



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI **pon**
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



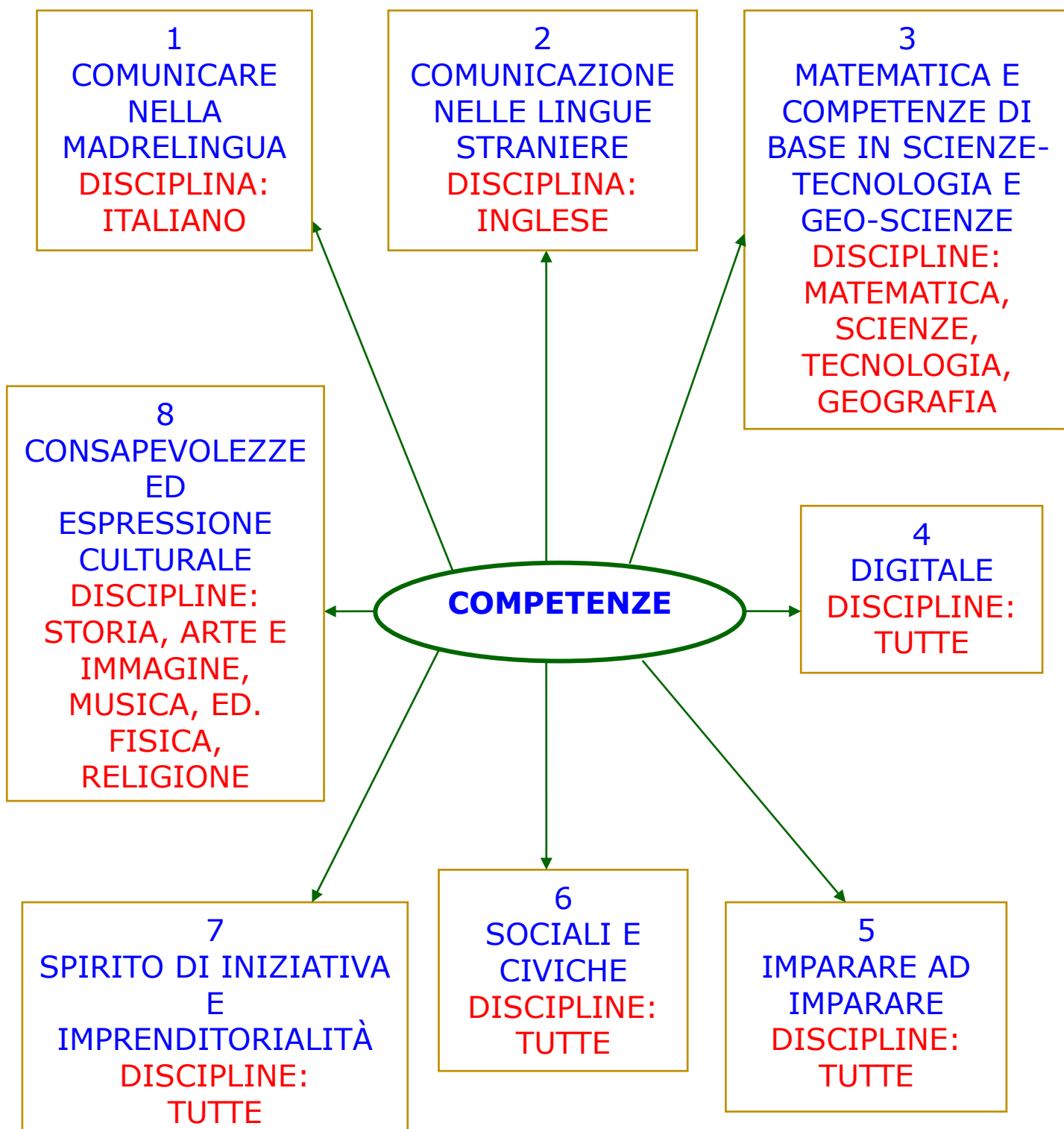
Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Istituto Comprensivo "G. Marconi" di Casalmaggiore Via De Gasperi, 4 – 26041 Casalmaggiore
C.F. 81002130193 Tel. 0375285611 Fax 0375285697
e-mail: cric816008@istruzione.it e-mail certificata: cric816008@pec.istruzione.it
sito: <http://www.icmarconicasalmaggiore.it>

PROGRAMMAZIONE D'ISTITUTO

SCUOLA PRIMARIA



Anno Scolastico 2017/2018



CLASSE PRIMA

1 COMPETENZA: COMUNICARE NELLA LINGUA MADRE ITALIANO

Ascolto e parlato

- ✓ Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di capire il senso globale dell'informazione.
- ✓ Comprendere semplici istruzioni di un gioco, di un'attività.
- ✓ Comprendere le informazioni dei discorsi affrontati in classe.
- ✓ Prendere la parola nelle conversazioni.
- ✓ Raccontare i propri vissuti.
- ✓ Raccontare brevi storie rispettando l'ordine cronologico.
- ✓ Ricostruire verbalmente le esperienze vissute a scuola.

Letture

- ✓ Leggere sillabe e parole.
- ✓ Leggere immagini.
- ✓ Leggere brevi testi cogliendo il contenuto.
- ✓ Leggere iniziando a curare l'espressione.

Scrittura

- ✓ Acquisire capacità manuali, percettive e cognitive per l'apprendimento della scrittura.
- ✓ Scrivere sotto dettatura sillabe e parole.
- ✓ Scrivere sotto dettatura frasi.
- ✓ Produrre semplici frasi per comunicare esperienze e vissuti.

Acquisizione del lessico

- ✓ Ampliare il patrimonio lessicale attraverso le esperienze scolastiche.
- ✓ Utilizzare in modo appropriato il lessico appreso.

Elementi di grammatica

- ✓ Prestare attenzione alla grafia (stampato maiuscolo, minuscolo, corsivo. Segni ortografici convenzionali).
- ✓ Riconoscere convenzioni ortografiche (apostrofo, accento, doppie, maiuscole, punteggiatura (punto fermo, virgola, punto esclamativo e di domanda)).

2 COMPETENZA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE INGLESE

- ✓ Comprendere e rispondere ad un saluto.
- ✓ Presentarsi e chiedere il nome delle persone.
- ✓ Comprendere e utilizzare il lessico relativo ai numeri fino a 10.
- ✓ Comprendere e utilizzare il lessico relativo i colori.
- ✓ Comprendere e utilizzare il lessico relativo alle parti del viso.
- ✓ Comprendere e utilizzare il lessico relativo alla famiglia.
- ✓ Comprendere semplici comandi e consegne scolastiche.
- ✓ Identificare e nominare gli oggetti scolastici, i giocattoli e gli animali domestici.
- ✓ Conoscere il lessico relativo alle varie festività anglosassoni.

3 COMPETENZA: MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE- TECNOLOGIA E GEO-SCIENZE

MATEMATICA

Numeri

- ✓ Manipolare il numero e operare in contesti di esperienza.
- ✓ Saper leggere e scrivere le cifre da 0 a 9.
- ✓ Saper leggere e scrivere i numeri da 0 a 20.
- ✓ Saper contare in senso progressivo e regressivo fino a 20.
- ✓ Saper collegare la sequenza numerica verbale con l'attività manipolativa e percettiva.
- ✓ Saper distinguere i numeri cardinali e ordinali, quantificando, misurando e identificando l'ordine di oggetti.
- ✓ Saper confrontare e ordinare i numeri, anche utilizzando anche la linea dei numeri.
- ✓ Saper utilizzare i segni maggiore, minore e uguale.
- ✓ Saper raggruppare quantità in base 10.
- ✓ Saper rappresentare il raggruppamento e tradurre il linguaggio numerico.
- ✓ Saper riconoscere il valore posizionale delle cifre.
- ✓ Saper calcolare a mente e per iscritto il risultato di semplici addizioni e sottrazioni.
- ✓ Saper formulare una soluzione adatta ad una situazione problematica.
- ✓ Saper risolvere un problema di tipo matematico.

Lo Spazio e le Figure

Conoscere, denominare e classificare figure in base a caratteristiche geometriche attraverso la percezione dei sensi..

- ✓ Saper distinguere regione interna, esterna e confine.
- ✓ Saper descrivere la posizione di sé e/o di oggetti nello spazio, utilizzando i concetti topologici.
- ✓ Saper eseguire e descrivere semplici percorsi e/o spostamenti nello spazio seguendo le indicazioni date.
- ✓ Saper riconoscere e rappresentare le principali figure geometriche.

Logica, Relazioni, Dati e Previsioni e Misura

Risolvere semplici problemi in contesti concreti

- ✓ Saper osservare e confrontare oggetti.
- ✓ Saper riconoscere somiglianze e differenze.
- ✓ Saper individuare e completare ritmi e sequenze.
- ✓ Saper classificare elementi in base a una data proprietà e viceversa.
- ✓ Saper utilizzare i termini certo, possibile, impossibile.
- ✓ Saper formulare una soluzione adatta ad una situazione problematica.
- ✓ Saper risolvere un problema di tipo matematico.

