FONDANTE: COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE** • Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, della tecnica, dello stile dell'artista. • Familiarizzare con alcune forme di arte e produzione artigianale del proprio ambiente e di altre culture. • Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturali. **NUCLEO FONDANTE: ESPRIMERSI E COMUNICARE** • Elaborare produzioni personali per

	esprimere sensazioni ed emozioni • Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni originali. • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
CONTENUTI Lettura di immagini ed opere d'arte Uso del colore Segni, linee, colori Utilizzo di tecniche pittoriche diverse Realizzazione di semplici manufatti	
METODOLOGIE Attività manuali Uso di materiali e tecniche diversi Gioco e sperimentazione	
VALUTAZIONE Valutazione di elaborati prodotti	

DISCIPLINA: EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE	
Periodo di riferimento: **Classe QUARTA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Osserva, esplora, descrive e legge immagini • Produce varie tipologie di testi visivi utilizzando molteplici tecniche anche multimediali • Individua i principali aspetti di un'opera d'arte • Conosce i principali beni artistico-culturali nel proprio territorio	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI** • Esplorare immagini, forme e oggetti • Osservare con consapevolezza un'immagine descrivendo gli elementi formali • Riconoscere linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte. • Individuare le caratteristiche del fumetto. **NUCLEO FONDANTE: COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE** • Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, della tecnica, dello stile dell'artista. • Familiarizzare con alcune forme di arte e produzione artigianale del proprio ambiente e di altre culture. • Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturali. **NUCLEO FONDANTE: ESPRIMERSI E COMUNICARE** • Elaborare produzioni personali per

	esprimere sensazioni ed emozioni • Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni originali. • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
CONTENUTI Lettura di immagini ed opere d'arte Utilizzo del colore e delle sfumature Utilizzo di tecniche pittoriche diverse Realizzazione di semplici manufatti	
METODOLOGIE Attività manuali Uso di materiali e tecniche diversi Gioco e sperimentazione	
VALUTAZIONE Valutazione di elaborati prodotti	

DISCIPLINA: EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE	
Periodo di riferimento: **Classe quinta**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Osserva, esplora, descrive e legge immagini • Produce varie tipologie di testi visivi utilizzando molteplici tecniche anche multimediali • Individua i principali aspetti di un'opera d'arte • Conosce i principali beni artistico-culturali nel proprio territorio	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI** • Osservare con consapevolezza un'immagine descrivendo gli elementi formali • Riconoscere linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte. • Individuare le caratteristiche del fumetto. **NUCLEO FONDANTE: COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE** • Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, della tecnica, dello stile dell'artista. • Familiarizzare con alcune forme di arte e produzione artigianale del proprio ambiente e di altre culture. • Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturali. **NUCLEO FONDANTE: ESPRIMERSI E COMUNICARE** • Elaborare produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni.

	• Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni originali. • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. • Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi scoperti osservando le opere d'arte.

CONTENUTI

Il segno e la linea
Le gradazioni del colore
Il colore e le sfumature
Collage e mosaico
Realizzazione di figure umane in proporzione
Raffigurazione del volto
Il puntinismo
Il fumetto
I messaggi pubblicitari
La costruzione e l'assemblaggio di moduli bidimensionali e tridimensionali
Lettura di alcune opere d'arte
Approccio ai beni culturali
Approccio a forme d'espressione artistica del passato (arte greca e romana)
Approccio ad alcuni movimenti artistici significativi (impressionismo, cubismo, futurismo, pop art ...)

METODOLOGIE

Attività manuali
Uso di materiali e tecniche diversi
Attività di osservazione di opere d'arte
Gioco e sperimentazione

VALUTAZIONE

Valutazione di elaborati prodotti

DISCIPLINA: INGLESE	
Periodo di riferimento: **Classe prima**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Usa alcune formule di cortesia per salutare • Riconosce e utilizza il lessico relativo a colori, ai numeri e ad alcune aree relative ai suoi vissuti • Comprende ed esegue semplici comandi in lingua inglese	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: ASCOLTO** • Comprendere semplici domande • Comprendere semplici consegne **NUCLEO FONDANTE: PARLATO** • Interagire in scambi dialogici per presentarsi • Riconoscere ed utilizzare i numeri fino a dieci • Riconoscere ed utilizzare alcuni elementi del lessico per descriversi • Comprendere semplici domande e dare risposte sintetiche
CONTENUTI Le presentazioni I numeri Lessico relativo al vissuto	

METODOLOGIE Comunicazione verbale Interazione dialogica Giochi di ruolo e simulazioni Canzoni e filastrocche
VALUTAZIONE Valutare racconti ed esposizioni orali

DISCIPLINA: INGLESE	
Periodo di riferimento: **Classe seconda**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**
• Riconosce alcune strutture grammaticali • Riconosce ed usa il lessico dei numeri fino a venti, dei colori, degli animali, delle parti del corpo e della famiglia • Ascolta e comprende consegne relative alle attività quotidiane • Usa la lingua inglese per formulare alcune frasi relative a vissuti	**NUCLEO FONDANTE: ASCOLTO** • Ascoltare e comprendere semplici istruzioni • Ascoltare e comprendere il senso globale di canzoni, filastrocche e conte **NUCLEO FONDANTE: PARLATO** • Interagire in scambi dialogici • Indicare e denominare oggetti • Comprendere semplici domande e dare risposte sintetiche **NUCLEO FONDANTE: LETTURA** • Leggere vocaboli già noti a livello orale • Leggere e comprendere il significato di semplici frasi • Leggere e comprendere semplici istruzioni

CONTENUTI I numeri I giorni della settimana Gli animali Le stagioni Il lessico della famiglia Il lessico del corpo umano Le festività
METODOLOGIE Comunicazione verbale Interazione dialogica Giochi di ruolo e simulazioni Canzoni e filastrocche
VALUTAZIONE Valutare racconti ed esposizioni orali

DISCIPLINA: INGLESE	
Periodo di riferimento: **Classe terza**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Partecipa a brevi scambi comunicativi • Legge alcuni testi e ricava informazioni • Conosce ed usa vocaboli relativi al vissuto • Comprende ed esegue istruzioni • Conosce aspetti culturali del Regno Unito	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: ASCOLTO** • Comprendere istruzioni, espressioni di uso quotidiano **NUCLEO FONDANTE: PARLATO** • Produrre frasi significative riferite a oggetti, luoghi, persone, situazioni note. **NUCLEO FONDANTE: LETTURA** • Comprendere brevi messaggi cogliendo parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente **NUCLEO FONDANTE: SCRITTURA** • Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano, attinenti alle attività svolte in classe e ai propri interessi
CONTENUTI Gli ambienti della scuola I giorni della settimana Le ore Gli animali I cibi Le festività	

METODOLOGIE

Comunicazione verbale
Interazione dialogica
Giochi di ruolo e simulazioni
Canzoni e filastrocche

VALUTAZIONE

Valutare racconti ed esposizioni orali

DISCIPLINA: INGLESE	
Periodo di riferimento: **Classe quarta**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Comprende messaggi verbali e semplici testi scritti • Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile con espressioni e frasi già memorizzate • Descrive in termini semplici, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: ASCOLTO** • Ascoltare e comprendere messaggi orali brevi, con lessico e strutture note • Comprendere brevi descrizioni orali relativi a oggetti, luoghi, animali, personaggi • Ascoltare una storia e identificarne personaggi, luoghi e avvenimenti principali **NUCLEO FONDANTE: PARLATO** • Rispondere a domande poste, relative al proprio vissuto • Impartire comandi e istruzioni in situazioni di gioco • Dialogare con compagni usando espressioni note **NUCLEO FONDANTE: LETTURA** • Leggere e comprendere un breve testo • Leggere e comprendere messaggi e indicazioni.

	NUCLEO FONDANTE: SCRITTO • Scrivere brevi messaggi ed indicazioni • Scrivere semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe.
CONTENUTI Gli ambienti della scuola I giorni della settimana Le ore Gli animali I cibi Le festività Usi e tradizioni della cultura inglese La grammatica della lingua inglese	
METODOLOGIE Comunicazione verbale Interazione dialogica Giochi di ruolo e simulazioni Canzoni e filastrocche	
VALUTAZIONE Valutare racconti ed esposizioni orali Valutazioni scritte	

DISCIPLINA: INGLESE	
Periodo di riferimento: **Classe quinta**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**
• Comprende messaggi verbali, semplici testi scritti e frasi di uso comune • Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera • Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile con espressioni e frasi già memorizzate • Descrive in termini semplici, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente	**NUCLEO FONDANTE: ASCOLTO** • Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi d'uso quotidiano. • Comprendere brevi testi multimediali. **NUCLEO FONDANTE: PARLATO** • Descrivere persone, luoghi, oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate. • Riferire semplici informazioni • Interagire in modo comprensibile con un compagno o con un adulto, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. **NUCLEO FONDANTE: LETTURA** • Leggere e comprendere testi brevi e semplici. **NUCLEO FONDANTE: SCRIVERE** • Scrivere brevi messaggi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare ecc.

	NUCLEO FONDANTE:RIFLESSIONE SULLA LINGUA • Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. • Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. • Osservare la struttura delle frasi

CONTENUTI

Gli ambienti della scuola
I giorni della settimana
Le ore
Gli animali
I cibi
Le festività
Hobby e tempo libero
La grammatica della lingua inglese
Usi e tradizioni della cultura inglese

METODOLOGIE

Comunicazione verbale
Interazione dialogica
Giochi di ruolo e simulazioni
Canzoni e filastrocche

VALUTAZIONE

Valutare racconti ed esposizioni orali
Valutazioni scritte

CURRICOLO DI ITALIANO

Periodo di riferimento:**CLASSE PRIMA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Sviluppa positivi atteggiamenti di ascolto • Comprende il contenuto di testi ascoltati riconoscendone la funzione e individuando gli elementi essenziali e il senso globale • Partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti, esprimendo messaggi semplici, chiari e pertinenti • Legge frasi e semplici brani cogliendone i contenuti e i principali elementi costitutivi • Conquista la scrittura alfabetica utilizzando i vari caratteri • Scrive parole e semplici frasi	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NUCLEO FONDANTE: ASCOLTARE • Ascoltare gli altri mentre parlano. • Ascoltare, comprendere ed eseguire indicazioni, consegne e messaggi • Comprendere una storia ascoltata individuandone gli elementi essenziali. NUCLEO FONDANTE: PARLARE • Esprimersi nelle diverse situazioni comunicative, spontaneamente e su sollecitazione dell'insegnante • . Formulare richieste • Raccontare in modo chiaro ed efficace esperienze vissute • Partecipare alle conversazioni rispettando le regole del dialogo • Raccontare una storia partendo da immagini. NUCLEO FONDANTE: LEGGERE • Rendersi conto che le parole sono trascrizioni grafiche dei fonemi che le compongono • Riconoscere le lettere dell'alfabeto nei vari caratteri e la loro corrispondenza con I suoni della lingua

