

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

Campo di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO

IMPARARE A IMPARARE: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

La **COMPETENZA MATEMATICA** è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).

La **COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO** si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.

La **COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO** è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
			ANNI 5 a. Distinguere e raggruppare oggetti in ordine crescente e decrescente. b. Usare in modo corretto i comparativi maggiore, minore, uguale. c. Contare in sequenza fino a 10. d. Riconoscere le cifre da 0 a 10. e. Associare le quantità ai numeri. ANNI 4 a. Distinguere e raggruppare oggetti in

			ordine crescente e decrescente. b. Usare in modo corretto i termini uno, pochi e tanti. c. Contare in sequenza fino a 10. ANNI 3 a. Distinguere i termini pochi e tanti. e. Contare in sequenza fino a 5.
--	--	--	--

COMPETENZA DI BASE DI MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	NUMERI		CONOSCENZE	ABILITÀ
	- Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. - Confronta e valuta quantità. - Utilizza simboli per registrare quantità. - Esegue le prime misurazioni usando strumenti alla sua portata. - Conta e opera con i numeri		- L'ordine - La seriazione - La classificazione - Gli insiemi - La quantità	ANNI 5 a. Sa seriare in ordine crescente e decrescente. b. Sa classificare e raggruppare secondo criteri diversi. c. Sa confrontare quantità, utilizzando maggiore, minore, uguale. d. Sa contare i numeri fino a 10. e. Sa riconoscere le cifre fino a 10. f. Sa associare i numeri alla quantità corretta. ANNI 4 a. Sa distinguere e raggruppare oggetti in ordine crescente e decrescente. b. Sa usare in modo corretto i termini uno, pochi e tanti. c. Sa contare in sequenza fino a 10. ANNI 3 a. Sa distinguere i termini pochi e tanti. b. Sa contare in sequenza fino a 5.

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINAR E	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ANNI 5 a. Identificare e descrivere proprietà delle principali forme geometriche (rettangolo, triangolo, cerchio, quadrato). b. Riprodurre le principali forme geometriche. c. Muoversi nello spazio, scoprendo i concetti geometrici come quelli di direzione e angolo. d. Eseguire percorsi sulla base di indicazioni verbali. ANNI 4 a. Identificare e descrivere proprietà delle principali forme geometriche (triangolo, cerchio, quadrato). b. Riprodurre le principali forme geometriche. c. Muoversi nello spazio, scoprendo i concetti geometrici. d. Eseguire percorsi sulla base di indicazioni verbali. ANNI 3 a. Identificare e descrivere proprietà delle principali forme geometriche (cerchio, quadrato). b. Riprodurre le principali forme geometriche. c. Muoversi nello spazio, scoprendo i concetti geometrici. d. Eseguire semplici percorsi sulla base di indicazioni verbali.
----------------------	--------------------------------	------------	--

COMPETENZA DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	SPAZIO	• Identifica alcune proprietà degli oggetti. • Usa un lessico appropriato per determinare le posizioni di oggetti e persone nello spazio. • Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	CONOSCENZE • Forme geometriche • Concetti topologici	ABILITÀ ANNI 5 a. Sa identificare e descrivere le proprietà delle principali forme geometriche. b. Sa riprodurre le principali forme geometriche. c. Sa muoversi nello spazio, utilizzando i concetti geometrici come quelli di direzione e angolo. d. Sa eseguire percorsi sulla base di indicazioni verbali. ANNI 4 a. Sa identificare e descrivere proprietà delle principali forme geometriche (triangolo, cerchio, quadrato). b. Sa riprodurre le principali forme geometriche. c. Sa muoversi nello spazio, scoprendo i concetti geometrici. d. Sa eseguire percorsi sulla base di indicazioni verbali. ANNI 3 a. Sa identificare e descrivere proprietà delle principali forme geometriche (cerchio, quadrato). b. Sa riprodurre le principali forme geometriche. c. Sa muoversi nello spazio, scoprendo i concetti geometrici. d. Sa eseguire semplici percorsi sulla base di indicazioni verbali.
--	---------------	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ANNI 5 a. Collocare fatti nella dimensione temporale della giornata e della settimana. b. Usare correttamente i riferimenti temporali. c. Formulare ipotesi e previsioni. d. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà e. Utilizzare il nesso causa/effetto. ANNI 4 a. Collocare fatti nella dimensione temporale della giornata. b. Usare correttamente i riferimenti temporali (prima e dopo). c. Mettere in successione poche sequenze. ANNI 3 a. Collocare fatti nella dimensione temporale della giornata. b. Usare correttamente i riferimenti temporali (prima e dopo).
----------------------	----------------------------	------------	---