SCIENZE

Per poter attivare le competenze scientifiche si ritiene indispensabile che i bambini possano sperimentare direttamente i fenomeni e i materiali che devono "osservare, analizzare e descrivere" attraverso esperienze pratiche. Per poter sviluppare adeguatamente queste competenze, con metodo laboratoriale, è necessario mettere a disposizione degli alunni materiali e strumenti in un luogo idoneo a tali attività.

Sono di seguito indicati:

- i traguardi al termine della scuola primaria;

- le competenze, le abilità, le conoscenze e alcune proposte di attività dalla classe prima alla classe terza;

I bambini saranno invitati a lavorare in piccoli gruppi eterogenei, che varieranno nella composizione, in modo da sollecitare lo scambio di idee, il confronto, la discussione e la collaborazione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
- Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
- Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
- Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
- Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.
- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
- Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, analizza e descrive fenomeni della realtà naturale e gli aspetti della vita quotidiana; formula ipotesi e le verifica, utilizzando semplici schemi e modelli. • Riconosce le principali interazioni tra la natura e l'uomo, individua alcune problematiche 	<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali e trasformazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. • Individuare e costruire semplici strumenti e unità di misura 	<ul style="list-style-type: none"> • Viventi e non viventi. • Classificazione dei viventi. • Organi dei viventi e loro funzioni • Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente. • Ecosistema e catene alimentari. • Le parti del corpo umano. • I sensi • Proprietà degli oggetti e dei materiali in situazioni

<p>dell'intervento antropico negli ecosistemi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le proprie conoscenze per comprendere le problematiche attuali; assume comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse. 	<p>appropriati alle situazioni problematiche in esame; fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze, al movimento, al calore, ecc. <p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc. • Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali • Osservare, anche con appropriati strumenti, l'ambiente circostante; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. • Conoscere la struttura del suolo; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). • Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato e provare ad esprimere in forma grafica le relazioni tra le variabili individuate (es. temperatura/tempo ecc.). • Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, 	<p>sperimentabili.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti); passaggi di stato della materia. • Le trasformazioni della materia. • L'acqua e i cambiamenti di stato
--	--	---

	percorsi del sole, stagioni).	
	<p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. • Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. • Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. 	

TECNOLOGIA

Vedere e osservare

- ✓ Seguire istruzioni utili (per elaborati, per evacuazione, per utilizzo del PC,...)

Prevedere e immaginare

- ✓ Conoscere gli elementi di educazione alla sicurezza: segnaletica negli ambienti scolastici, evacuazione in caso di incendio e/o terremoto.

Intervenire e trasformare

- ✓ Realizzare di manufatti seguendo istruzioni.
- ✓ Utilizzare in modo corretto i vari strumenti di lavoro (righello, forbici ecc.).
- ✓ Avviare all'uso del pc/lim.
- ✓ Manipolare di materiali di uso comune (plastica, legno, stoffa...).

GEOGRAFIA

Orientamento

- ✓ Conoscere e utilizzare gli indicatori spaziali: vicino/lontano, sopra/sotto, in alto/in basso, davanti/dietro, destra/sinistra.
- ✓ Eseguire, rappresentare e descrivere i primi semplici percorsi.

Linguaggio della geo-graficità

- ✓ Individuare confini e regioni

Paesaggio

- ✓ Riconoscere le più elementari caratteristiche di ambienti esterni: città, campagna, montagna, mare.

Regione e sistema territoriale

- ✓ Conoscere gli spazi per vivere, per studiare, per giocare, mettere in relazione spazi e funzioni (ambiente interno).
- ✓ Conoscere gli spazi esterni, i percorsi da casa a scuola, gli spazi lavorativi, il mercato ecc.

4 COMPETENZA: DIGITALE

TUTTE LE DISCIPLINE

- ✓ Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche
- ✓ Riconoscere le componenti principali del pc e della L.I.M.
- ✓ Avviare all'utilizzo della L.I.M.
- ✓ Avviare all'utilizzo del programma Paint.

5 COMPETENZA: IMPARARE AD IMPARARE

TUTTE LE DISCIPLINE

- ✓ Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche
- ✓ Riconoscere le componenti principali del pc (tastiera, mouse, monitor, stampante) e della L.I.M (proiettore e lavagna).
- ✓ Avviare all'utilizzo del software della L.I.M (penne, penne magiche, gomma, trascinamento con il dito)
- ✓ Utilizzare la lavagna multimediale per attività, giochi didattici ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, per visionare immagini, documentari, opere artistiche, testi multimediali
- ✓ Avviare all'utilizzo del mouse, doppio clic, distinguendo tra tasto destro e tasto sinistro.

6 COMPETENZA: SOCIALI E CIVICHE

TUTTE LE DISCIPLINE

- ✓ Partecipare alla vita scolastica rispettando le regole durante la lezione e nei momenti strutturati e destrutturati.
- ✓ Intervenire rispettando il turno di parola.
- ✓ Intervenire in modo pertinente nei momenti di conversazione.
- ✓ Ascoltare e rispettare il punto di vista degli altri.
- ✓ Riconoscere e rispettare il ruolo degli adulti della scuola (docenti, collaboratori scolastici ecc.).
- ✓ Rispettare le persone, le proprie cose e quelle altrui.
- ✓ Rispettare gli ambienti scolastici (aule, laboratori, giardino, palestra, mensa, bagni).
- ✓ Partecipare e collaborare nei lavori di gruppo.
- ✓ Prestare aiuto ai compagni di classe.
- ✓ Conoscere e rispettare le regole dei giochi.
- ✓ Conoscere e rispettare le norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni

7 COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'

TUTTE LE DISCIPLINE

- ✓ Formulare proposte di lavoro e di gioco.
- ✓ Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco e di lavoro.
- ✓ Formulare ipotesi di soluzione in situazioni reali d'esperienza.
- ✓ Organizzare giochi simbolici in autonomia e nel rispetto delle regole.

8 COMPETENZA: CONSAPEVOLEZZE ED ESPRESSIONE CULTURALE

STORIA

- ✓ Conoscere e usare le parole del tempo: prima, adesso, dopo, infine.
- ✓ Rilevare i cambiamenti operati dal tempo su persone, animali, cose.
- ✓ Riconoscere le parti del giorno e il loro ritmo (buio/luce – mattina/pomeriggio/sera/notte).
- ✓ Conoscere e saper riordinare i giorni della settimana, i mesi dell'anno e le stagioni.
- ✓ Saper leggere il calendario in situazioni di esperienza (relazioni ieri/oggi/domani – la data).
- ✓ Iniziare a valutare la durata degli eventi.

ARTE E IMMAGINE

- ✓ Rappresentare attraverso il disegno esperienze vissute e storie ascoltate.
- ✓ Osservare la realtà circostante e riprodurre elementi
- ✓ Sperimentare differenti tecniche espressive con l'utilizzo di diversi strumenti e materiali.
- ✓ Sperimentare il riciclo creativo
- ✓ Rappresentare la figura umana con uno schema corporeo strutturato.
- ✓ Scoprire le forme (quadrato, cerchio, triangolo) e con esse realizzare disegni.
- ✓ Riconoscere e utilizzare i colori principali e mescolarli per crearne altri.
- ✓ Utilizzare il linguaggio mimico gestuale (interpretare ruoli esprimendosi con il corpo).
- ✓ Lettura dell'immagine.

MUSICA

- ✓ Distinguere rumori, suoni dell'ambiente e musica
- ✓ Ascoltare brani musicali di diverso genere.
- ✓ Articolare combinazioni musicali, sonore e ritmiche con la voce, con strumenti musicali a percussione e con oggetti sonori.
- ✓ Eseguire in gruppo semplici brani musicali con il sussidio di basi

EDUCAZIONE FISICA

- ✓ Indicare le principali parti del corpo.
- ✓ Conoscere la dx e la sx del proprio corpo.
- ✓ Compiere esercizi che impegnano in modo simmetrico più parti del corpo.
- ✓ Compiere una stessa azione prima con una parte del corpo e poi con l'altra.
- ✓ Camminare, strisciare, rotolarsi e correre.
- ✓ Saltellare su un solo piede, a piedi alternati e a piedi uniti.
- ✓ Riprodurre andature motorie ad un segnale dato.
- ✓ Compiere semplici giochi ed esercizi di spazio (vicino-lontano, dentro-fuori, sopra sotto, cambio di direzione) e percorsi strutturati.
- ✓ Partecipare alle attività ed ai giochi proposti rispettandone le regole
- ✓ Rispettare le regole dei giochi.

RELIGIONE

- ✓ L'importanza delle persone vicine all'alunno (familiari, insegnanti, compagni, amici).
- ✓ I segni cristiani che contraddistinguono nell'ambiente la festa del Natale.
- ✓ Il racconto della nascita di Gesù e dell'Epifania.
- ✓ La Palestina e l'ambiente di vita di Gesù.

- ✓ La Pasqua di Gesù.
- ✓ La "Chiesa" come *luogo* in cui i cristiani si riuniscono.
- ✓ La "Chiesa" come *Comunità* di cristiani.