	• Ricostruire parole partendo da lettere e/o sillabe • Ricostruire semplici frasi riordinandone gli elementi • Leggere correttamente parole, frasi e semplici testi, rispettando i principali segni di punteggiatura NUCLEO FONDANTE: SCRIVERE • Tradurre i fonemi in grafemi per arrivare gradualmente all'uso delle lettere dell'alfabeto e alla composizione di parole e frasi • Scrivere brevi frasi riferite a esperienze vissute. • Scrivere semplici frasi partendo da immagini NUCLEO FONDANTE: RIFLETTERE SULLA LINGUA • Conoscere ed utilizzare la corrispondenza tra grafema e fonema, le combinazioni tra vocali-consonanti e la scansione in sillabe • Affrontare le seguenti difficoltà ortografiche: – raddoppiamenti – digrammi, trigrammi – suoni simili – accento – apostrofo – divisione in sillabe – Scoprire la funzione dei segni di

	punteggiatura: il punto e la virgola

CONTENUTI

Narrazioni di esperienze
Discriminazione di fonemi e grafemi
Lettura e scrittura di vocali e consonanti
Lo stampato maiuscolo
Analisi e sintesi, composizione e ricomposizione di parole note
Costruzioni di sillabe
Costruzione di parole con sillabe note
Lo stampato minuscolo
Filastrocche e poesie
Completamento di brevi testi
Le particolarità ortografiche
I segni di punteggiatura (punto e virgola)
Scrittura di didascalie
L'ordine cronologico
I connettivi causali e temporali
Introduzione al corsivo (a discrezione dell'insegnante)
Prime riflessioni sulla struttura della frase

METODOLOGIE

Attività di ascolto e comprensione: letture, giochi, attività pratiche e motorie.
Riordino di sequenze illustrate relative ad un racconto ascoltato.
Memorizzazione e recitazione di filastrocche e poesie.
Racconto di esperienze personali rispettando l'ordine logico e cronologico.
Conversazioni su argomenti di esperienza diretta dei bambini (circle time).
Attività e giochi di discriminazione di fonemi e grafemi.
Giochi con le rime.
Lettura e scrittura di semplici didascalie e brevi frasi relative a esperienze quotidiane.
Giochi di parole: cruciverba, rebus, anagrammi…
Scrittura di brevi frasi con parole note.
Trascrizione e illustrazione di storie.
Verbalizzazioni e produzione di storie seguendo una sequenza di immagini.
Dettati ortografici

VALUTAZIONE

Osservazione dei comportamenti negli scambi comunicativi in classe
Verifiche orali e scritte di comprensione
Verifica della correttezza ed efficacia dei messaggi orali prodotti

DISCIPLINA: ITALIANO PERIODO DI RIFERIMENTO: **CLASSE SECONDA** TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Partecipa alle conversazioni rispettando le regole del dialogo e il contesto • Legge comprendendo il significato generale di un testo • Scrive semplici testi di vario genere, nel rispetto delle caratteristiche strutturali • Rielabora testi rispettando le consegne • Scrive frasi e semplici testi rispettando le difficoltà ortografiche affrontate • Conosce la funzione degli elementi principali della frase	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NUCLEO FONDANTE: ASCOLTARE • Ascoltare e comprendere messaggi orali e testi proposti • Comprendere, ricordare e riferire i contenuti essenziali dei messaggi ascoltati NUCLEO FONDANTE: PARLARE • Intervenire nelle conversazioni in modo ordinato e pertinente, rispettando le regole convenute. • Comunicare attraverso gesti e parole • Comprendere e raccontare un testo ascoltato o un'esperienza personale. NUCLEO FONDANTE: LEGGERE • Leggere in modo corretto testi di tipo diverso, rispettando i principali segni d'interpunzione • Comprendere il significato globale dei testi letti • Ricavare da un testo le informazioni esplicite • Rilevare gli elementi essenziali del testo suddividendolo nelle tre parti principali

	NUCLEO FONDANTE: SCRIVERE • Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura • Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia • Produrre semplici testi di carattere narrativo, descrittivo, a partire dalle proprie conoscenze ed esperienze. • Realizzare giochi linguistici e filastrocche manipolando il suono delle parole • Rielaborare testi rispettando le consegne NUCLEO FONDANTE: RIFLETTERE SULLA LINGUA • Consolidare ed approfondire la conoscenza degli obiettivi affrontati in classe prima • Conoscere l'alfabeto e le lettere straniere • Affrontare le seguenti difficoltà: – uso di "cu" "qu" "cq" – uso dell' "h" • Scoprire che la frase è una sequenza ordinata di parole dotate di significato (intuizione di soggetto e predicato) • Scoprire la funzione del nome, dell'articolo, del verbo (inteso come azione) e dell'aggettivo (inteso come

	qualità) • Avviare all'analisi del nome (maschile-femminile, singolare plurale, proprio-comune, persona-animale-cosa), dell'articolo (determinativo - indeterminativo, maschile-femminile, singolare-plurale), • Conoscere la funzione dei principali segni di punteggiatura • Arricchire il lessico utilizzando strategie diverse

CONTENUTI

Ripasso di fonemi e grafemi
L'ordine alfabetico
Ripasso delle difficoltà ortografiche
Illustrazione e completamento di vignette
Racconti
I fumetti
Poesie e filastrocche
Composizioni di frasi
Brevi descrizioni e narrazioni anche attraverso schemi
Arricchimento lessicale
La punteggiatura e il discorso diretto
Il nome, l'articolo, l'aggettivo e il verbo
La struttura della frase

METODOLOGIE

Attività di ascolto e comprensione: letture, giochi, attività pratiche e motorie.
Riordino di sequenze illustrate relative ad un racconto ascoltato.
Memorizzazione e recitazione di filastrocche e poesie.
Racconto di esperienze personali rispettando l'ordine logico e cronologico.
Utilizzo di un lessico appropriato in relazione a diversi tipi testuali.
Conversazioni su argomenti di esperienza diretta dei bambini (circle time).
Giochi con le rime.
Giochi di parole: cruciverba, rebus, anagrammi…
Scrittura di brevi testi seguendo una traccia.
Trascrizione e illustrazione di storie.
Verbalizzazioni e produzione di storie seguendo una sequenza di immagini.
Predisposizione di schemi per organizzare le proprie idee e pianificare la stesura di un testo.
Utilizzo di giochi linguistici (rebus, cruciverba, acrostici, indovinelli, calligrammi…) per favorire l" arricchimento dal punto di vista lessicale e della riflessione linguistica

VALUTAZIONE

Osservazione dei comportamenti negli scambi comunicativi in classe
Verifiche orali e scritte di comprensione
Verifica della correttezza ed efficacia dei messaggi orali prodotti

DISCIPLINA: ITALIANO PERIODO DI RIFERIMENTO: **CLASSE TERZA** TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti • Legge testi letterari di vario genere appartenenti alla letteratura dell'infanzia, sia a voce alta, con tono di voce espressivo, sia con lettura silenziosa e autonoma, riuscendo a formulare su di essi semplici pareri personali • Comprende il contenuto di testi ascoltati riconoscendone la funzione e individuando gli elementi essenziali e il senso globale • Produce testi legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre, rielabora testi manipolandoli e completandoli • Svolge attività esplicite di riflessione linguistica su ciò che si dice o si scrive, si ascolta o si legge	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NUCLEO FONDANTE: ASCOLTARE • Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti, rispettando il turno di parola • Ascoltare e comprendere l'argomento e le informazioni principali dei discorsi affrontati in classe • Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di cogliere il senso globale e riesporli in modo comprensibile a chi ascolta • Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta NUCLEO FONDANTE: PARLARE • Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti rispettando il proprio turno • .Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine logico e cronologico • Dare semplici istruzioni su un gioco o attività che conosce bene

	NUCLEO FONDANTE: LEGGERE • Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici che narrativi mostrando di saper cogliere il senso globale • Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce che in quella silenziosa, curando l'espressione • Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi, di divulgazione) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive • Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento/svago NUCLEO FONDANTE: SCRIVERE • Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura • Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi, connessi con situazioni quotidiane • Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute ,strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche e di

	interpunzione NUCLEO FONDANTE: RIFLETTERE SULLA LINGUA ED ESPANSIONE DEL LESSICO • Comprendere il significato di parole non note basandosi sul contesto e sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole • Ampliare il patrimonio lessicale e usare le parole man mano apprese • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella produzione scritta • Consolidare ed approfondire la struttura morfo-sintattica delle frasi

CONTENUTI

Dialogare e confrontare
Leggere testi per riflettere
Leggere e individuare gli elementi caratteristici di un testo con domande
Leggere e analizzare testi realistici e fantastici (fiaba, favola, mito, leggenda, …)
Svolgere attività di conversazione guidata sulla base di una "domanda problema"
Ricercare la soluzione con riflessioni personali
Ascoltare e trascrivere I racconti orali
Leggere e drammatizzare fiabe anche di altre culture
Progettare testi scritti per comunicare e descrivere
Inventare: fiabe, favole, miti, leggende, …
Ricercare fiabe, miti, leggende, … di altre parti del mondo e individuare elementi per un confronto
Scrivere per schematizzare, ordinare ed esprimersi
Il testo informativo

Il nome, l'articolo, l'aggettivo e il verbo nella frase La frase: soggetto e predicato
METODOLOGIE Momenti di dialogo e discussione in classe Letture e riflessioni sia ad alta voce che in maniera silenziosa Confronto sui testi letti o ascoltati per attività di comprensione e arricchimento lessicale Lettura di libri di vario genere appartenenti alla biblioteca scolastica Lettura e analisi di testi di vario tipo (realistici e fantastici) Narrazioni orali e scritte Rielaborazioni e manipolazione dei testi Descrizioni partendo da osservazioni concrete Rielaborazione ed invenzione di filastrocche e poesie Giochi linguistici Dettati
VALUTAZIONE Osservazione dei comportamenti negli scambi comunicativi in classe Verifiche orali e scritte di comprensione Verifica della correttezza ed efficacia dei messaggi orali prodotti

DISCIPLINA: ITALIANO PERIODO DI RIFERIMENTO : **CLASSE QUARTA** TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Prende la parola negli scambi comunicativi in modo corretto • Espone esperienze, emozioni e stati d'animo in modo chiaro • Legge in modo scorrevole ed espressivo testi noti e a prima vista • Comprende il contenuto di testi ascoltati o letti riconoscendone la funzione e individuando gli elementi essenziali e il senso globale • Usa la scrittura per comunicare esperienze personali, raccogliere informazioni, esprimere emozioni, descrivere situazioni • Utilizza correttamente le principali convenzioni ortografiche • Riconosce ed utilizza I vari elementi morfo-sintattici • Utilizza nelle diverse situazioni comunicative un lessico vario ed adeguato	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NUCLEO FONDANTE: ASCOLTARE • Cogliere l'argomento principale dei discorsi altrui. • Comprendere le informazioni essenziali di un'esposizione, di istruzioni per l'esecuzione di compiti. • Cogliere nel testo: l'argomento, lo scopo, le informazioni principali • Ricercare le informazioni generali in funzione di una sintesi • Comprendere consegne ed istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche NUCLEO FONDANTE: PARLARE • Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti. • Riferire su esperienze personali, organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e/o logico e inserendo elementi descrittivi funzionali al racconto. NUCLEO FONDANTE: LEGGERE • Leggere testi noti e a prima vista

	con correttezza, scorrevolezza ed espressione • . Cogliere nel testo: l'argomento, lo scopo, le informazioni principali • Individuare il genere di un testo attraverso la scoperta degli elementi caratterizzanti • Ricercare le informazioni generali in funzione di una sintesi • Avviare alla lettura di semplici tabelle, schemi, grafici, … • Avviare alla scoperta delle principali caratteristiche di un libro • Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere NUCLEO FONDANTE: SCRIVERE • Produrre testi scritti di vario genere coerenti e coesi, con scopi diversi. • Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un' esperienza. • Compiere operazioni di sintesi di un testo • Compiere rielaborazione di testi (riassumere, parafrasare, riscrivere apportando cambiamenti, sostituzione di personaggi...) anche utilizzando programmi di videoscrittura