Possibile presentazione dei luoghi di culto differenti dalla chiesa cristiana

CLASSE SECONDA

1 COMPETENZA: COMUNICARE NELLA LINGUA MADRE ITALIANO

Ortografia

- ✓ Conoscere l'alfabeto nei quattro caratteri e il suo ordine
- ✓ Conoscere le lettere straniere
- ✓ Discriminare e utilizzare:
 - suoni affini;
 - suoni difficili
 - suoni MP e MB;
 - parole con le doppie;
 - parole con QU/CU;
 - parole capricciose;
 - parole con CQU.
- ✓ Conoscere e utilizzare:
 - suono GN;
 - suono GL;
 - suono SC;
- ✓ Conoscere ed applicare le principali regole per la divisione in sillabe
- ✓ Conoscere e applicare:
 - apostrofo (con gli articoli)
 - e /è
 - accento
- ✓ Avviare all'utilizzo dell'H (O/HO, AI/HAI, A/HA, ANNO/HANNO)
- ✓ Utilizzare correttamente: C'E', C'ERA, C'ERANO

Grammatica

- ✓ Conoscere e analizzare:
 - nomi comuni e propri
 - articoli determinativi
 - articoli indeterminativi
 - aggettivi qualificativi
 - genere (maschile e femminile) e numero (singolare e plurale) di nomi, articoli ed aggettivi qualificativi
 - le azioni (i verbi)
 - il tempo dei verbi (passato, presente e futuro)
 - il verbo AVERE (come: possedere, sentire, aver fatto)

Sintassi

- ✓ Conoscere:
 - il concetto di frase (come sistema ordinato e logico di parole)
 - i principali segni di punteggiatura (punto fermo, punto interrogativo, punto esclamativo e virgola)

Comprensione e produzione di testi

- ✓ Comprendere e/o produrre:
 - descrizioni
 - racconti (di un'esperienza personale o collettiva)
 - frasi in rima
 - fiabe

2 COMPETENZA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

INGLESE

- ✓ Salutare
- ✓ Presentare se stessi e gli altri
- ✓ Ringraziare
- ✓ Chiedere scusa
- ✓ Identificare e nominare i colori, rispondere a semplici domande riferite ai colori
- ✓ Identificare e nominare oggetti scolastici, giocattoli, animali, vestiti...
- ✓ Indicare la posizione nello spazio
- ✓ Contare da zero a venti, identificare i numeri da zero a venti
- ✓ Rispondere a domande sulle quantità
- ✓ Chiedere e dire l'età
- ✓ Identificare e nominare alcuni cibi, dire ciò che piace o non piace

3 COMPETENZA: MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE-TECNOLOGIA E GEO-SCIENZE

MATEMATICA

Numeri

Manipolare il numero e operare in contesti di esperienza.

- ✓ I numeri fino a 100 e il loro valore posizionale
- ✓ L'abaco fino a 100
- ✓ Quantificatori (maggiore, minore, uguale, nessuno, ogni, tutti, uno)
- ✓ Numeri pari e numeri dispari
- ✓ Ordine crescente e decrescente
- ✓ Numerazione in senso progressivo e regressivo
- ✓ Operazioni in riga, in colonna e in tabella
- ✓ Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni con e senza cambio
- ✓ Sottrazioni con e senza prestito
- ✓ Le tabelline
- ✓ Moltiplicazioni con e senza riporto
- ✓ Divisione come operazione contraria alla moltiplicazione
- ✓ Concetto di divisione come distribuzione e come contenenza
- ✓ Il doppio, il paio, la coppia e la metà

Spazio e Figure

Descrivere, denominare e classificare figure in base a caratteristiche geometriche.

- ✓ Le figure solide e piane.
- ✓ Le linee.
- ✓ La simmetria
- ✓ Coordinate sul piano, il reticolo

Relazioni, dati e previsioni

Risolvere semplici problemi in contesti concreti

- ✓ Risoluzione di semplici problemi
- ✓ Vero, falso, e, o, non
- ✓ Statistica: istogramma ed ideogramma
- ✓ Situazioni di incertezza
- ✓ Risoluzione di semplici problemi

SCIENZE

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, analizza e descrive fenomeni della realtà naturale e gli aspetti della vita quotidiana; formula ipotesi e le verifica, utilizzando semplici schemi e modelli. • Riconosce le principali interazioni tra la natura e l'uomo, individua alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi. • Utilizza le proprie conoscenze per comprendere le problematiche attuali; assume comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse. 	<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali e trasformazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. • Individuare e costruire semplici strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame; fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. • Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze, al movimento, al calore, ecc. <p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc. • Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali • Osservare, anche con appropriati strumenti, l'ambiente circostante; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. • Conoscere la struttura del suolo; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Viventi e non viventi. • Classificazione dei viventi. • Organi dei viventi e loro funzioni • Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente. • Ecosistema e catene alimentari. • Le parti del corpo umano. • I sensi • Proprietà degli oggetti e dei materiali in situazioni sperimentabili. • Semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti); passaggi di stato della materia. • Le trasformazioni della materia. • L'acqua e i cambiamenti di stato

	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). • Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato e provare ad esprimere in forma grafica le relazioni tra le variabili individuate (es. temperatura/tempo ecc.). • Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni). <p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. • Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. • Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. 	
--	--	--

TECNOLOGIA

Vedere e osservare

- ✓ Leggere e interpretare i comuni segnali di sicurezza (evacuazione, educazione stradale,...)
- ✓ Leggere e interpretare le istruzioni utili (per elaborati, per evacuazione, per utilizzo del PC, ...)

Prevedere e immaginare

- ✓ Conoscere gli elementi di educazione alla sicurezza: segnaletica negli ambienti scolastici, evacuazione in caso di incendio e/o terremoto.

- ✓ Conoscere di oggetti, strumenti e macchine di uso comune (lettore CD, LIM, forbici...)

Intervenire e trasformare

- ✓ Utilizzare di oggetti, strumenti e macchine di uso comune in modo responsabile (con la supervisione dell'adulto dove occorre)
- ✓ Realizzare di manufatti seguendo istruzioni
- ✓ Manipolare di materiali di uso comune (plastica, legno, stoffa...)
- ✓ Mettere in pratica forme di riciclaggio e di risparmio energetico (raccolta della carta, risparmio di luce e di acqua...)
- ✓ Conoscenza di comuni segnali di sicurezza
- ✓ Terminologie specifiche

GEOGRAFIA

Orientamento

- ✓ Indicatori spaziali
- ✓ I diversi punti di vista

Linguaggio della geo-graficità

- ✓ Confine, regione interna, regione esterna
- ✓ Utilizzo del reticolo geografico
- ✓ La piantina, la mappa, la legenda
- ✓ Ingrandimenti e riduzioni

Paesaggio

- ✓ I paesaggi (montagna, mare, campagna, città).Elementi naturali ed antropici

Regione e sistema territoriale

- ✓ Funzione di spazi noti (esterni ed interni)

4 COMPETENZA: DIGITALE

TUTTE LE DISCIPLINE

- ✓ Individuare di alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche
- ✓ Conoscenza dei componenti principali del computer e della L.I.M.
- ✓ Procedimenti di accensione e spegnimento del computer
- ✓ Utilizzare i principali strumenti del software L.I.M. (gomma, matita, forme, frecce)
- ✓ Utilizzare la lavagna multimediale per attività, giochi didattici ed esercizi di tipo logico,linguistico, matematico, per visionare immagini, documentari, opere artistiche, testi multimediali
- ✓ Approccio ai programmi di videoscrittura: scrivere, maiuscolo, minuscolo, spaziatura, invio, back space/canc – con la tastiera-, ripristina – sulla barra degli strumenti.

5 COMPETENZA: IMPARARE AD IMPARARE

TUTTE LE DISCIPLINE

- ✓ Imparare ad utilizzare il diario scolastico
- ✓ Imparare a leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale, individuando il materiale occorrente e i compiti da svolgere
- ✓ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione
- ✓ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana
- ✓ Rispondere a domande su un testo o su un video

6 COMPETENZA: SOCIALI E CIVICHE

TUTTE LE DISCIPLINE

- ✓ Conoscere e mettere in atto le regole di convivenza in classe e nella scuola
- ✓ Riflettere insieme sul significato delle regole
- ✓ Rispettare il proprio materiale, quello altrui e quello comune
- ✓ Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia e pulizia dell'ambiente
- ✓ Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità
- ✓ Conoscere e rispettare le norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti

7 COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'

TUTTE LE DISCIPLINE

- ✓ Giustificare le scelte con semplici argomentazioni
- ✓ Formulare proposte di lavoro e di gioco
- ✓ Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco e di lavoro
- ✓ Formulare ipotesi di soluzione in contesti reali d'esperienza
- ✓ Effettuare semplici indagini su fenomeni d'esperienza con l'aiuto dell'insegnante
- ✓ Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante

8 COMPETENZA: CONSAPEVOLEZZE ED ESPRESSIONE CULTURALE

STORIA

- ✓ Conoscere
 - Le parole del tempo (minuti, ore, settimane, mesi, anni...)
 - Il concetto di successione temporale
 - Il concetto di passato, presente e futuro
 - Il concetto di contemporaneità
 - Il rapporto di causa-effetto di eventi quotidiani
 - Il concetto di cambiamento e trasformazione
 - Il concetto di durata soggettiva ed oggettiva delle azioni
 - La misurazione del tempo con l'orologio (secondi, minuti, ore)
 - Il tempo ciclico (parti del giorno, settimane, mesi, stagioni)
- ✓ Riordinare una storia con fonti di vario tipo

ARTE E IMMAGINE

- ✓ Rappresentare attraverso il disegno esperienze vissute e storie ascoltate.
- ✓ Sperimentare differenti tecniche espressive con l'utilizzo di diversi strumenti e materiali.
- ✓ Sperimentare il riciclo creativo

- ✓ Osservare la realtà circostante e riprodurre elementi (2).
- ✓ Osservare immagini della realtà e di opere d'arte e realizzare elaborati personali
- ✓ Conoscere elementi del linguaggio artistico: il punto, la linea, lo sfondo; i colori chiari e scuri - i colori primari e secondari - i colori caldi e freddi
- ✓ Conoscere ed utilizzare il linguaggio mimico gestuale (interpretare ruoli esprimendosi con il corpo).
- ✓ Osservazione e letture di immagini

MUSICA

- ✓ Utilizzare un semplice strumentario didattico (tamburelli, legnetti, triangoli...)
- ✓ Eseguire canti e brani musicali accompagnati da strumenti ritmici e con l'aiuto di basi
- ✓ Conoscere elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale (altezza, durata, intensità del suono)
- ✓ Ascoltare brani musicali e coglierne gli aspetti espressivi
- ✓ Riprodurre semplici ritmi e sequenze ritmiche con l'uso del corpo e di strumenti

EDUCAZIONE FISICA

- ✓ Coordinare alcuni schemi motori di base con buon autocontrollo
- ✓ Utilizzare correttamente alcuni attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante
- ✓ Partecipare a giochi di movimento e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dall'esperto; accettare i ruoli affidati nei giochi, seguire le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità
- ✓ Seguire le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti

RELIGIONE

- ✓ La Creazione
- ✓ San Francesco d'Assisi
- ✓ Il Natale
- ✓ Vita nascosta di Gesù
- ✓ Vita pubblica di Gesù
- ✓ La Pasqua di Gesù
- ✓ La Chiesa come luogo di culto e comunità dei Cristiani

CLASSE TERZA

1 COMPETENZA: COMUNICARE NELLA LINGUA MADRE ITALIANO

- ✓ Gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti di esperienze vissute, individuando scopo e destinatario della comunicazione
- ✓ Leggere e comprendere testi di vario tipo
 - narrativo (racconto fantastico e realistico, fiaba, favola, mito, leggenda)
 - descrittivo (persone, animali, luoghi)
 - poetico
 - informativo
 - regolativo (ricette, giochi, istruzioni, regole di convivenza negli spazi comuni)
- ✓ Produrre testi di vario tipo, rispettandone la struttura essenziale
 - narrativi (racconto fantastico e realistico, fiaba, favola, mito, leggenda)
 - descrittivi (persone, animali, luoghi)
 - poetici
 - informativi
 - regolativi (ricette, giochi, istruzioni, regole di convivenza negli spazi comuni)
- ✓ Riflettere sulla lingua e sulle sue regole
 - Consolidamento ed approfondimento dell'ortografia; successiva applicazione delle conoscenze ortografiche nelle produzioni individuali e prima consapevolezza dell'errore
 - Parti variabili del discorso:
 - nomi (concreti, astratti, primitivi, derivati, collettivi)
 - aggettivi (qualificativi)
 - verbo (il modo indicativo; gli ausiliari essere e avere)
 - Conoscenza ed acquisizione dei principali elementi di analisi grammaticale
 - Approccio alla conoscenza e alla acquisizione dei principali elementi di analisi logica (soggetto, soggetto sottinteso, predicato verbale e nominale, enunciato minimo e frase espansa)

2 COMPETENZA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE INGLESE

- ✓ Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza.
- ✓ Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.
- ✓ Interagire per iscritto per esprimere informazioni e stati d'animo che si riferiscono ai bisogni immediati.
- ✓ Conoscere il lessico di base su argomenti di vita quotidiana (numeri da 20 a 100, animali, parti del corpo, la casa, alfabeto, nazionalità...)
- ✓ Pronunciare correttamente parole e frasi di uso comune
- ✓ Utilizzare strutture di comunicazioni semplici e quotidiane (descrivere la propria casa, scrivere una lettera sulla propria famiglia, chiedere l'età)
- ✓ Conoscere le regole grammaticali fondamentali (verbo to have got e to be - forma affermativa, negativa e interrogativa)

3 COMPETENZA: MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE- TECNOLOGIA E GEO-SCIENZE

MATEMATICA

Numeri

Padroneggiare le tecniche e le procedure del calcolo orale e scritto.

- I numeri entro le unità di migliaia
- Gli algoritmi delle quattro operazioni
- Le proprietà delle quattro operazioni (le strategie di calcolo mentale)
- Le strategie di calcolo mentale
- La frazione
- I numeri decimali in contesti reali
- L'euro

Spazio e Figure

Descrivere, denominare e classificare figure in base a caratteristiche geometriche.

- Le principali figure geometriche solide e piane in contesti reali.
- Vari tipi di linee
- Le figure simmetriche
- Riduzione in scala
- Utilizzo dei principali strumenti per il disegno geometrico (riga, squadra, goniometro);
- L'angolo
- Le misure arbitrarie e le misure convenzionali (le misure di lunghezza)

Relazioni, dati e previsioni

Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto

- ✓ Rilevare dati significativi, analizzarli, rappresentarli e sviluppare ragionamenti sugli stessi.
- ✓ Riconoscere situazioni di incertezza
- ✓ Risolvere problemi di vario genere, argomentandone le tecniche e le fasi risolutive.
- ✓ Le misure arbitrarie e le misure convenzionali (le misure di lunghezza)
- ✓ Le misure di valore.

SCIENZE

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ● Osserva, analizza e descrive fenomeni della realtà naturale e gli aspetti della vita quotidiana; formula ipotesi e le verifica, utilizzando semplici schemi e modelli. ● Riconosce le principali interazioni tra la natura e l'uomo, individua 	<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali e trasformazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. ● Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Viventi e non viventi. ● Classificazione dei viventi. ● Organi dei viventi e loro funzioni ● Relazioni tra organi, funzioni e adattamento all'ambiente. ● Ecosistema e catene alimentari. ● Le parti del corpo

<p>alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le proprie conoscenze per comprendere le problematiche attuali; assume comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e costruire semplici strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame; fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. • Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze, al movimento, al calore, ecc. <p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc. • Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali • Osservare, anche con appropriati strumenti, l'ambiente circostante; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. • Conoscere la struttura del suolo; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). • Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato e provare ad esprimere in forma grafica le relazioni tra le variabili individuate (es. temperatura/tempo ecc.). • Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, 	<p>umano.</p> <ul style="list-style-type: none"> • I sensi • Proprietà degli oggetti e dei materiali in situazioni sperimentabili. • Semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti); passaggi di stato della materia. • Le trasformazioni della materia. • L'acqua e i cambiamenti di stato
---	---	--

	<p>pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni).</p> <p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. • Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. • Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. 	
--	---	--

TECNOLOGIA

Vedere e osservare

- ✓ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, testi.
- ✓ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

Prevedere e immaginare

- ✓ Conoscere l'importanza del riciclaggio dei materiali.
- ✓ Conoscere le caratteristiche, le potenzialità e le modalità d'utilizzo degli strumenti d'uso comune.
- ✓ Conoscere le proprietà, le caratteristiche e le modalità di manipolazione dei materiali più comuni.

Intervenire e trasformare

- ✓ Progettare e realizzare semplici manufatti con materiali vari
- ✓ Utilizzare le più comuni tecnologie

GEOGRAFIA

Orientamento

- ✓ Orientarsi nello spazio fisico e rappresentato.

Linguaggio della geo-graficità

- ✓ Rappresentare e descrivere il paesaggio (pianeggiante, fluviale, lacustre, marittimo, montano, collinare)

Paesaggio

- ✓ Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico, padroneggiando gli elementi essenziali di geografia (territorio, clima, acqua, flora, fauna, opere dell'uomo).

Regione e sistema territoriale

- ✓ Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.
- ✓ Riconoscere , nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo esercitando la cittadinanza attiva.

4 COMPETENZA: DIGITALE **TUTTE LE DISCIPLINE**

- ✓ Utilizzare le più comuni tecnologie digitali, acquisendo gradualmente potenzialità, limiti e rischi dell'uso. Si fa riferimento ai principali strumenti per l'informazione e la comunicazione, quali: PC, lavagna multimediale.
- ✓ Conoscere i rischi dell' utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e possibili comportamenti preventivi.
- ✓ Individuare i rischi dell' utilizzo della rete con pc o telefonini e possibili comportamenti preventivi;
- ✓ Con la super visione dell'insegnante, utilizzare internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, utilizzando le basilari misure di sicurezza.
- ✓ Utilizzare la lavagna multimediale per attività, giochi didattici ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, per visionare immagini, documentari, opere artistiche, testi multimediali
- ✓ Utilizzare i programmi di video scrittura: creare nominare, salvare un file, una cartella, immagini.