	• Produrre testi corretti da un punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, in cui siano rispettate le funzioni sintattiche e semantiche dei principali segni interpuntivi NUCLEO FONDANTE: RIFLETTERE SULLA LINGUA ED ESPANSIONE DEL LESSICO • Riflettere su aspetti sintattici(frase minima, espansione diretta e indiretta), morfologici(articolo, nome, aggettivo, preposizione, congiunzione, pronome, verbo) e lessicali. • Padroneggiare le più comuni regole ortografiche. • Utilizzare semplici strategie di autocorrezione. • Arricchire il lessico

CONTENUTI

Conversazioni guidate
Racconti di esperienze personali
Il contenuto di un testo: le parti del racconto
Testi narrativi realistici e fantastici
Testi descrittivi
Il riassunto
L'ordine della narrazione
Il diario e la lettera
I testi poetici
Il lessico e uso dei dizionari
Morfologia (nomi, aggettivi, modi indicativo e congiuntivo dei verbi)
La struttura della frase (soggetto, predicato, complementi)

METODOLOGIA

Forme più comuni di discorso parlato: racconto, resoconto, lezione, spiegazione, esposizione orale, esperienze vissute o attività scolastiche ed extrascolastiche
Stesura di una scaletta, mentale-scritta, utile all'esposizione orale e desunta dalla rielaborazione degli appunti
Lettura di testi di vario genere per coglierne la struttura e la funzione degli elementi caratterizzanti
Esercizi specifici per evidenziare in un testo le informazioni, per suddividerlo in sequenze e titolarle
Lettura collettiva ed individuale di libri, seguita dalla compilazione di semplici schede di recensione
Lettura e analisi di testi poetici
Esercizi di manipolazione del testo per individuare "parole chiave", costruire mappe, tabelle e schemi e raccogliere appunti
Ricerca di termini specifici, sinonimi, metafore, similitudini, anche attraverso l'uso dei diversi tipi di dizionari
Esercizi sul riconoscimento,sulla funzione, sull'uso delle varie parti del discorso: nomi, articoli, aggettivi, pronomi, verbi, preposizioni, congiunzioni, esclamazioni (analisi grammaticale)
Esercizi sul riconoscimento, sulla funzione, sull'uso di: soggetto, predicato e complemento oggetto

VALUTAZIONE

Osservazione dei comportamenti negli scambi comunicativi in classe
Verifiche orali e scritte di comprensione
Verifica della correttezza ed efficacia dei messaggi orali prodotti

DISCIPLINA: ITALIANO

Periodo di riferimento:**CLASSE QUINTA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	NUCLEO FONDANTE: ASCOLTARE
• Partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, formulati 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 in vista di scopi funzionali, di intrattenimento, svago, di studio, ne individua il senso globale e le informazioni principali	• Comprendere consegne ed istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche • Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento • Comprendere le informazioni essenziali di un'esposizione, di istruzioni per l'esecuzione di compiti, di messaggi di vario tipo anche trasmessi dai media
	NUCLEO FONDANTE: PARLARE
• Legge testi di vario genere appartenenti alla letteratura dell'infanzia, sia a voce alta, con tono di voce espressivo, sia con lettura silenziosa e autonoma • Sviluppa gradualmente abilità funzionali allo studio estrapolando dai testi scritti informazioni su un dato utili all'esposizione orale, acquisendo un primi nucleo di terminologia specifica e registrando opinioni proprie e altrui • Produce testi (di invenzione, per lo studio, per comunicare) corretti nell'ortografia, legati alle diverse	• Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando I turni di parola, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti • Formulare domande precise di spiegazione e approfondimento • Raccontare esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico, inserendo elementi descrittivi funzionali al racconto • Organizzare un breve discorso

occasioni di scrittura che la scuola offre; li rielabora parafrasandoli, completandoli, trasformandoli • Svolge attività esplicite di riflessione linguistica su ciò che si dice e scrive, si ascolta e legge, applicando le conoscenze relative alla organizzazione logico-sintattiche, lessicali	orale su un tema affrontato il classe o una breve esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta NUCLEO FONDANTE: LEGGERE • Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce • Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea dell'argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere • Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere • Ricercare informazioni applicando semplici tecniche di supporto (sottolineare, annotare, costruire mappe...) • Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per realizzare un procedimento • Leggere semplici testi letterari sia poetici che narrativi mostrando di riconoscere le caratteristiche essenziali (versi, strofe, rime, uso delle parole e significati) esprimendo semplici pareri personali NUCLEO FONDANTE: SCRIVERE • Raccogliere idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto

	• Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissuti da altri • Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, poesie, brevi racconti) • Scrivere una lettera a destinatari noti • Esprimere per iscritto esperienze, emozioni sotto forma di diario • Realizzare testi collettivi • Compiere rielaborazione di testi (riassumere, parafrasare, riscrivere apportando cambiamenti, sostituzione di personaggi...) anche utilizzando programmi di videoscrittura • Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura • Produrre testi corretti da un punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, in cui siano rispettate le funzioni sintattiche e semantiche dei principali segni interpuntivi NUCLEO FONDANTE: RIFLETTERE SULLA LINGUA ED ESPANSIONE DEL LESSICO • Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base • Arricchire il patrimonio lessicale • Comprendere ed utilizzare il

	significato di parole e termini specifici legati alle discipline di studio • Utilizzare il vocabolario come strumento di consultazione per trovare una risposta ai dubbi linguistici • Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (derivate, composte, semplici) • Riconoscere la struttura della frase • Riconoscere in una frase le parti del discorso; riconoscere le congiunzioni più frequenti • Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche per rivedere la propria produzione scritta

CONTENUTI

Conversazioni guidate
Racconti di esperienze personali
Produzioni di cronache
Testi narrativi (racconti gialli, d'avventura, umoristici, horror, fantasy)
Rielaborazione e manipolazione di testi
Testi descrittivi
Testi poetici
Il diario
Testi divulgativi di vario genere
Lavoro di sintesi
Scalette, mappe, annotazioni
Lettura e analisi di quotidiani, giornali, riviste
Arricchimento lessicale
Le parti del discorso
La struttura della frase (soggetto, predicato, complementi)

METODOLOGIA

Proposte di letture di vario tipo seguite da discussione e confronto, finalizzate alla ricerca delle informazioni esplicite ed implicite in esse contenute.
Trascrizione di appunti e individuazione di parole chiave finalizzate alla ricostruzione collettiva e/o individuale di un testo ascoltato
Ricerca di termini tecnici relativi ad ambiti specifici:sport, medicina, scienza, …
Riflessione su testi e/o situazioni e confronto sui diversi punti di vista
Stesura di una scaletta, mentale-scritta, utile all'esposizione orale
Lettura espressiva ad alta voce di testi di diverso tipo, rispettando le principali caratteristiche strutturali
Lettura silenziosa di testi di vario tipo per comprenderne:– il contenuto esplicito ed implicito
Esercizi sul riconoscimento, sulla funzione, sull'uso delle varie parti del discorso
Esercizi sul riconoscimento, sulla funzione e sull'uso del soggetto, del predicato e dei complementi
Formazione di parole mediante l'alterazione e la derivazione
Costruzione di campi semantici
Raccolta di termini specifici riferiti a dati sensoriali, a stati d'animo, a sensazioni, …

VALUTAZIONE

Osservazione dei comportamenti negli scambi comunicativi in classe
Verifiche orali e scritte di comprensione
Verifica della correttezza ed efficacia dei messaggi orali prodotti

CURRICOLO DI MATEMATICA

SCUOLA PRIMARIA

Per quanto riguarda i traguardi generali si fa riferimento a quelli finali per la Scuola Primaria

<table>
<tr><td colspan="2">Periodo di riferimento: CLASSE PRIMA</td></tr>
<tr><td>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno
• Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica
• Si muove nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.
• Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture,
• Ricerca dati
• Riesce a risolvere facili problemi,
• Impara a riconoscere situazioni di incertezza, dando una prima quantificazione.</td><td>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

NUCLEO FONDANTE: NUMERI
• Stabilire relazioni tra quantità di oggetti.
• Contare oggetti numerando progressivamente fino a 20.
• Stabilire relazioni tra insiemi (equipotente, uguale, maggiore, minore) usando simboli adeguati.
• Leggere e scrivere i numeri fino al 20.
• Associare ad un insieme il numero corrispondente e viceversa.
• Confrontare e ordinare quantità numeriche secondo il criterio di successione e precedenza.
• Stabilire relazioni tra insiemi usando simboli numerici adeguati.
• Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con l'ausilio di materiale strutturato e non.
• Eseguire semplici addizioni e sottrazioni orali e scritte senza cambio.

NUCLEO FONDANTE: : SPAZIO E FIGURE
• Localizzare oggetti nello spazio usando correttamente la terminologia adeguata.
• Osservare, analizzare e confrontare le caratteristiche di oggetti piani e solidi.
• Orientarsi nello spazio fisico: percorsi, mappe, piantine.</td></tr>
</table>

	• Individuare la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato. NUCLEO FONDANTE : RELAZIONI, DATI E PREVISIONI • Classificare e confrontare oggetti in base ad una proprietà. • Attribuire un valore di verità a enunciati logici opportuni. • Raccogliere dati su se stessi e sul mondo circostante attraverso un'inchiesta e rappresentarli attraverso un grafico. • In relazione ai dati raccolti riconoscere se un evento è certo, possibile o impossibile.

CONTENUTI
Rappresentazioni di quantità.
I numeri in diversi contesti d'esperienza.
Confronto fra quantità.
Confronto fra numeri.
Uso dei termini descrittori delle posizioni nello spazio e nel piano (sopra, sotto, davanti,…)
Scrittura dei numeri.
Conteggi in senso progressivo e regressivo.
Composizione e scomposizione dei numeri.
Concetti di uguale, maggiore e minore.
Operazioni: addizioni e sottrazioni.
Attività di raggruppamento e cambio: la decina.
Analisi di situazioni problematiche rappresentate in modo iconografico.
Ricerca di soluzioni problematiche.
Riconoscimento e confronto fra figure.

METODOLOGIE
Attività laboratoriali.
Attività ludiche con utilizzo di materiali strutturati e non.
Osservazione della realtà.
Esercitazioni alla lavagna.
Esercitazioni in piccoli gruppi.
Esercitazioni individuali.

Si propone di valorizzare, oltre alle attività didattiche di classe, le esperienze vissute nei vari progetti.

VALUTAZIONE

Le valutazioni in itinere avverranno attraverso conversazioni, osservazioni, riflessioni espresse oralmente o per iscritto.
I parametri di giudizio finale verranno espressi in decimi.

DISCIPLINA: MATEMATICA	
Periodo di riferimento: **CLASSE SECONDA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno • • Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica. • Si muove nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture, • Ricerca dati • Riesce a risolvere facili problemi, • Impara a riconoscere situazioni di incertezza, dando una prima quantificazione.	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NUCLEO FONDANTE: NUMERI • Acquisire la struttura dei numeri interi. • Leggere, scrivere, confrontare e ordinare i numeri entro il 100. • Numerare progressivamente e regressivamente. • Confrontare quantità. • Operare addizioni e sottrazioni senza e con il cambio, in riga e in colonna. • Conoscere e rappresentare schieramenti. • Eseguire semplici moltiplicazioni e divisioni. • Eseguire semplici calcoli orali. NUCLEO FONDANTE: : SPAZIO E FIGURE • Localizzare nello spazio prendendo come riferimento se stessi, altre persone e oggetti. • Effettuare spostamenti e organizzare percorsi. • Acquisire i fondamentali concetti topologici. • Individuare e classificare figure. • Individuare simmetrie in oggetti e figure. NUCLEO FONDANTE: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI • Effettuare misurazioni ed esprimerle secondo unità di misure non convenzionali.

	• Classificare numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. • Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. • Individuare la possibilità o l'impossibilità che un evento si verifichi.

CONTENUTI
Lettura e scrittura dei numeri entro il 100.
Conteggi in senso progressivo e regressivo.
I segni <, > e =.
Composizione e scomposizione di numeri.
Strategie di calcolo.
Le quattro operazioni in riga ed in colonna
Misure con strumenti non convenzionali.
Analisi di situazioni problematiche anche attraverso grafici e tabelle..
Rappresentazioni con l'uso di diagrammi.

METODOLOGIE
Attività laboratoriali.
Attività ludiche con utilizzo di materiali strutturati e non.
Osservazione della realtà.
Esercitazioni alla lavagna.
Esercitazioni in piccoli gruppi.
Esercitazioni individuali.

Si propone di valorizzare, oltre alle attività didattiche di classe, le esperienze vissute nei vari progetti.

VALUTAZIONE

Le valutazioni in itinere avverranno attraverso conversazioni, osservazioni, riflessioni espresse oralmente o per iscritto.
I parametri di giudizio finale verranno espressi in decimi.

DISCIPLINA: MATEMATICA	
Periodo di riferimento: **CLASSE TERZA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno • Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica. • Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. • Percepisce e rappresenta forme, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo, utilizzando in particolare strumenti per il disegno geometrico o i più comuni strumenti di misura. • Utilizza rappresentazioni di dati. • Descrive e classifica figure in base a caratteristiche geometriche. • Affronta i problemi con strategie diverse e si rende conto che in molti casi possono ammettere più soluzioni. • Riesce a risolvere facili problemi. • Impara a costruire ragionamenti e a sostenere la propria tesi. • Impara a riconoscere situazioni di incertezza, dando una prima quantificazione.	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NUCLEO FONDANTE: NUMERI • Contare oggetti o eventi in senso progressivo, regressivo e per salti di due, tre. • Leggere e scrivere i numeri naturali. Avere consapevolezza del valore posizionale delle cifre; confrontare e ordinare i numeri. • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo utilizzando la terminologia specifica. • Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. Utilizzare le prove. • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. NUCLEO FONDANTE: SPAZIO E FIGURE • Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altri usando indicatori adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). • Eseguire percorsi partendo dalla descrizione verbale o dal disegno- • Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. • Disegnare figure geometriche.

	NUCLEO FONDANTE : RELAZIONI, DATI E PREVISIONI • Classificare numeri, figure, oggetti • Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. • Misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie, sia le misure convenzionali
CONTENUTI I numeri naturali entro il 1000. Il valore posizionale delle cifre. Le quattro operazioni: tecniche di calcolo e proprietà. Le frazioni. La compravendita. Problemi con dati mancanti, sovrabbondanti, contradditori, sottointesi. Rappresentazione di classificazioni. Riconoscimento, denominazione e analisi delle principali figure piane. Figure piane: punto, retta, semiretta, segmenti, angoli e poligoni.	
METODOLOGIE Attività laboratoriali. Attività ludiche con utilizzo di materiali strutturati e non. Osservazione della realtà. Esercitazioni alla lavagna. Esercitazioni in piccoli gruppi. Esercitazioni individuali. Si propone di valorizzare, oltre alle attività didattiche di classe, le esperienze vissute nei vari progetti.	
VALUTAZIONE Le valutazioni in itinere avverranno attraverso conversazioni, osservazioni, riflessioni espresse oralmente o per iscritto. I parametri di giudizio finale verranno espressi in decimi.	
DISCIPLINA: MATEMATICA	
Periodo di riferimento : **CLASSE QUARTA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno • Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica • Si muove con sicurezza nel calcolo	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NUCLEO FONDANTE: NUMERI • Leggere, scrivere, ordinare, comporre e scomporre nei valori posizionali i numeri naturali di 5

scritto e mentale con i numeri naturali. • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture, • Descrive e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, effettua misurazioni utilizzando strumenti per il disegno geometrico (compasso, riga, squadra) • Ricerca dati e costruisce rappresentazioni (grafici e tabelle). • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici • Riesce a risolvere facili problemi, costruendo ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi • Impara a riconoscere situazioni di incertezza, dando una prima quantificazione. • Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse (numeri decimali, frazioni, percentuali,…)	cifre. • Eseguire le quattro operazioni e conoscerne le proprietà. • Applicare le proprietà delle 4 operazioni al calcolo orale. • Operare con le frazioni ed i numeri decimali. • NUCLEO FONDANTE: : SPAZIO E FIGURE Riconoscere e definire gli angoli. • Riconoscere e definire i principali poligoni in base alle loro caratteristiche. • Conoscere e calcolare i perimetri. • Conoscere ed operare semplici trasformazioni geometriche. • Conoscere ed operare con le principali unità di misura convenzionali. NUCLEO FONDANTE : RELAZIONI, DATI E PREVISIONI • Classificare numeri, figure ed oggetti in base ad una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. • Conoscere le principali unità di misura e usarle per effettuare misure , stime ed equivalenze. • Riconoscere e prospettare eventi/situazioni certe/incerte, possibili/impossibili, probabili/improbabili. • Interpretare grafici, raccogliere dati e rappresentarli.

CONTENUTI

I numeri naturali oltre il 1000.
Le quattro operazioni con i numeri naturali e le loro proprietà.
Le frazioni.
I numeri decimali.
Peso lordo, netto e tara.
I sistemi di misura.
Le figure piane e solide.
Probabilità.
Indagini statistiche e indicatori di tendenza.

METODOLOGIE

Attività laboratoriali.
Attività ludiche con utilizzo di materiali strutturati e non.
Osservazione della realtà.
Esercitazioni alla lavagna.
Esercitazioni in piccoli gruppi.
Esercitazioni individuali.

Si propone di valorizzare, oltre alle attività didattiche di classe, le esperienze vissute nei vari progetti.

VALUTAZIONE

Le valutazioni in itinere avverranno attraverso conversazioni, osservazioni, riflessioni espresse oralmente o per iscritto.
I parametri di giudizio finale verranno espressi in decimi.

DISCIPLINA: MATEMATICA	
Periodo di riferimento: **CLASSE QUINTA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno • • Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, anche grazie a molte esperienze in contesti significativi, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà. • Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. • Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture, • Descrive e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, effettua misurazioni utilizzando strumenti per il disegno geometrico (compasso, riga, squadra) • Ricerca dati e costruisce rappresentazioni (grafici e tabelle). • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici • Riesce a risolvere facili problemi, costruendo ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi • Impara a riconoscere situazioni di incertezza, dando una prima quantificazione. • Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse(numeri decimali, frazioni, percentuali…)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NUCLEO FONDANTE: NUMERI • Conoscere la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali • Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. • Dare stime per il risultato di una operazione. • Operare con le frazioni • Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. • Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta • Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. NUCLEO FONDANTE: : SPAZIO E FIGURE • Descrivere e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. • Riprodurre una figura in base ad una descrizione o a misure date, utilizzando gli strumenti opportuni

	(carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). • Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. • Costruire ed utilizzare modelli nello spazio e nel piano. • Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. • Riprodurre in scala una figura assegnata. • Determinare il perimetro di una figura. • Determinare l'area di poligoni regolari e non. • Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali NUCLEO FONDANTE: RELAZIONI, DATI E REVISIONI • Rappresentare relazioni e dati, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni e formulare ipotesi. • Usare le notazioni di media aritmetica e di frequenza • Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. • Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, capacità, masse/pesi, angoli, aree, intervalli temporali e usarle per effettuare misure e stime. • In situazioni concrete, intuire e cominciare ad argomentare qual è l'evento più probabile, dando una prima quantificazione, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. • Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.

CONTENUTI

Numeri naturali e decimali e relativi.
Le quattro operazioni.
Le frazioni.
Le potenze.
Problemi con le quattro operazioni.
La compravendita.
I sistemi di misura.
Grafici statici.
Calcolo delle probabilità.
Perimetro ed area dei poligoni regolari.
Il cerchio e i suoi elementi.
Figure solide.
Relazioni anche al computer per la comunicazioni delle esperienze matematiche svolte.

METODOLOGIE

Attività laboratoriali.
Attività ludiche con utilizzo di materiali strutturati e non.
Osservazione della realtà.
Esercitazioni alla lavagna.
Esercitazioni in piccoli gruppi.
Esercitazioni individuali.

Si propone di valorizzare, oltre alle attività didattiche di classe, le esperienze vissute nei vari progetti.

VALUTAZIONE

Le valutazioni in itinere avverranno attraverso conversazioni, osservazioni, riflessioni espresse oralmente o per iscritto.
I parametri di giudizio finale verranno espressi in decimi.

CURRICOLO DI EDUCAZIONE FISICA

Periodo di riferimento: **CLASSE PRIMA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno : • Acquisisce consapevolezza di sè attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo • Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altro • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NUCLEO FONDANTE: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO • Riconoscere e denominare le principali parti del corpo e rappresentarle graficamente • Coordinare e collegare il maggior numero possibile di movimenti naturali (camminare, saltare, correre…) • Collocarsi in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti • Muoversi secondo una direzione controllando la lateralità ed adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali NUCLEO FONDANTE: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA • Utilizzare il corpo ed il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche • Comprendere il linguaggio dei gesti

	NUCLEO FONDANTE: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE, E IL FAIR PLAY • Partecipare al gioco collettivo rispettando indicazioni e regole NUCLEO FONDANTE: SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE • Conoscere ed utilizzare in modo appropriato attrezzi e spazi di attività • Percepire lo "stare bene" legato all' attività ludico motoria

CONTENUTI

Il corpo nella sua globalità, nei suoi segmenti, in situazioni statiche e dinamiche.
I concetti relativi allo spazio ed al tempo (davanti/dietro, destra/sinistra, alto/basso, prima/dopo, lento/veloce, …).
Gli schemi motori (camminare, correre, saltare, prendere e lanciare, rotolare…).
Giochi motori di imitazione (andature di animali…)
Giochi non competitivi con rispetto delle regole.

METODOLOGIE

Attività individuali e collettive svolte in forma ludica per favorire la socializzazione e il rispetto della vita di gruppo.

VALUTAZIONE

Le valutazioni in itinere avverranno attraverso osservazioni sistematiche.
I parametri di giudizio finale saranno espressi in decimi.

DISCIPLINA. EDUCAZIONE FISICA	
Periodo di riferimento: **CLASSE SECONDA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno : • Acquisisce consapevolezza di sè attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo • Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altro • Comprende, 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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NUCLEO FONDANTE: IL CORPO E SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO • Muoversi con scioltezza, destrezza, disinvoltura, ritmo. • Utilizzare efficacemente la gestualità fino-motoria con piccoli attrezzi nelle attività ludiche • Utilizzare abilità motorie in forma singola, a coppie, in gruppo • Variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibri (eseguire una marcia, una danza…) NUCLEO FONDANTE: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA • Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare, individualmente e collettivamente, stati d'animo, situazioni, idee… NUCLEO FONDANTE: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE, E IL FAIR PLAY • Rispettare le regole dei giochi organizzati • Cooperare all'interno di un gruppo • Interagire positivamente con gli altri valorizzando le diversità

	NUCLEO FONDANTE: SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE • Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi ed attrezzature

CONTENUTI

Le proprie parti del corpo e quelle dei compagni.
Risposte corrette a semplici comandi.
Andature diverse con ritmi dati e con variazione di regole nelle andature stesse.
Utilizzo di piccoli attrezzi.
Mimo col corpo di oggetti, animali e mestieri.
Giochi ritmici con rispetto delle regole.

METODOLOGIE

Attività individuali e collettive svolte in forma ludica per favorire la socializzazione e il rispetto della vita di gruppo.