5 COMPETENZA: IMPARARE AD IMPARARE **TUTTE LE DISCIPLINE**

- ✓ Acquisire e interpretare informazioni
 - Leggere un testo (narrativo, descrittivo, storico, scientifico) e rispondere a domande su di esso, sia attraverso la comprensione diretta sia per inferenza;
 - Individuare all'interno di un testo letto parole-chiave o brevi frasi significative relative a tempi, luoghi, azioni, personaggi...
 - Inserire le parole-chiave in uno schema dato, facendo così una sintesi che faciliti la memorizzazione;
 - All'interno di un testo problematico individuare i dati utili ed eliminare quelli superflui, inserire il dato mancante;
 - Costruire una situazione problematica a partire da un disegno o da un'operazione.
- ✓ Individuare collegamenti e relazioni
 - Utilizzare le conoscenze pregresse e le esperienze personali per comprendere nuove situazioni in nuovi contesti;
 - Leggere testi storici, scientifici ... e cogliere informazioni da trasferire e utilizzare in altri contesti disciplinari;
 - Utilizzare strumenti diversi per ampliare le proprie conoscenze.
- ✓ Organizzare il proprio apprendimento utilizzando varie modalità di informazione in relazione a tempi e modalità di studio

- Leggere con anticipo l'orario scolastico giornaliero e settimanale per acquisire, anche mediante simulazioni pratiche in aula, autonomia nell'organizzare materiale e impegni scolastici;
- Leggere testi disciplinari specifici (storico geografico informativo-scientifico ecc...) prima in modo silenzioso poi a voce alta, dividerli in parti/sequenze e dare un breve titolo a ognuna di esse;
- Raccogliere sotto forma di scaletta le informazioni essenziali ricavate da un testo di carattere storico-narrativo, ponendole in ordine logico/cronologico;
- Concludere in modo pertinente un testo dato, sulla base delle informazioni in esso contenute (situazione problematica, testo informativo di vario genere);
- Prevedere la conclusione di una vicenda partendo da informazioni visive e/o da semplici domande (causa-conseguenza);
- Cogliere in un testo storico, scientifico, narrativo o di altro genere eventuali incongruenze e modificarlo in modo da renderlo corretto.

6 COMPETENZA: SOCIALI E CIVICHE **TUTTE LE DISCIPLINE**

- ✓ Conoscere e rispettare le regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza
- ✓ Conoscere e rispettare le norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti
- ✓ Elaborare e applicare regole della vita e del lavoro in classe
- ✓ Conoscere usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)
- ✓ Conoscere e rispettare le norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti

7 COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' **TUTTE LE DISCIPLINE**

- ✓ Cooperare con gli altri
- ✓ Formulare proposte di lavoro e di gioco
- ✓ Confrontare la propria idea con quella altrui
- ✓ Saper esprimere valutazioni
- ✓ Qualificare situazioni incerte in : possibili, impossibili, probabili.
- ✓ Riconoscere e verbalizzare situazioni problematiche
- ✓ Formulare proposte per risolvere situazioni problematiche
- ✓ Giustificare opinioni e scelte con semplici argomentazioni
- ✓ Ripercorrere verbalmente le fasi di un'attività

8 COMPETENZA: CONSAPEVOLEZZE ED ESPRESSIONE CULTURALE **STORIA**

- ✓ Riferire fatti ed esperienze vissute, personali e collettive.
- ✓ Conoscere
 - Miti e leggende delle origini. Confronto tra mito e racconto storico
 - La storia della terra: l'origine della vita e dell'uomo
 - I gruppi umani preistorici: aspetti della vita sociale (famiglia, gruppo, regole), politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa

- La rivoluzione neolitica
- Le tracce del passato nel nostro territorio
- Classificare per tipologia di fonti e documenti

ARTE E IMMAGINE

- ✓ Osservare e descrivere immagini o opere d'arte
- ✓ Riconoscere nel proprio territorio i principali monumenti, i beni ambientali-artistici-culturali ed eventi artistici.
- ✓ Sperimentare differenti tecniche espressive con l'utilizzo di diversi strumenti e materiali.
- ✓ Sperimentare il riciclo creativo
- ✓ Conoscere e utilizzare:
 - gli elementi del linguaggio visivo: linea, colore, forme, simmetria; i colori primari, secondari e complementari; la scala cromatica;
 - gli elementi grafici dello spazio: figura, sfondo e piani.
- ✓ Conoscere ed utilizzare il linguaggio del fumetto: segni, simboli e immagini; nuvolette e grafemi, onomatopee, caratteristiche dei personaggi e degli ambienti, ordine spaziale di lettura, sequenza logica di vignette.
- ✓ Conoscere ed utilizzare il linguaggio mimico gestuale (interpretare ruoli esprimendosi con il corpo).
- ✓ Osservare opere d'arte di uno o più periodi storici studiati
- ✓ Osservare opere d'arte di uno o più periodi storici studiati

MUSICA

- ✓ Conoscere parametri sonori (altezza, timbro, intensità, durata.)
- ✓ Eseguire semplici melodie didattiche
- ✓ Ascoltare brani musicali e primi confronti di genere
- ✓ Leggere semplici partiture discriminando il ritmo e la melodia- Utilizzare di simboli convenzionali e non e primo approccio alla notazione musicale.
- ✓ Intonare, eseguire canti corali e approccio alla polifonia

EDUCAZIONE FISICA

- ✓ Coordinare alcuni schemi motori di base con buon autocontrollo
- ✓ Utilizzare correttamente alcuni attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante
- ✓ Partecipare a giochi di movimento e di squadra, seguendo le regole e le istruzioni impartite dall'insegnante o dall'esperto; accettare i ruoli affidati nei giochi, seguire le osservazioni degli adulti e i limiti da essi impartiti nei momenti di conflittualità
- ✓ Seguire le istruzioni per la sicurezza propria e altrui impartite dagli adulti

RELIGIONE

- ✓ Le domande di senso dell'uomo da sempre suscitate dalla bellezza della natura;
- ✓ I miti sull'origine del mondo;
- ✓ Il mito cristiano della creazione;
- ✓ Il Big Bang e la formazione dell'universo
- ✓ Il confronto tra l'ipotesi scientifica (Il Big Bang e la formazione dell'universo) e la risposta biblica sulla formazione del mondo per comprendere che le due teorie non sono contrapposte;

- ✓ La Bibbia e le sue peculiari caratteristiche: suddivisione in Antico e Nuovo Testamento, libri, autori, contenuti, materiali e lingue dei testi.
- ✓ La comprensione di citazioni bibliche (libro, capitolo, versetti) e lettura di brani significativi;
- ✓ Il ritrovamento dei manoscritti biblici di Qumran;
- ✓ Le modalità che hanno portato alla formazione della Bibbia (Antico Testamento);
- ✓ Il linguaggio simbolico e gli stili linguistici presenti in alcuni brani del testo biblico.
- ✓ Le caratteristiche principali del popolo della Bibbia;
- ✓ Le vicende dei patriarchi d'Israele: Abramo, Isacco, Esaù, Giacobbe, Giuseppe, Mosè, Giosuè, Davide, Salomone, i profeti.
- ✓ Pasqua ebraica e cristiana a confronto.

CLASSE QUARTA

1 COMPETENZA: COMUNICARE NELLA LINGUA MADRE ITALIANO

- ✓ Ascoltare e comprendere il contenuto di testi orali.
- ✓ Individuare modalità di comunicazione adeguate alla situazione.
- ✓ Leggere e comprendere testi di vario tipo individuandone gli elementi essenziali:
 - narrativo (racconto fantastico e realistico, biografia, autobiografia...)
 - descrittivo (persone, animali, oggetti, luoghi)
 - poetico
 - informativo
 - regolativo (ricette, giochi, istruzioni...)
- ✓ Riflettere e utilizzare diverse forme di lettura funzionali allo scopo.
- ✓ Manipolare diversi tipi di testo.
- ✓ Produrre testi coesi di vario genere e in forme adeguate allo scopo.
- ✓ Avviare alla sintesi di testi di vario genere
- ✓ Conoscere e rispettare le convenzioni ortografiche e lessicali
- ✓ Conoscere e utilizzare strutture grammaticali:
 - articoli, nomi, preposizioni, congiunzioni, aggettivi e approccio a pronomi e avverbi
 - verbi al Modo Indicativo e Congiuntivo
 - Conoscere e utilizzare strutture sintattiche:
 - Soggetto, soggetto sottinteso, predicato verbale e nominale, espansione diretta e indiretta.
- ✓ Arricchire il proprio patrimonio lessicale.

2 COMPETENZA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE INGLESE

- ✓ Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.
- ✓ Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.
- ✓ Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale.
- ✓ Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.
- ✓ Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.
- ✓ Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno.
- ✓ 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.