VALUTAZIONE

Le valutazioni in itinere avverranno attraverso osservazioni sistematiche.
I parametri di giudizio finale verranno espressi in decimi.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA	
Periodo di riferimento: **CLASSE TERZA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno : • Acquisisce consapevolezza di sè attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo • Sperimenta la pluralità di esperienze che permettono di conoscere ed apprezzare molteplici discipline sportive • Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri • Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare • Comprende, 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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NUCLEO FONDANTE: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO • Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente. • Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso. • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare ecc.) • Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico del proprio corpo. • Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche. • Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi

	NUCLEO FONDANTE: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA • Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme di drammatizzazione e della danza. • Assumere e controllare, in forma consapevole, diversificate posture del corpo con finalità espressive NUCLEO FONDANTE: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE, E IL FAIR PLAY • Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e pre-sportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando ed interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle NUCLEO FONDANTE: SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE • Conoscere ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività • Percepire e riconoscere " sensazioni di benessere" legate all' attività ludico-motoria.

CONTENUTI

Le varie parti del corpo e la loro rappresentazione grafica.
Gli stimoli percettivi (sensazioni sensoriali) in funzione del movimento.
Le nozioni spaziali di base (davanti/dietro, destra/sinistra, alto/basso…).
Gli schemi motori combinati tra loro (correre, saltare, afferrare e lanciare, rotolare…).
Le condizioni di equilibrio statico-dinamico e in volo del proprio corpo.
L'orientamento del proprio corpo adattandolo a variabili spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità).
Le sequenze ritmiche con il corpo e con gli attrezzi.

METODOLOGIE

Attività individuali e collettive svolte in forma ludica per favorire la socializzazione e il rispetto della vita di gruppo.

VALUTAZIONE

Le valutazioni in itinere avverranno attraverso osservazioni sistematiche.
I parametri di giudizio finale verranno espressi in decimi.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA	
Periodo di riferimento: **CLASSE QUARTA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno : • Acquisisce consapevolezza di sè attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali • Sperimenta la pluralità di esperienze che permettono di conoscere ed apprezzare molteplici discipline sportive • Sperimenta in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche • Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri • Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NUCLEO FONDANTE: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO • Utilizzare schemi motori e posturali e le loro interazioni. • Eseguire movimenti precisi ed adattarli a situazioni esecutive sempre più complesse. • Controllare la respirazione e la frequenza cardiaca. • Collocarsi in posizioni diverse in rapporto ad altri e all'ambiente. • Muoversi nello spazio adattando gli schemi motori in funzione ai parametri spazio/temporali NUCLEO FONDANTE: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA • Esprimersi attraverso il corpo. • Comunicare attraverso il corpo. • Sviluppare la conoscenza del proprio corpo e rapportarsi con quello degli altri. NUCLEO FONDANTE: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE, E IL FAIR PLAY • Rispettare le regole dell'ambiente in cui ci si trova

rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza ed il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva	• Rispettare le varie regole delle attività e dei giochi proposti NUCLEO FONDANTE: SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE • Rispettare regole esecutive funzionali alla sicurezza nei vari ambiti • Riconoscere il rapporto tra alimentazione e benessere fisico • Assumere atteggiamenti igienici e salutistici

CONTENUTI

Il mimo.
Giochi sportivi con movimenti da mimare.
Giochi sportivi cooperativi.
Giochi sportivi di contatto fisico.
Comunicazione corporea.
Attività di equilibrio.

METODOLOGIE

Attività individuali e collettive svolte in forma ludica per favorire la socializzazione e il rispetto della vita di gruppo.

VALUTAZIONE

Le valutazioni in itinere avverranno attraverso osservazioni sistematiche.
I parametri di giudizio finale verranno espressi in decimi.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA	
Periodo di riferimento: **CLASSE QUINTA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno : • Acquisisce consapevolezza di sè attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali • Sperimenta la pluralità di esperienze che permettono di conoscere ed apprezzare molteplici discipline sportive • Sperimenta in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche • Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri • Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare • Comprende, all'interno delle varie	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NUCLEO FONDANTE: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori. • Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. • Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee sapendo trasmettere contenuti emozianali. • Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. NUCLEO FONDANTE: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE, E IL FAIR PLAY • Conoscere ed applicare modalità esecutive di gioco-sport. • Saper 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, rispettando le regole nella

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	competizione. NUCLEO FONDANTE: SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti. • Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo adeguati comportamenti e stili di vita salutistici

CONTENUTI

Il movimento e la coordinazione.
Percorsi in equilibrio.
Giochi di percezione spaziale.
Giochi di interazione

METODOLOGIE

Attività individuali e collettive svolte in forma ludica per favorire la socializzazione e il rispetto della vita di gruppo.

VALUTAZIONE

Le valutazioni in itinere avverranno attraverso osservazioni sistematiche.
I parametri di giudizio finale verranno espressi in decimi.

CURRICOLO DI MUSICA

<table>
<tr><td colspan="2">Periodo di riferimento: CLASSE PRIMA</td></tr>
<tr><td>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

• Applica varie strategie interattive e descrittive all'ascolto di brani musicali

• Esegue canti con la voce, il corpo e gli strumenti

• Esegue in gruppo, semplici brani vocali appartenenti a generi e culture differenti, anche legati alla tradizione locale</td><td>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

NUCLEO FONDANTE: ASCOLTO

• Ascoltare semplici brani musicali
• Discriminare e interpretare suoni e rumori di oggetti e ambienti diversi

NUCLEO FONDANTE: PRODUZIONE

• Utilizzare la voce per produrre espressioni parlate, recitate, cantate anche legate alle tradizioni locali</td></tr>
<tr><td colspan="2">CONTENUTI

Ascolto, registrazione, riconoscimento e classificazione di suoni e rumori naturali e artificiali di diversi ambienti.
Riproduzione ,con voce e con oggetti, di suoni e rumori che imitino quelli ascoltati.
Ascolto di brani e loro interpretazione mediante segno grafico.
Giochi, simulazioni, drammatizzazioni, sonorizzazioni individuali e di gruppo, con le diverse espressioni vocali.

Canti legati alle varie esperienze e tematiche affrontate, anche inerenti alla tradizione locale

Partecipazione a manifestazioni locali</td></tr>
<tr><td colspan="2">METODOLOGIE
L'apprendimento dovrà risultare naturale e gioioso; le attività saranno svolte in forma di gioco, abbinate al movimento e stimolanti la fantasia del bambino.</td></tr>
</table>

VALUTAZIONE

Le valutazioni saranno attuate sia in itinere che al termine di ciascuna attività didattica ed avverranno attraverso osservazioni sistematiche

I parametri di giudizio finale verranno espressi in decimi.

DISCIPLINA:MUSICA

Periodo di riferimento: **CLASSE SECONDA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**
• Applica varie strategie interattive e descrittive all'ascolto di brani musicali • Esegue canti con la voce, il corpo e gli strumenti • Esegue in gruppo, semplici brani vocali appartenenti a generi e culture differenti, anche legati alla tradizione locale	**NUCLEO FONDANTE: ASCOLTO** • Ascoltare semplici brani musicali • Distinguere nel paesaggio sonoro suoni, rumori, e saperli riprodurre • Riconoscere le caratteristiche del suono (timbro, intensità, durata, altezza) **NUCLEO FONDANTE: PRODUZIONE** • Riprodurre suoni e ritmi: apprendere canti e brani per imitazione anche legati alla tradizione locale

CONTENUTI

Suono, rumore e loro distinzione.

Le caratteristiche del suono: timbro, intensità, durata, altezza.

Ascolto e canto di brani musicali appartenenti a differenti repertori (musica, canti, filastrocche, sigle televisive…) propri del vissuto dei bambini.

METODOLOGIE

L'apprendimento dovrà risultare naturale e gioioso; le attività saranno svolte in forma di gioco, abbinate al movimento e stimolanti la fantasia del bambino.

VALUTAZIONE

Le valutazioni saranno attuate sia in itinere che al termine di ciascuna attività didattica ed avverranno attraverso osservazioni sistematiche

I parametri di giudizio finale saranno espressi in decimi.

DISCIPLINA: MUSICA

Periodo di riferimento: **CLASSE TERZA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**
• Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori • Gestisce diverse possibilità espressive della voce e di oggetti sonori, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri • Esegue, da solo ed in gruppo, semplici brani vocali appartenenti a generi e culture differenti, anche legati alla tradizione locale • Applica varie strategie interattive e descrittive all'ascolto di brani musicali	**NUCLEO FONDANTE: ASCOLTO** • Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parole, azione motoria e segno grafico • Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale **NUCLEO FONDANTE: PRODUZIONE** • Usare voce e oggetti sonori per produrre, riprodurre fatti sonori ed eventi musicali di vario genere • Approfondire la conoscenza delle caratteristiche del suono (durata, altezza, intensità, timbro) • Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività

CONTENUTI Sonorizzazione di un brano. Ricerca e discriminazione di suoni. Analisi delle caratteristiche del suono. Movimento corporeo in relazione ai suoni. Percezione uditiva dei suoni. Costruzione di oggetti sonori. Composizione di semplici cellule ritmiche. Canti legati alle varie esperienze e tematiche affrontate, anche inerenti alla tradizione locale
METODOLOGIE L'apprendimento dovrà risultare naturale e gioioso; le attività saranno svolte in forma di gioco, abbinate al movimento e stimolanti la fantasia del bambino.
VALUTAZIONE Le valutazioni saranno attuate sia in itinere che al termine di ciascuna attività didattica ed avverranno attraverso osservazioni sistematiche I parametri di giudizio finale saranno espressi in decimi.

<table>
<tr><td colspan="2">DISCIPLINA: MUSICA</td></tr>
<tr><td colspan="2">Periodo di riferimento: CLASSE QUARTA</td></tr>
<tr><td>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

• Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori

• Gestisce diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri

• Esegue, da solo ed in gruppo, semplici brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti, anche legati alla tradizione locale

• Applica varie strategie interattive descritte all'ascolto di brani musicali</td><td>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

NUCLEO FONDANTE: ASCOLTO

• Riconoscere alcune strutture fondamentali del linguaggio musicale mediante l'ascolto di brani di generi, epoche e culture diverse anche inerenti alle tradizioni locali
• Conoscere, attraverso l'ascolto, la composizione di un'orchestra e gli strumenti che ne fanno parte

NUCLEO FONDANTE: PRODUZIONE
• Esprimere graficamente i valori delle note di un pezzo musicale mediante sistemi notazionali tradizionali, grafici o altre forme intuitive, sia in ordine al canto che all'esecuzione con strumenti
• Sviluppare le proprie capacità espressive</td></tr>
<tr><td colspan="2">CONTENUTI
Canti legati alle varie esperienze e tematiche affrontate e al proprio vissuto, anche inerenti alla tradizione locale

Lettura di sistemi notazionali tradizionali.

Sequenze ritmiche.
Scoperta delle varie tipologie strumentali.</td></tr>
<tr><td colspan="2">METODOLOGIE
L'apprendimento dovrà risultare naturale e gioioso; le attività saranno svolte in forma di gioco, abbinate al movimento e stimolanti la fantasia del bambino.</td></tr>
</table>

VALUTAZIONE

Le valutazioni saranno attuate sia in itinere che al termine di ciascuna attività didattica ed avverranno attraverso osservazioni sistematiche

I parametri di giudizio finale saranno espressi in decimi.

DISCIPLINA: MUSICA	
Periodo di riferimento: **CLASSE QUINTA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori e le possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti • Esegue, da solo ed in gruppo, semplici brani vocali appartenenti a generi e culture differenti, anche legati alla tradizione locale • • Applica varie strategie interattive descritte all'ascolto di brani musicali	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: ASCOLTO** • Ascoltare ed interpretare brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture di tempi e luoghi diversi • Riconoscere, classificare e rappresentare gli elementi basilari del linguaggio musicale attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali **NUCLEO FONDANTE: PRODUZIONE** • Utilizzare voce, semplici strumenti e in modo creativo e consapevole • Eseguire collettivamente ed individualmente brani vocali di generi diversi anche legati alla tradizione locale, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione

CONTENUTI Canti per imitazione o per lettura di sistemi notazionali tradizionali e non. Ascoltare e riconoscere generi musicali differenti, anche legati alle tradizioni popolari locali. Riconoscere il tema in un brano musicale. Ascoltare e interpretare con il disegno e il movimento brani di musica.
METODOLOGIE L'apprendimento dovrà risultare naturale e gioioso; le attività saranno svolte in forma di gioco, abbinate al movimento e stimolanti la fantasia del bambino.
VALUTAZIONE Le valutazioni saranno attuate sia in itinere che al termine di ciascuna attività didattica ed avverranno attraverso osservazioni sistematiche I parametri di giudizio finale saranno espressi in decimi.

COMPETENZE NAZIONALI IN USCITA PER ORDINI E GRADO DI RELIGIONE CATTOLICA

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA DI 1° GRADO
Intuire la presenza di Dio Creatore	l'alunno riflette su Dio creatore e Padre, sugli elementi 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 rispetto al modo in cui lui stesso percepisce e vive tali festività. B)riconosce nella Bibbia, libro sacro per ebrei e cristiano, un documento fondamentalee lenna cultura occidentale distinguendole 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 culturale ed esistenziale. C)confronta la propria esperienza religiosa con quella di altre persone e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e cercano di mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il valore specifico dei Sacramenti e si interroga sul significato che essi hanno nella vita dei cristiani.	A) L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sull'assoluto, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. B) Sa interagire con persona di religione differente, sviluppando una identità accogliente, apprezzando il rapporto tra il "credo" professato e gli usi e costumi del popolo di appartenenza, a partire da ciò che osserva nel prorpio territorio. C) Individua a partire dalla Bibbia, le tappe essenziale della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di §Gesù, del cristianesimo delle origini, gli elementi fondamentali della storia della chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e presente elaborando criteri per una interpretazione consapevole. D)Riconosce i linguaggi espressivi della fede ne individua i frutti e le tracce presenti a livello locale, italiano ed europeo, imparando a fruirne anche in senso estetico e spirituale. E)Coglie le implicazione etiche della fede cristiana e vi riflette in vista di scelte di vita progettuali e responsabili, si interroga sul senso dell'esistenza e la felicità, impara a dare valori ai propri comportamenti, relazionandosi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.

SCUOLE GRADI	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	ABILITÀ'
INFANZIA	***Dio e l'uomo***	Il bambino intuisce la presenza di Dio Creatore e Padre	Osserva con meraviglia e con curiosità il mondo circostante.
PRIMARIA **CLASSE 1**	***Dio e l'uomo***	L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre di tutti gli uomini. L'alunno riflette sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive	Scoprire nell'ambiente i segni che richiamano ai cristiani e ai credenti la presenza di Dio Cratore e Padre.
PRIMARIA **PRIMO BIENNIO**	***Dio e l'uomo***	L'alunno comprende, attraverso i racconti biblici delle origini, che il mondo è opera di Dio, affidato alla responsabilità dell'uomo . L'alunno coglie, attraverso alcune pagine evangeliche, come Gesù viene incontro alle attese di perdono e di pace, di giustizia e di vita eterna.	Riconoscere che il mondo, per i cristiani, è creazione e dono di Dio, affidato alla cura dell'uomo e alla sua responsabilità. Conoscere l'origine, la struttura e il linguaggio della Bibbia. Saper ricostruire le tappe principali della salvezza attraverso figure significative attraverso l'Antico e Nuovo Testamento.
SECONDO **BIENNIO**	***Dio e l'uomo***	l'alunno legge ed interpreta i principali segni religiosi espressi dai diversi popoli Gesù proposte di scelte responsabili per un personale progetto di vita.	

SCUOLE GRADI	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	ABILITÀ
SECONDARIA 1° GRADO **CLASSE 1°**	***Dio e l'uomo***	Conoscere gli elementi specifici della dottrina e del culto delle religioni, in particolare Ebraismo Islamismo e Cristianesimo Conoscere l'identità e l'opera salvifica di Gesù nel suo contesto storico, geografico e religioso.	Saper apprezzare i valori proposti dalle religioni attraverso il confronto e il dialogo con persone di culture diverse. Saper apprezzare l'esperienza di Gesù attraverso la lettura di fonti e testimonianza evangeliche.
CLASSE 2°	***Dio e l'uomo***	Conoscere la Chiesa come comunità di cristiani presenti nel mondo, attraverso le tappe salienti del suo cammino storico, in riferimento anche alla propria realtà locale.	Saper individuare l'impegno della Chiesa nella società di oggi e nel cammino ecumenico.
CLASSE 3°	***Dio e l'uomo***	Analizzare la posizione della scienza e della fede in riferimento alla vita dell'uomo e del creato, a partire da diverse fonti.	Saper coniugare le due diverse letture che, pur distinte, si pongono non in conflitto ma come complementari.

SCUOLE GRADI	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	ABILITÀ'

INFANZIA	***Bibbia e altre fonti***	Attraverso il racconto della creazione il bambino comprende che il mondo è un dono. Nei racconti del Vangelo scopre la persona e l'insegnamento di Gesù.	Apprezza ciò che gli sta attorno. Ricostruisce le tappe di attesa, nascita, missione di Gesù. .
PRIMARIA **CLASSE 1**	***Bibbia e altre fonti***		
PRIMARIA **PRIMO BIENNIO**	***Bibbia e altre fonti***		
SECONDO **BIENNIO**	***Bibbia e altre fonti***		

SCUOLE GRADI	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	ABILITÀ
SECONDARIA 1° GRADO **CLASSE 1°**	***Bibbia e altre fonti***	Conoscere gli elementi essenziali dei testi sacri delle religioni in particolare quelle monoteiste Conoscere la Bibbia come documento storico e culturale, come Parola di Dio portatrice di Salvezza	Riconoscere come determinati atteggiamenti morali e comportamentali trovino la loro motivazione nelle indicazioni etiche proposte dai testi sacri. Saper utilizzare il testo biblico come strumento per analizzare alcune situazioni di vita.
CLASSE 2°	***Bibbia e altre fonti***	Conoscere alcuni testi del Nuovo Testamento, in particolare il messaggio di Atti degli Apostoli e delle Lettere di Paolo.	Saper illustrare il percorso della Chiesa e il relativo messaggio a partire anche dalla realtà locale.
CLASSE 3°	***Bibbia e altre fonti***	Conoscere il messaggio centrale di alcuni testi biblici quali Genesi, Decalogo e Beatitudini, attraverso informazioni storico-letterali.	Saper ricavare dai testi trattati il progetto di amore che Dio ha sull'uomo.

SCUOLE GRADI	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	ABILITÀ’
INFANZIA	***Linguaggio***	Il bambino riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti) ed esprime con creatività il proprio vissuto religioso.	Individua gli aspetti più significativi delle celebrazioni. Utilizza diversi linguaggi (grafico-pittorico, manipolativi, di drammatizzazione)
PRIMARIA **CLASSE 1**	***Linguaggio***		
PRIMARIA **PRIMO BIENNIO**	***Linguaggio***		

SECONDO BIENNIO	***Linguaggio***		

SCUOLE GRADI	**NUCLEI FONDANTI**	**COMPETENZE**	**ABILITÀ**
SECONDARIA 1° GRADO CLASSE 1°	***Linguaggio***	Conoscere i termini specifici della religione.	Utilizzare correttamente i termini per decodificare il linguaggio simbolico della comunicazione religiosa.
CLASSE 2°	***Linguaggio***	Conoscere gli elementi e i significati strutturali e liturgici all'interno dello spazio sacro delle religioni monoteiste.	Saper collocare adeguatamente gli elementi appresi, riconoscendone la relativa funzone.

CLASSE 3°	***Linguaggio***	Scoprire il significato simbolico della comunicazione religiosa.	Saper interpretare atteggiamenti che mettono l'uomo in relazione con Dio e che favoriscono l'incontro e il confronto fra culture e religioni diverse.

SCUOLE GRADI	**NUCLEI FONDANTI**	**COMPETENZE**	**ABILITÀ'**
INFANZIA	***Valori etici e religiosi***	Intuisce che la vita e gli isegnamenti di Gesù si fondano sull'amore di Dio e del prossimo	Sa relazionarsi con gli altri in maniera corretta e armoniosa.
PRIMARIA **CLASSE 1**	***Valori etici e religiosi***		

PRIMO BIENNIO	***Valori etici e religiosi***		Comprendere che il creato è un dono da rispettare affidato all'uomo per conservarlo e farlo crescere
SECONDO BIENNIO	***Valori etici e religiosi***		riconoscere l'importanza della religione come guida nella vita degli uomini

SCUOLE GRADI	**NUCLEI FONDANTI**	**COMPETENZE**	**ABILITÀ**
SECONDARIA 1° GRADO CLASSE 1°	***Valori etici e religiosi***	Conoscere le religioni come fonte di valori e risposte alle domande di senso dell'uomo.	Riconoscere come alcune situazioni del proprio vissuto e del mondo suscitino domande di senso.

CLASSE 2°	***Valori etici e religiosi***	Scoprire il contributo della Chiesa nella promozione dei valori fondanti la civiltà italiana ed europea.	Individuare le risposte date dal Cristianesimo ai problemi della società odierna.
CLASSE 3°	***Valori etici e religiosi***	Conoscere i valori delle varie religioni confrontati con il contesto attuale caratterizzato da pluralismo culturale e religioso. Scoprire nelle testimonianze di vita evangelica il bene come principio ispiratore dell'agire.	Pensare a come gestire un possibile dialogo-dibattito su temi attuali, veicolando i messaggi e i significati delle varie religioni studiate. Ipotizzare scelte di libertà in merito al proprio futuro per elaborare un proprio progetto di vita.

SCIENZE	
Periodo di riferimento: **CLASSE PRIMA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: • Sviluppa atteggiamenti di curiosità nel modo di guardare il mondo • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere degli esseri viventi • Ha consapevolezza della struttura del proprio corpo • Ha atteggiamenti di cura, che condivide con gli altri, verso l'ambiente che lo circonda • Ha cura del proprio corpo con scelte e abitudini alimentari adeguate	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NUCLEO FONDANTE: ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI • Osservare e manipolare oggetti per rilevare le loro caratteristiche e quelle dei materiali di cui sono fatti NUCLEO FONDANTE: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO • Riconoscere , descrivere e rappresentare graficamente le principali parti del corpo • Riconoscere e descrivere gli organi di senso ed esplorare oggetti attraverso di essi NUCLEO FONDANTE: L'UOMO, L'AMBIENTE E I VIVENTI • Individuare le caratteristiche degli esseri viventi • Osservare e descrivere piante ed animali • Individuare e ordinare in sequenza le fasi della vita di un essere vivente
CONTENUTI Le parti del corpo, gli organi di senso e la loro funzione. Gli esseri viventi e gli esseri non viventi. Gli animali e le piante. Le caratteristiche degli oggetti.	
METODOLOGIE Attività laboratoriali. Attività ludiche con utilizzo di materiali strutturati e non. Osservazione della realtà. Esercitazioni alla lavagna. Esercitazioni in piccoli gruppi.	

Esercitazioni individuali. Si propone di valorizzare, oltre alle attività didattiche di classe, le esperienze vissute nei vari progetti.
VALUTAZIONE Le valutazioni in itinere avverranno attraverso conversazioni, osservazioni, riflessioni espresse oralmente o per iscritto. I parametri di giudizio finale saranno espressi in decimi.