3 COMPETENZA: MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE- TECNOLOGIA E GEO-SCIENZE

MATEMATICA

Numeri

Padroneggiare le tecniche e le procedure del calcolo orale e scritto.

- ✓ Leggere e scrivere i numeri naturali entro i milioni in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale;
- ✓ confrontare, ordinare, comporre e scomporre i numeri naturali entro i milioni;
- ✓ eseguire con sicurezza le quattro operazioni, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale o scritto;
- ✓ stimare il risultato di un'operazione;
- ✓ utilizzare la frazione come operatore;
- ✓ passare dalla frazione decimale al numero decimale e viceversa, comprendendone il significato;
- ✓ confrontare e ordinare numeri decimali anche sulla retta dei numeri.

Spazio e Figure

Descrivere, denominare e classificare figure in base a caratteristiche geometriche.

- ✓ confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti;
- ✓ descrivere, denominare e classificare figure geometriche identificando elementi significativi e simmetrie;
- ✓ riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (riga, squadra, goniometro, compasso);
- ✓ riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse;
- ✓ riprodurre in scala una figura assegnata;
- ✓ acquisire il concetto di perimetro;
- ✓ determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti;
- ✓ avviare al concetto di superficie e di equiestensione.

Relazioni, dati e previsioni

Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto

- ✓ Rappresentare relazioni e dati;
- ✓ utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni;
- ✓ usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica
- ✓ utilizzare i termini che definiscono le situazioni di certezza ed incertezza (certo, possibile, probabile, forse ..);
- ✓ rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura;
- ✓ utilizzare le principali unità di misura per lunghezza, massa e capacità;
- ✓ passare da una unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario;
- ✓ utilizzare i termini che definiscono le situazioni di certezza ed incertezza (certo, possibile, probabile, forse ..)

SCIENZE

Per poter attivare le competenze scientifiche si ritiene indispensabile che i bambini possano sperimentare direttamente i fenomeni e i materiali che devono "osservare, analizzare e descrivere" attraverso esperienze pratiche. Per poter sviluppare adeguatamente queste competenze, con metodo laboratoriale,

è necessario mettere a disposizione degli alunni materiali e strumenti in un luogo idoneo a tali attività.

Sono di seguito indicati:

- i traguardi al termine della scuola primaria;
- le competenze, le abilità, le conoscenze e alcune proposte di attività per la classe quarta e per la classe quinta.

I bambini saranno invitati a lavorare in piccoli gruppi eterogenei, che varieranno nella composizione, in modo da sollecitare lo scambio di idee, il confronto, la discussione e la collaborazione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA
--

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. • Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. • Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. |
|---|

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, analizza e descrive fenomeni della realtà naturale e gli aspetti della vita quotidiana; formula ipotesi e le verifica, utilizzando semplici schemi e 	<p style="text-align: center;">OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. • Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali • Acqua: caratteristiche (dolce, salata,...) e ruolo nell'ambiente; Aria: caratteristiche e

<p>modelli.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce le principali interazioni tra la natura e l'uomo, individua alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi. • Utilizza le proprie conoscenze per comprendere le problematiche attuali; assume comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, utilizzare e, quando e possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali • Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc). • Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc). <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino <p>Individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci, osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. • Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo. <p>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere e interpretare il 	<p>ruolo nell'ambiente; Suolo: caratteristiche e ruolo nell'ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fenomeni atmosferici • Fenomeni fisici e chimici • Energia: concetto, fonti, trasformazione • Forze e leve. • La Terra e il sistema solare. • Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza.
---	--	--

	<p>funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. • Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. • Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. • Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. • Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. 	
--	--	--

TECNOLOGIA

Vedere e osservare

- ✓ Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
- ✓ Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
- ✓ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- ✓ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

Prevedere e immaginare

- ✓ Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
- ✓ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
- ✓ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
- ✓ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
- ✓ Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.

Intervenire e trasformare

- ✓ Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.

- ✓ Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
- ✓ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
- ✓ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

GEOGRAFIA

Orientamento

- ✓ Utilizzare e leggere grafici, carte geografiche, carte tematiche.

Linguaggio della geo-graficità

- ✓ Elementi fisici e antropici di ciascun paesaggio geografico italiano.
- ✓ L'Italia e la sua posizione nel mondo.

Paesaggio

- ✓ Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani.
- ✓ Accennare gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi europei e mondiali in relazione alle civiltà studiate.

Regione e sistema territoriale

- ✓ Il clima – le regioni climatiche italiane.

4 COMPETENZA: DIGITALE

TUTTE LE DISCIPLINE

- ✓ Conoscere i rischi dell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e possibili comportamenti preventivi.
- ✓ Con la supervisione dell'insegnante, utilizzare internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, utilizzando le più comuni misure di sicurezza.
- ✓ Individuare i rischi dell'utilizzo della rete con pc o telefonini e possibili comportamenti preventivi;
- ✓ Utilizzare pc / lim / programmi applicativi con la guida dell'insegnante;
- ✓ Utilizzare programmi di video scrittura: inserire una tabella, utilizzare word art, selezionare un testo e modificare il formato, carattere, colore, dimensione.
- ✓ Utilizzare programmi di presentazione: inserire diapositive, inserire caselle di testo per scrivere, inserire un'immagine, applicare alcune effetti di transizione

5 COMPETENZA: IMPARARE AD IMPARARE

TUTTE LE DISCIPLINE

Acquisire e interpretare informazioni

- ✓ Ricavare informazioni da fonti diverse (informatiche, cartacee e dirette);
- ✓ utilizzare i dizionari e gli indici;
- ✓ leggere un testo e porsi domande su di esso
- ✓ rispondere a domande su un testo

Individuare collegamenti e relazioni

- ✓ individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta
- ✓ individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi;
- ✓ utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana;

Organizzare il proprio apprendimento utilizzando varie modalità di informazione in relazione a tempi e modalità di studio

- ✓ utilizzare semplici strategie di memorizzazione;
- ✓ applicare semplici strategie di studio;
- ✓ organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all' orario settimanale.

6 COMPETENZA: SOCIALI E CIVICHE TUTTE LE DISCIPLINE

- ✓ Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle;
- ✓ individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all' attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca;
- ✓ individuare e distinguere alcune regole delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi ed i loro scopi;
- ✓ distinguere gli elementi che compongono il consiglio comunale e l' articolazione delle attività del comune;
- ✓ mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi ed insuccessi;
- ✓ mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza, nella circolazione stradale, nei luoghi e sui mezzi pubblici;
- ✓ esprimere il proprio punto di vista confrontandolo con i compagni;
- ✓ collaborare nell' elaborazione del regolamento di classe;
- ✓ assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi;
- ✓ rispettare ruoli e funzioni all' interno della scuola, esercitandoli responsabilmente;
- ✓ proporre soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva;
- ✓ prestare aiuto a compagni ed altre persone in difficoltà;
- ✓ rispettare l' ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio e utilizzo responsabile delle risorse;
- ✓ rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni;
- ✓ spiegare il valore della democrazia attraverso l' esperienza vissuta in classe;
- ✓ confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze;
- ✓ conoscere organi ed associazioni di volontariato per scopi umanitari e difesa dell' ambiente vicini all' esperienza del bambino.

7 COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'

TUTTE LE DISCIPLINE

- ✓ Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto;
- ✓ sostenere la propria opinione con argomenti coerenti;
- ✓ giustificare le scelte con semplici argomentazioni;
- ✓ formulare proposte di lavoro, di gioco ...
- ✓ confrontare la propria idea con quella altrui;
- ✓ conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro;
- ✓ riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza;
- ✓ formulare ipotesi di soluzione;
- ✓ effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza;
- ✓ organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante;
- ✓ spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito ...
- ✓ qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili;
- ✓ esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento;
- ✓ cooperare con altri nel gioco e nel lavoro;
- ✓ ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.

8 COMPETENZA: CONSAPEVOLEZZE ED ESPRESSIONE CULTURALE

STORIA

- ✓ Leggere e interpretare fonti storiche.
- ✓ Collocare nello spazio e nel tempo gli eventi.
- ✓ Individuare le principali caratteristiche delle diverse civiltà.
- ✓ Confrontare "quadri di civiltà".

ARTE E IMMAGINE

- ✓ Osservare e descrivere immagini di vario genere, anche dal vero.
- ✓ Sperimentare differenti tecniche espressive con l'utilizzo di diversi strumenti e materiali.
- ✓ Sperimentare il riciclo creativo
- ✓ Riconoscere nelle immagini gli elementi fondamentali del linguaggio artistico (linee, colori, forme, volumi, spazi, composizione) individuando il loro significato espressivo.
- ✓ Riconoscere ed apprezzare i beni del patrimonio ambientale-artistico-culturale museale presenti nel proprio territorio.
- ✓ Osservare opere d'arte di uno o più periodi storici studiati
- ✓ Al Museo: Carta, Colore, Creta

MUSICA

- ✓ Conoscere e condurre una prima analisi di genere di brani musicali di diversi repertori.
- ✓ Distinguere altezza ed intensità dei suoni e modulare correttamente la voce per ottenere questi parametri sonori
- ✓ Eseguire con la voce brani di diverso genere (per imitazione, anche in polifonia)
- ✓ Eseguire piccoli ostinati ritmici e melodici
- ✓ Affinare e sviluppare un proprio gusto musicale personale

EDUCAZIONE FISICA

- ✓ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori dinamici e posturali per il controllo del corpo e l'organizzazione dei movimenti anche in situazione combinata (esercizi – giochi individuali e di gruppo per acquisire e consolidare schemi motori e posturali di base e coordinazione).
- ✓ Riconoscere traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione agli oggetti e agli altri.
- ✓ Conoscere e partecipare ai giochi sportivi e di squadra (giochi motori liberi, giochi di squadra, percorsi con attrezzi).
- ✓ Cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente, anche in una competizione e vivere la vittoria con rispetto nei confronti dei perdenti.

RELIGIONE

- ✓ La storicità di Gesù.
- ✓ Il Vangelo.
- ✓ La Palestina al tempo di Gesù (aspetto storico, geografico, sociale e religioso) e le caratteristiche del popolo ebraico.
- ✓ Il messaggio di Gesù (parabole, miracoli, il Padre Nostro, il discorso sulle Beatitudini).
- ✓ Le feste fondamentali del Cristianesimo: Natale e Pasqua.
- ✓ La nascita della Chiesa e organizzazione delle prime comunità cristiane.
- ✓ L'anno liturgico (feste, Santi, Maria).
- ✓ Le caratteristiche sulla chiesa edificio (arredi e oggetti sacri).
- ✓ I Sacramenti.

CLASSE QUINTA

1 COMPETENZA: COMUNICARE NELLA LINGUA MADRE ITALIANO

- ✓ Comunicare oralmente in modo chiaro, corretto e funzionale alle varie situazioni.
- ✓ Ascoltare e comprendere il contenuto di testi orali.
- ✓ Comprendere i nuclei essenziali di comunicazioni orali.
- ✓ Esporre esperienze e conoscenze con un linguaggio specifico
- ✓ Individuare modalità di comunicazione adeguate alla situazione.
- ✓ Leggere in modo chiaro, scorrevole ed espressivo, rispettando i segni di punteggiatura.
- ✓ Leggere, comprendere e/o produrre testi di vario tipo individuandone gli elementi essenziali:
 - narrativo (diario, fantascienza, giallo, horror, umoristico, ...)
 - descrittivo
 - argomentativo
 - cronaca
 - poetico
 - informativo - scientifico
 - regolativo
- ✓ Sintetizzare testi di vario genere.
- ✓ Conoscere e utilizzare strutture grammaticali:
 - articoli, nomi, preposizioni, aggettivi, pronomi, avverbi e congiunzioni
 - modi finiti e indefiniti del verbo
 - forma attiva, passiva e riflessiva del verbo
 - Conoscere e utilizzare strutture sintattiche:
 - Soggetto, soggetto sottinteso, predicato verbale e nominale, i complementi.
- ✓ Arricchire il proprio patrimonio lessicale.

2 COMPETENZA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE INGLESE

- ✓ Ampliare il lessico
- ✓ Consolidare l'uso della frase positiva, negativa, interrogativa
- ✓ Usare consapevolmente simple present, present continuous, simple past
- ✓ Conoscere e utilizzare le "question words"
- ✓ Leggere brevi e semplici testi
- ✓ Scrivere semplici parole e frasi
- ✓ Partecipare a brevi scambi comunicativi sul lessico appreso in classe

3 COMPETENZA: MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE- TECNOLOGIA E GEO-SCIENZE MATEMATICA

Numeri

Padroneggiare le tecniche e le procedure del calcolo orale e scritto.

- ✓ Comprendere e utilizzare il sistema posizionale delle cifre.
- ✓ Comprendere il significato e l'uso delle potenze.
- ✓ Conoscere e utilizzare Eseguire le quattro operazioni valutando l'opportunità di ricorrere a strumenti compensativi .

- ✓ Consolidare il concetto di frazione.
- ✓ Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali
- ✓ Introduzione in contesti concreti dei numeri interi relativi (positivi, nulli, negativi).
- ✓ Comprendere ed eseguire espressioni aritmetiche.
- ✓ Aspetti storici connessi alla matematica: le cifre romane.

Spazio e Figure

Descrivere, denominare e classificare figure in base a caratteristiche geometriche.

- ✓ Consolidare le conoscenze riguardo i poligoni.
- ✓ Consolidare le conoscenze riguardo il concetto di perimetro e di area.
- ✓ Apprendere le conoscenze riguardo il concetto di area.
- ✓ Determinare il perimetro e l'area di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.
- ✓ Apprendere il concetto di circonferenza e cerchio.
- ✓ Operare con le diverse unità di misura.
- ✓ Introduzione Introdurre al concetto di volume.

Relazioni, dati e previsioni

Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto

- ✓ Consolidare la conoscenza di connettivi e quantificatori.
- ✓ usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica
- ✓ Consolidare il concetto di probabilità.
- ✓ Comprendere e risolvere situazioni problematiche.
- ✓ Consolidare il concetto di probabilità.
- ✓ Operare con le diverse unità di misura.

SCIENZE

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Osserva, analizza e descrive fenomeni della realtà naturale e gli aspetti della vita quotidiana; formula ipotesi e le verifica, utilizzando semplici schemi e modelli. • Riconosce le principali interazioni tra la natura e l'uomo, individua alcune 	<p style="text-align: center;">OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. • Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. • Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali • Individuare le proprietà di alcuni 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali • Acqua: caratteristiche (dolce, salata,...) e ruolo nell'ambiente; Aria: caratteristiche e ruolo nell'ambiente; Suolo: caratteristiche e ruolo nell'ambiente.

<p>problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le proprie conoscenze per comprendere le problematiche attuali; assume comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse. 	<p>materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc). <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino <p>Individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci, osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. • Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo. <p>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente. • Costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fenomeni atmosferici • Fenomeni fisici e chimici • Energia: concetto, fonti, trasformazione • Forze e leve. • La Terra e il sistema solare. • Corpo umano, stili di vita, salute e sicurezza.
---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. • Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. • Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. • Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. 	
--	--	--

TECNOLOGIA

Vedere e osservare

- ✓ rappresentare i dati dell'osservazione attraverso mappe, diagrammi, disegni, testi
- ✓ effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni

Prevedere e immaginare

- ✓ conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, ne descrive le funzioni e le strutture
- ✓ Conoscere processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del loro relativo impatto ambientale

Intervenire e trasformare

- ✓ Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
- ✓ Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
- ✓ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
- ✓ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

GEOGRAFIA

Orientamento

- ✓ Estendere le proprie mappe mentali al territorio italiano, all'Europa ed ai diversi continenti

Linguaggio della geo-graficità

- ✓ Padroneggiare il lessico geografico
- ✓ Saper leggere vari tipi di carte e grafici

Paesaggio

- ✓ Riconoscere e collocare i principali paesaggi italiani

Regione e sistema territoriale

- ✓ Conoscere la geografia regionale italiana

- ✓ Conoscere in modo essenziale aspetti dei paesi europei
- ✓ Comprendere che lo spazio geografico è un sistema territoriale costituito da elementi fisici e antropici
- ✓ Maturare la consapevolezza dell'importanza della tutela ambientale

4 COMPETENZA: DIGITALE

TUTTE LE DISCIPLINE

- ✓ Utilizzare tecnologie digitali per l'apprendimento: lim, motori di ricerca,
- ✓ Accedere a piattaforme on line per visionare insieme ai bambini risorse.
- ✓ Utilizzare il PC, alcune periferiche (scanner e stampante) e programmi.
- ✓ Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- ✓ Individuare i rischi nell'utilizzo della Rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi
- ✓ Utilizzare programmi di video scrittura: inserire e modificare una tabella, inserire immagini, utilizzare word art, selezionare un testo e modificare il formato, carattere, colore, dimensione, elenchi puntati.
- ✓ Creare una semplice presentazione relativa ad un argomento disciplinare (inserire diapositive, inserire caselle di testo per scrivere, inserire un'immagine, applicare alcune effetti di transizione).

5 COMPETENZA: IMPARARE AD IMPARARE

TUTTE LE DISCIPLINE

Acquisire e interpretare informazioni

- ✓ Utilizzare dizionari ed indici

Individuare collegamenti e relazioni

- ✓ Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite con informazioni già possedute

Organizzare il proprio apprendimento utilizzando varie modalità di informazione in relazione a tempi e modalità di studio

- ✓ Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro
- ✓ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione
- ✓ Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare, dividere testi in sequenze, costruire brevi sintesi

6 COMPETENZA: SOCIALI E CIVICHE

TUTTE LE DISCIPLINE

- ✓ Sapere lavorare in un gruppo per uno scopo comune
- ✓ Saper assumere il ruolo assegnato
- ✓ Conoscere i valori e i principi sanciti dai primi articoli della costituzione
- ✓ Conoscere la funzione della Costituzione ed i principi ispiratori
- ✓ Conoscere ed esplicitare le regole fondamentali per la convivenza scolastica e sociale
- ✓ Conoscere l'organizzazione dello Stato italiano (divisione dei poteri)
- ✓ Conoscere il funzionamento dell'amministrazione comunale
- ✓ Individuare e rispettare le regole dei diversi contesti sociali
- ✓ Imparare a controllare e adeguare il proprio comportamento in base al contesto
- ✓ Esprimere il proprio pensiero confrontandolo coi compagni
- ✓ Imparare a riflettere sulla propria esperienza e sui propri vissuti, sia positivi che negativi
- ✓ Utilizzare in modo rispettoso oggetti, materiali e spazi comuni
- ✓ Conoscere e rispettare le norme fondamentali della circolazione stradale.