SCIENZE	
Periodo di riferimento: **CLASSE SECONDA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: • Sviluppa atteggiamenti di curiosità nel modo di guardare il mondo • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere degli esseri viventi • Ha consapevolezza della struttura del proprio corpo • Ha atteggiamenti di cura, che condivide con gli altri, verso l'ambiente che lo circonda • Ha cura del proprio corpo con scelte e abitudini alimentari adeguate	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI** • Confrontare diversi tipi di materiali e individuarne i componenti, le somiglianze e le differenze **NUCLEO FONDANTE: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO** • Osservare il ciclo dell'acqua e descrivere le principali fasi • Osservare e descrivere gli stati della materia e i passaggi dall'uno all'altro (liquido, solido) **NUCLEO FONDANTE: L'UOMO, L'AMBIENTE E I VIVENTI** • Osservare , riconoscere e descrivere le principali caratteristiche di vegetali ed animali e il loro adattamento ai ritmi stagionali
CONTENUTI Le caratteristiche dei viventi. L'acqua: elemento essenziale della vita. I passaggi dello stato dell'acqua. Solidi, liquidi. Le piante. Gli animali.	
METODOLOGIE Attività laboratoriali. Attività ludiche con utilizzo di materiali strutturati e non. Osservazione della realtà. Esercitazioni alla lavagna.	

Esercitazioni in piccoli gruppi. Esercitazioni individuali. Si propone di valorizzare, oltre alle attività didattiche di classe, le esperienze vissute nei vari progetti.
VALUTAZIONE Le valutazioni in itinere avverranno attraverso conversazioni, osservazioni, riflessioni espresse oralmente o per iscritto. I parametri di giudizio finale saranno espressi in decimi.

SCIENZE	
Periodo di riferimento: **CLASSE TERZA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno : • Sviluppa atteggiamenti di curiosità nel modo di guardare il mondo • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere degli esseri viventi • Ha consapevolezza della struttura del proprio corpo • Ha atteggiamenti di cura, che condivide con gli altri, verso l'ambiente che lo circonda • Ha cura del proprio corpo con scelte e abitudini alimentari adeguate	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI** • Individuare, attraverso interazioni e manipolazioni, qualità e proprietà di oggetti e materiali e caratterizzarne le trasformazioni • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà • Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame • Descrivere semplici fenomeni della via quotidiana **NUCLEO FONDANTE: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO** • Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali attraverso esperienze dirette • Osservare le caratteristiche dei terreni e delle acque • Osservare le trasformazioni ambientali naturali e ad opera dell'uomo • Acquisire familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) **NUCLEO FONDANTE: L'UOMO, L'AMBIENTE E I VIVENTI** • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente • Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo

CONTENUTI

Lo scienziato ed i suoi strumenti.
Il metodo scientifico o sperimentale.
L'aria.
L'acqua.
Il suolo.
Il mondo vegetale.
Il mondo animale.
Gli ambienti.
L'ecosistema.
La catena alimentare.

METODOLOGIE

Attività laboratoriali.
Attività ludiche con utilizzo di materiali strutturati e non.
Osservazione della realtà.
Esercitazioni alla lavagna.
Esercitazioni in piccoli gruppi.
Esercitazioni individuali.

Si propone di valorizzare, oltre alle attività didattiche di classe, le esperienze vissute nei vari progetti.

VALUTAZIONE

Le valutazioni in itinere avverranno attraverso conversazioni, osservazioni, riflessioni espresse oralmente o per iscritto.
I parametri di giudizio finale saranno espressi in decimi.

SCIENZE

Periodo di riferimento: **CLASSE QUARTA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**
L'alunno: • Sviluppa atteggiamenti di curiosità nel modo di guardare il mondo • Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva e descrive i fatti, formula domande, realizza semplici esperimenti e registra i dati • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere degli esseri viventi • Ha consapevolezza della struttura del proprio corpo • Ha atteggiamenti di cura, che condivide con gli altri, verso l'ambiente che lo circonda • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato • Trova informazioni da varie fonti	**NUCLEO FONDANTE: SPERIMENTARE CON OGGETTI E MATERIALI** • Osservare e descrivere i comportamenti di materiali comuni in situazioni sperimentabili **NUCLEO FONDANTE: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO** • Esplorare la realtà utilizzando le procedure dell'indagine scientifica **NUCLEO FONDANTE: L'UOMO, L'AMBIENTE E I VIVENTI** • Conoscere e descrivere i fenomeni principali del mondo fisiologico • Conoscere e descrivere gli elementi principali dei viventi

CONTENUTI

Gli stati della materia. calore e temperatura: fusione, solidificazione, evaporazione, condensazione, ebollizione.
Le varie forme di energia.
La cellula e gli organismi più complessi.

METODOLOGIE

Attività laboratoriali.
Attività ludiche con utilizzo di materiali strutturati e non.
Osservazione della realtà.
Esercitazioni alla lavagna.
Esercitazioni in piccoli gruppi.
Esercitazioni individuali.

Si propone di valorizzare, oltre alle attività didattiche di classe, le esperienze vissute nei vari progetti.

VALUTAZIONE

Le valutazioni in itinere avverranno attraverso conversazioni, osservazioni, riflessioni espresse oralmente o per iscritto.
I parametri di giudizio finale saranno espressi in decimi.

SCIENZE	
Periodo di riferimento: **CLASSE QUINTA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: • Sviluppa atteggiamenti di curiosità nel modo di guardare il mondo • Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva e descrive i fatti, formula domande, realizza semplici esperimenti e registra i dati • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere degli esseri viventi • Ha consapevolezza della struttura del proprio corpo • Ha atteggiamenti di cura, che condivide con gli altri, verso l'ambiente che lo circonda • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato • Trova informazioni da varie fonti	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NUCLEO FONDANTE: ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI • Individuare le proprietà di alcuni materiali: dimensioni, peso, forza, movimento, pressione, temperatura ecc. • Osservare ed utilizzare semplici strumenti di misura • Individuare proprietà (consistenza, durezza, trasparenza…) di materiali comuni NUCLEO FONDANTE: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO • Esplorare l'ambiente per distinguere i suoi componenti ambientali • Conoscere la struttura del suolo e osservare le caratteristiche dell'acqua • Ricostruire il movimento dei diversi oggetti celesti NUCLEO FONDANTE: L'UOMO, L'AMBIENTE E I VIVENTI • Descrivere ed interpretare il funzionamento del corpo • Rispettare il proprio corpo in quanto entità irripetibile (educazione alla salute, alimentazione, rischi per la salute, sessualità) • Osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali, in particolare quelle conseguenti

	all'azione modificatrice dell'uomo

CONTENUTI

Gli organismi viventi: dalla cellula ad organismi più complessi.
Fisiologia e funzionamento del corpo umano.
Condizioni per la salute dell'organismo umano: igiene e salute.
La sicurezza nella vita quotidiana.

METODOLOGIE

Attività laboratoriali.
Attività ludiche con utilizzo di materiali strutturati e non.
Osservazione della realtà.
Esercitazioni alla lavagna.
Esercitazioni in piccoli gruppi.
Esercitazioni individuali.

Si propone di valorizzare, oltre alle attività didattiche di classe, le esperienze vissute nei vari progetti.

VALUTAZIONE

Le valutazioni in itinere avverranno attraverso conversazioni, osservazioni, riflessioni espresse oralmente o per iscritto.
I parametri di giudizio finale saranno espressi in decimi.

DISCIPLINA: STORIA	
Periodo di riferimento: **Classe prima**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Conosce e racconta fatti rilevanti del suo vissuto • Utilizza fonti del suo passato per ricostruire il vissuto • Usa le principali categorie temporali • Racconta il suo vissuto usando i principali indicatori temporali	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI** • Collocare nel tempo fatti ed esperienze vissute e riconoscere rapporti di successione tra loro. • Rilevare il rapporto di contemporaneità tra azioni e situazioni. • Comprendere alcune categorie temporali **NUCLEO FONDANTE: USO DELLE FONTI** • Ricostruire la propria storia utilizzando foto, oggetti, testimonianze • Ricostruire il passato ambientale avvalendosi di testimonianze, oggetti, immagini, storie **NUCLEO FONDANTE: STRUMENTI CONCETTUALI** • Utilizzare categorie temporali (prima, adesso, dopo, infine, contemporaneità, ieri-oggi-domani, giorno-notte, I giorni della settimana, I mesi e le stagioni)

	• Ricostruire e confrontare brevi storie usando gli indicatori temporali **NUCLEO FONDANTE: PRODUZIONE** • Rappresentare e raccontare vissuti, storie utilizzando nessi temporali

CONTENUTI

Gli indicatori temporali: prima, adesso e dopo, inizio, fine
Le parti della giornata e il ciclo del giorno
I giorni della settimana
Presente, passato, futuro
I mesi dell'anno
Cambiamenti naturali nelle quattro stagioni
Cambiamenti personali con lo scorrere del tempo
Tracce dell'infanzia

METODOLOGIE

Riflettere sull'organizzazione del tempo scolastico ed extrascolastico
Costruire la linea della settimana
Utilizzare filastrocche e racconti
Osservare l'ambiente esterno per cogliere I cambiamenti naturali
Confrontare immagini e foto per cogliere I cambiamenti del tempo
Utilizzare foto e ricordi per ricostruire la storia del bambino

VALUTAZIONE

Valutare racconti ed esposizioni orali
Valutare ricostruzioni di storie

DISCIPLINA: STORIA	
Periodo di riferimento: **Classe seconda**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Conosce e racconta fatti rilevanti del suo vissuto • Usa e comprende le principali categorie temporali • Utilizza fonti del suo passato per ricostruire il vissuto • Sa raccontare il suo vissuto e semplici storie usando i principali indicatori temporali	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI** • Servirsi di strumenti grafici e linguistici per rappresentare i fatti vissuti (ruota del giorno, delle stagioni e linea del tempo) • Usare consapevolmente gli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo (calendario, orologio) • Cogliere i nessi temporali ed usare correttamente gli indicatori. **NUCLEO FONDANTE: USO DELLE FONTI** • Ricostruire la propria storia utilizzando foto, oggetti, testimonianze • Ricostruire il passato ambientale avvalendosi di testimonianze, oggetti, immagini, storie **NUCLEO FONDANTE: STRUMENTI CONCETTUALI** • Utilizzare categorie temporali (settimana, mesi, stagioni) • Ricostruire e confrontare storie

	usando gli indicatori temporali • Conoscere ed interiorizzare I concetti di successione, contemporaneità e durata del tempo **NUCLEO FONDANTE: PRODUZIONE** • Rappresentare e raccontare vissuti, storie utilizzando nessi logici e temporali

CONTENUTI

Riordinare eventi in successione logica
Individuare la ciclicità del tempo: la giornata, la settimana, i mesi, le stagioni
Cogliere e sviluppare i concetti di contemporaneità e durata degli eventi
Conoscere l'orologio
Relazione causa – effetto
Individuare i cambiamenti causati dal passare del tempo
Ricostruire avvenimenti della propria storia attraverso fonti orali e documenti
Distinguere ed analizzare alcuni tipi di documento
Confrontare oggetti di oggi con oggetti del passato

METODOLOGIE

Imparare filastrocche
Riordinare eventi
Raccontare semplici fatti e storielle seguendo un ordine logico e cronologico
Utilizzare strumenti quali calendario, orologio, ruota delle stagioni
Costruire la linea del tempo

VALUTAZIONE

Valutare la capacità di raccontare storie del proprio vissuto
Valutare la capacità di usare la principali categorie temporali

DISCIPLINA: STORIA	
Periodo di riferimento: **Classe terza**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • Organizza fatti storici usando il sistema convenzionale di misura del tempo • Ricava informazioni da fonti diverse • Classifica e organizza informazioni storiche in schemi di sintesi • Rappresenta contesti storici	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI** • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali • Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo **NUCLEO FONDANTE: USO DELLE FONTI** • Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza. • Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non. **NUCLEO FONDANTE: STRUMENTI CONCETTUALI** • Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto e la lettura di testi, racconti, biografie.