7 COMPETENZA: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'

TUTTE LE DISCIPLINE

- ✓ Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale
- ✓ Organizzare il proprio lavoro pianificando fasi o diversi passaggi, anche in gruppo
- ✓ Esercitare scelte e saperle motivare
- ✓ Trovare e proporre soluzioni a problemi reali della propria vita quotidiana

8 COMPETENZA: CONSAPEVOLEZZE ED ESPRESSIONE CULTURALE

STORIA

- ✓ Leggere vari tipi di fonti
- ✓ Collocare nello spazio e nel tempo le principali civiltà ed eventi studiati
- ✓ Saper completare quadri di civiltà: Greci, Popoli Italici,(in modo più specifico gli Etruschi), Romani
- ✓ Saper esporre conoscenze e concetti appresi.
- ✓ Saper confrontare le civiltà studiate e le civiltà del passato con la realtà contemporanea.
- ✓ Conoscere ed utilizzare il linguaggio specifico della disciplina

ARTE E IMMAGINE

- ✓ Elaborare produzioni per esprimere sensazioni, emozioni personali.
- ✓ Elaborare produzioni per rappresentare la realtà percepita.
- ✓ Sperimentare differenti tecniche espressive con l'utilizzo di diversi strumenti e materiali.
- ✓ Sperimentare il riciclo creativo
- ✓ Sperimentare la realizzazione di prodotti multimediali.
- ✓ Le ombre e le luci.
- ✓ Introdurre nelle proprie produzioni elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.
- ✓ Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.
- ✓ Lettura di immagini complesse.

- ✓ Familiarizzare con alcune forme d'arte sia antica sia moderna per comprenderne la funzione e il messaggio.
- ✓ Conoscere e apprezzare il patrimonio ambientale, artistico e museale del proprio territorio.
- ✓ Osservare opere d'arte di uno o più periodi storici studiati
- ✓ Al Museo: Disegno, Pittura, Scultura

MUSICA

- ✓ Distinguere tra suono e musica
- ✓ Esprimersi musicalmente utilizzando la voce, strumenti musicali e altri oggetti sonori
- ✓ Leggere le note sul pentagramma
- ✓ Eseguire elementi musicali con la voce, con il corpo, con gli strumenti musicali e con supporti informatici
- ✓ Riprodurre sequenze ritmiche, melodiche e timbriche
- ✓ Controllare e gestire le proprie produzioni musicali principalmente a livello ritmico
- ✓ Utilizzare le proprie conoscenze musicali per improvvisare con creatività semplici produzioni musicali
- ✓ Eseguire canti e brani, da solo o in gruppo, di diversi generi , epoche e culture musicali con strumenti anche auto-costruiti
- ✓ Ascoltare brani musicali in silenzio
- ✓ Interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere
- ✓ Possibile esecuzione di brani musicali con il flauto dolce

EDUCAZIONE FISICA

- ✓ Utilizzare in forma integrata più schemi motori naturali: camminare, saltare, correre, lanciare, strisciare, afferrare, rotolare, scivolare, arrampicarsi, funzionali all'esecuzione di azioni e compiti motori complessi (gioco-sport).
- ✓ Promuovere lo sviluppo delle capacità relative alle funzioni senso-percettive.
- ✓ Consolidare e affinare schemi motori statici e dinamici.
- ✓ Attraverso giochi di squadra e il gioco sport acquisire – sviluppare qualità individuali come il coraggio, la prudenza, l'autocontrollo.
- ✓ Acquisire – sviluppare capacità sociali come il senso di appartenenza al gruppo, coesione, collaborazione, corresponsabilità, solidarietà in vista del raggiungimento di un fine comune.

RELIGIONE

- ✓ Le "tracce religiose" lasciate dai popoli primitivi ed antichi (uomini preistorici, popoli mesopotamici, antichi Egizi, Greci, Romani ed Ebrei).
- ✓ Brainstorming del termine "Religione" ed elaborazione di una definizione.
- ✓ Osservazione del planisfero indicante la diffusione nel mondo delle principali Religioni.
- ✓ Le principali caratteristiche del Cristianesimo: fondatore, simbolo, dottrina, autorità religiose, fedeli, libro sacro, preghiere, luogo di culto, giorno sacro, anno religioso, diffusione nel mondo.
- ✓ Il carattere simbolico dell'arte cristiana relativa alle principali feste religiose.
- ✓ La nascita del Cristianesimo: l'organizzazione delle prime Comunità cristiane, le persecuzioni, Saulo di Tarso, la libertà di culto, il

Monachesimo, le due principali divisioni della Chiesa, la Controriforma e il Concilio di Trento (concetti principali).

- ✓ Conoscenza delle principali caratteristiche dell'Ebraismo, dell'Islam, dell'Induismo, del Sikhismo, del Buddhismo e confronto col Cristianesimo.

Lettura di preghiere tratte dai testi sacri delle differenti religioni e riflessioni

ALTERNATIVA ALLA RELIGIONE CATTOLICA SULLA STESSA TERRA

Alternativa alla religione cattolica ha come finalità educativa l'INCONTRO TRA LE DIVERSITÀ.

Vista la presenza nelle classi di bambini di tutto il mondo è indispensabile approfondire con loro la bellezza dello stare insieme, riconoscendosi nella propria identità e, allo stesso tempo, proiettandosi alla scoperta di realtà nuove. Questo spazio costituisce una possibilità per i bambini di approfondire il linguaggio e apprendere, attraverso l'ascolto dei compagni, in uno scambio vicendevole e continuo durante tutto l'anno scolastico. Tutte le attività sono studiate e progettate a seconda delle capacità e delle classi in cui viene attuato il progetto.

Finalità educative

- ✓ Consapevolezza di sé
- ✓ Conoscenza dell'altro
- ✓ Sviluppo del linguaggio

Proposte di attività per classi

Prime

Alternativa vuole supportare e solidificare la consapevolezza di sé e delle diversità attraverso racconti e giochi in cui i bambini scoprono l'esistenza di regole nei diversi ambienti di vita comune. Inoltre si vuole, parallelamente al programma di lingua italiana, cercare di aiutare i bambini nello sviluppo di un linguaggio via via sempre più articolato e appropriato secondo i criteri e le potenzialità individuali dei soggetti. In questo senso importante è sottolineare quanto l'oralità debba svolgere un ruolo di primo piano nella lezione e che essa debba avere una comunicazione il più possibile bi-direzionale per dare il giusto spazio di espressione a tutti.

Seconde

Nelle classi seconde alternativa propone come obiettivo quello di scoprire, attraverso la lettura e il racconto di fiabe e racconti, importanti valori come il rispetto e l'amicizia che sono alla base di ogni tipo di relazione. Da qui sarà possibile lavorare sulla storia di personaggi e di creature fantastiche che possono aiutare i bambini a esprimere appieno la loro fantasia e creatività e al contempo migliorare la loro produzione scritta e orale acquistando sempre più consapevolezza dei propri mezzi e capacità.

Terze

Alternativa propone per le classi terze un progetto interculturale basato sulle feste del mondo. Nelle diverse classi, a seconda dei bambini presenti, si cercherà di esplorare le feste nei paesi di origine dei bambini cercando di coinvolgerli direttamente nella ricerca delle particolarità e nei dettagli che le caratterizzano. In questo senso è importante analizzare il valore simbolico e culturale di queste feste per poterle così confrontare tra loro e poter così rilevare gli aspetti comuni e quelli non comuni.

Quarte

Alternativa alla religione propone per le classi quarte di trattare la tematica del diritto allo studio e alla scuola. Il diritto, come rispetto di norme, è un processo che ha avuto il suo sviluppo in maniera graduale ed è stato conquistato, passo dopo passo, in ogni luogo del mondo in maniera differente. La bellezza

dell'essere a scuola non è un fatto scontato e si vuole quindi avere un'ampia visione della scuola nel mondo e delle sue caratteristiche. I bambini potranno esprimere il loro pensiero liberamente sui diversi modelli di scuola.

Quinte

Il programma di alternativa nelle classi quinte si sviluppa in modo diverso nei due quadrimestri: Nel primo ai bambini verrà proposto di trattare argomenti sulla bellezza del mondo e sulle persone che hanno lottato per renderlo un posto migliore. Nel secondo quadrimestre il gruppo classe di alternativa seguirà, come i bambini che fanno religione, il percorso sulle religioni del mondo.