	• Organizzare le conoscenze in semplici schemi temporali • Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi **NUCLEO FONDANTE: PRODUZIONE** • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni. • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite

CONTENUTI

Il tempo ciclico
Il tempo lineare: presente, passato, futuro
Gli indicatori temporali
La storia della Terra
La Presistoria

METODOLOGIE

Costruzione di calendario
Imparare a collocare gli eventi sulla linea del tempo
Riconoscere le tracce del passato
Analizzare immagini e ordinare reperti sulla linea del tempo
Esplorare il libro di testo e altri materiali divulgativi per ricercare date, immagini, notizie
Costruire schemi e tabelle per rappresentare le informazioni raccolte con l'aiuto dell'insegnante
Studio orale

<table>
<tr><td colspan="2">VALUTAZIONE

Verifiche di esposizione orale
Valutare la capacità di leggere la linea del tempo
Valutare la capacità di leggere ed interpretare schemi e tabelle
Valutare la capacità di estrapolare dai testi divulgativi immagini ed informazioni utili</td></tr>
<tr><td>DISCIPLINA: STORIA
Periodo di riferimento: CLASSE QUARTA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

• Riconosce ed esplora le tracce storiche presenti sul territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale

• Usa la linea del tempo e le carte geo-storiche per organizzare informazioni e conoscenze

• Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici

• Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà antiche

• Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia</td><td>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

NUCLEO FONDANTE: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

• Leggere una carta geo-storica relativa alle civiltà studiate

• Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate

NUCLEO FONDANTE: USO DELLE FONTI

• Usare diverse tipologie di elementi informativi (materiali, scritti, iconografici…)

NUCLEO FONDANTE: STRUMENTI CONCETTUALI

• Usare cronologie e carte storico/geografiche per rappresentare le conoscenze studiate

• Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti</td></tr>
</table>

	NUCLEO FONDANTE: PRODUZIONE • Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse civiltà studiate anche in rapporto al presente • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche e consultare testi di genere diverso • Esporre con coerenza conoscenze e Concetti appresi, utilizzando il linguaggio specifico delle disciplina • Elaborare in forma di racconto – orale e scritto – gli argomenti studiati

CONTENUTI

La linea del tempo
Le carte geo-storiche
Le fonti
Gli indicatori per conoscere una civiltà
Le civiltà dei Sumeri – Egizi – Assiri – Babilonesi – Ebrei – Fenici- Cretesi

METODOLOGIE

La discussione come possibilità di apertura alla oralità
L'esposizione orale utilizzando un linguaggio specifico
Confronto fra civiltà diverse utilizzando schemi ed indicatori
Uso di mappe concettuali
Uso e lettura di grafici, tabelle, carte storiche
Ricerca e approfondimento su testi e siti Internet
Realizzazione di cartelloni riassuntivi

VALUTAZIONE

Esposizione orale
Verifiche scritte
Lettura ed interpretazione di mappe, schemi e tabelle

DISCIPLINA: STORIA

Periodo di riferimento: **Classe quinta**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**
• Riconosce ed esplora le tracce storiche presenti sul territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale • Usa la linea del tempo e le carte geo-storiche per organizzare informazioni e conoscenze • Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici • Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà dal paleolitico alla fine del mondo antico • Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero romano	**NUCLEO FONDANTE: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI** • Leggere una carta geo-storica relativa alle civiltà studiate • Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate **NUCLEO FONDANTE: USO DELLE FONTI** • Confrontare I quadri storici delle civiltà studiate • Usare cronologie e carte storico/geografiche per rappresentare le conoscenze studiate **NUCLEO FONDANTE: STRUMENTI CONCETTUALI** • Usare la cronologia storica (prima e dopo Cristo) • Elaborare rappresentazioni

• Produce semplici testi storici, comprende I testi storici proposti	sintetiche delle società studiate **NUCLEO FONDANTE: PRODUZIONE** • Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse civiltà studiate anche in rapporto al presente • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, anche multimediale • Elaborare in forma di racconto – orale e scritto – gli argomenti studiati • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina

CONTENUTI

La civiltà greca
La Persia
L'Ellenismo
Le civiltà italiche
Gli Etruschi
La civiltà romana: la Repubblica e l'Impero
L'Oriente

METODOLOGIE

La discussione come possibilità di apertura alla oralità
L'esposizione orale utilizzando un linguaggio specifico
Confronto fra civiltà diverse utilizzando schemi
Uso di mappe concettuali
Uso e lettura di grafici, tabelle, carte storiche
Ricerca e approfondimento su testi e siti Internet

Realizzazione di cartelloni riassuntivi Visita a musei
VALUTAZIONE Esposizione orale Verifiche scritte Lettura ed interpretazione di mappe, schemi e tabelle

DISCIPLINA: TECNOLOGIA	
Periodo di riferimento: **Classe prima**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE •Esplora il mondo fatto dall'uomo •Realizza oggetti seguendo un progetto •Esamina oggetti e processi •Usa le nuove tecnologie	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: VEDERE E OSSERVARE** •Distinguere e rappresentare con disegni gli elementi del mondo artificiale **NUCLEO FONDANTE: PREVEDERE E IMMAGINARE** •Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina **NUCLEO FONDANTE: INTERVENIRE E TRASFORMARE** •Rappresentare oggetti con disegni •Seguire istruzioni d'uso per realizzare semplici manufatti •Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) •Scoprire il pensiero computazionale

CONTENUTI Gli oggetti e le macchine Come cambiano gli oggetti nel tempo Realizzazione di semplici manufatti Il computer: riconoscere le varie parti del computer, utilizzare il software Paint e semplici programmi didattici Attività di orientamento nello spazio Semplici forme di coding	
METODOLOGIE Osservazione di oggetti nell'aula Classificare gli oggetti in base al materiale e al loro utilizzo Realizzare semplici manufatti Utilizzare gli strumenti informatici	
VALUTAZIONE Valutazione di elaborati prodotti	
DISCIPLINA: TECNOLOGIA	
Periodo di riferimento: Classe seconda	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE •Esplora il mondo fatto dall'uomo •Realizza oggetti seguendo un progetto •Esamina oggetti e processi	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: NUCLEO FONDANTE: VEDERE E OSSERVARE** •Distinguere e rappresentare con disegni gli elementi del mondo artificiale **NUCLEO FONDANTE: PREVEDERE E IMMAGINARE**

•Usa le nuove tecnologie	•Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina **NUCLEO FONDANTE:** **INTERVENIRE E TRASFORMARE** •Seguire istruzioni d'uso per realizzare semplici manufatti •Rappresentare oggetti con disegni •Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) •Scoprire il pensiero computazionale

CONTENUTI

Gli oggetti e le macchine
Come cambiano gli oggetti nel tempo
Realizzazione di semplici manufatti
Il computer: conoscere le parti del computer, utilizzare programmi didattici, conoscere il programma Word
Attività di orientamento nello spazio
Semplici forme di coding

METODOLOGIE

Osservazione di oggetti nell'aula
Classificare gli oggetti in base al materiale e al loro utilizzo
Realizzare semplici manufatti
Utilizzare gli strumenti informatici

VALUTAZIONE Valutazione di elaborati prodotti

DISCIPLINA: TECNOLOGIA	
Periodo di riferimento: **Classe terza**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE •Esplora il mondo fatto dall'uomo •Realizza oggetti seguendo un progetto •Esamina oggetti e processi •Usa le nuove tecnologie	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: NUCLEO FONDANTE: VEDERE E OSSERVARE** •Esplorare il mondo fatto dall'uomo •Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso **NUCLEO FONDANTE: PREVEDERE E IMMAGINARE** •Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi, procedure o istruzioni

	NUCLEO FONDANTE: **INTERVENIRE E TRASFORMARE** •Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. •Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni. •Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione. •Scoprire il pensiero computazionale.

CONTENUTI

Gli oggetti e le macchine
Come cambiano gli oggetti nel tempo
Realizzazione di semplici manufatti
Il computer: riconoscere le varie parti del computer, utilizzare il software Paint e semplici programmi didattici, Word, Internet
Attività di orientamento nello spazio
Semplici forme di coding

METODOLOGIE

Osservazione di oggetti nell'aula
Classificare gli oggetti in base al materiale e al loro utilizzo
Realizzare semplici manufatti
Utilizzare gli strumenti informatici

VALUTAZIONE Valutazione di elaborati prodotti	
DISCIPLINA: TECNOLOGIA	
Periodo di riferimento: **Classe quarta**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE •Esplora ed interpreta il mondo fatto dall'uomo •Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano •Sa ricavare informazioni leggendo etichette, volantini ecc. •Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando anche il disegno tecnico o strumenti multimediali •Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e I limiti della tecnologia attuale	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: VEDERE E OSSERVARE** •Eseguire semplici misurazioni •Leggere e ricavare informazioni utili da guide o istruzioni di montaggio •Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti •Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni •Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso mappe, tabelle, diagrammi, disegni, testi. **NUCLEO FONDANTE: PREVEDERE E IMMAGINARE** •Effettuare stime

	approssimative su pesi e misure •Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto **NUCLEO FONDANTE:** **INTERVENIRE E TRASFORMARE** •Smontare semplici oggetti e meccanismi •Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico •Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni •Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) •Scoprire il pensiero computazionale

CONTENUTI

Gli oggetti e le macchine
Come cambiano gli oggetti nel tempo
Rappresentazione di modelli ed oggetti
Il computer: conoscere ed utilizzare i programmi Word, Excel, Internet
Attività di orientamento nello spazio
Semplici forme di coding

METODOLOGIE
Verificare le informazioni Mettere in relazione causa – effetto Formulare ipotesi e verificarle Realizzare manufatti Utilizzare gli strumenti informatici
VALUTAZIONE
Valutazione di elaborati prodotti

DISCIPLINA: TECNOLOGIA	
Periodo di riferimento: **Classe quinta**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** **NUCLEO FONDANTE: VEDERE E OSSERVARE**
•Esplora ed interpreta il mondo fatto dall'uomo •Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano •Sa ricavare informazioni leggendo etichette, volantini ecc. •Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando anche il disegno tecnico o strumenti	•Eseguire semplici misurazioni •Leggere e ricavare informazioni utili da guide o istruzioni di montaggio •Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti •Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni •Rappresentare i dati

multimediali •Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e I limiti della tecnologia attuale	dell'osservazione attraverso mappe, tabelle, diagrammi, disegni, testi. **NUCLEO FONDANTE: PREVEDERE E IMMAGINARE** •Effettuare stime approssimative su pesi e misure •Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto •Organizzare una gita o una visita al museo usando internet per reperire notizie ed informazioni **NUCLEO FONDANTE: INTERVENIRE E TRASFORMARE** •Smontare semplici oggetti e meccanismi •Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico •Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni •Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC)

	•Scoprire il pensiero computazionale

CONTENUTI

Gli oggetti e le macchine
Come cambiano gli oggetti nel tempo
Rappresentazione di modelli ed oggetti
Il computer: conoscere ed utilizzare i programmi Word, Excel, Internet
Attività di orientamento nello spazio
Semplici forme di coding

METODOLOGIE

Verificare le informazioni
Mettere in relazione causa – effetto
Formulare ipotesi e verificarle
Realizzare manufatti
Utilizzare gli strumenti informatici

VALUTAZIONE

Valutazione di elaborati prodotti