COMPETENZA DI BASE DI MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	FENOMENI	CONOSCENZE	ABILITÀ
	• Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. • Riferisce correttamente eventi del passato recente. • Formula cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Osserva i Fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti	• I concetti temporali • Le connessioni logiche • Le connessioni causali	ANNI 5 a. Sa collocare le azioni nel tempo della giornata e della settimana. b. Sa orientarsi nel tempo. c. Sa elaborare ipotesi e previsioni d. Sa collocare fatti nella dimensione temporale e. Sa individuare l'effetto di una causa. ANNI 4 a. Sa collocare fatti nella dimensione temporale della giornata. b. Sa usare correttamente i riferimenti temporali (prima e dopo). c. Sa mettere in successione poche sequenze. ANNI 3 a. Sa collocare fatti nella dimensione temporale della giornata. b. Sa usare correttamente i riferimenti temporali (prima e dopo).

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ANNI 5 a. Osservare ed esplorare la vita di piante e animali. b. Comprendere i processi più elementari e la varietà dei modi di vivere degli organismi animali e vegetali. c. Conoscere le diverse parti del corpo e comprendere le sue principali funzioni. ANNI 4 a. Osservare ed esplorare la vita di piante e animali. b. Comprendere i processi più elementari e la varietà dei modi di vivere degli organismi animali e vegetali. c. Conoscere le diverse parti del corpo. ANNI 3 a. Osservare ed esplorare la vita di piante e animali. b. Discriminare viventi e non viventi. c. Conoscere le diverse parti del corpo.
----------------------	----------------------------	------------	---

COMPETENZA DI BASE DI MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	VIVENTI	• Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, accorgendosi dei loro cambiamenti.	CONOSCENZE	ABILITÀ
			• Gli organismi animali e vegetali • Gli ambienti naturali • Il corpo e le sue funzioni.	ANNI 5 a. Sa osservare la vita di piante e animali, ricavando informazioni e conoscenze. b. Sa formulare ipotesi sul funzionamento e la varietà del mondo vegetale e animale. c. Sa localizzare e verbalizzare le diverse parti del corpo e si avvia a formulare ipotesi sul loro funzionamento. ANNI 4 a. Sa osservare ed esplorare la vita di piante e animali. b. Sa comprendere i processi più elementari e la varietà dei modi di vivere degli organismi animali e vegetali. c. Sa conoscere le diverse parti del corpo. ANNI 3 a. Sa osservare ed esplorare la vita di piante e animali. b. Sa discriminare viventi e non viventi. c. Sa conoscere le diverse parti del corpo.

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ANNI 5 a. Discriminare e raggruppare oggetti e materiali secondo criteri diversi. b. Individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali. c. Esplorare macchine e strumenti tecnologici, cercando di capire i loro possibili usi e funzionamento. ANNI 4 a. Discriminare e raggruppare oggetti e materiali secondo criteri diversi. b. Conoscere le proprietà di oggetti e materiali. c. Esplorare macchine e strumenti tecnologici. ANNI 3 a. Discriminare oggetti e materiali secondo criteri diversi. b. Conoscere le proprietà di oggetti e materiali. c. Esplorare strumenti tecnologici.
----------------------	----------------------------	------------	---

COMPETENZA DI BASE DI MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	OGGETTI	CONOSCENZE	ABILITÀ
	Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	- Diverse tipologie di oggetti e materiali. - Concetti di piccolo-grande, leggero-pesante, lungo-corto, ecc.. - Macchine e strumenti tecnologici che fanno parte della sua esperienza.	ANNI 5 a. Sa discriminare e raggruppare oggetti e materiali secondo criteri diversi. b. Sa riconoscere qualità e proprietà di oggetti e materiali. c. Sa utilizzare macchine e strumenti tecnologici. ANNI 4 a. Sa discriminare e raggruppare oggetti e materiali secondo criteri diversi. b. Sa conoscere le proprietà di oggetti e materiali. c. Sa esplorare macchine e strumenti tecnologici. ANNI 3 a. Sa discriminare oggetti e materiali secondo criteri diversi. b. Sa conoscere le proprietà di oggetti e materiali. c. Sa esplorare strumenti tecnologici

Campo di esperienza: IL CORPO E IL MOVIMENTO

IMPARARE A IMPARARE: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE	IDENTITÀ	Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e lo rappresenta in situazione statica e dinamica.	CONOSCENZE Il corpo e le diverse parti	ABILITÀ ANNI 5 - Sa riconoscere il proprio corpo e le sue diverse parti. - Sa rappresentare il proprio corpo e sa raffigurarlo in situazioni statiche e dinamiche. ANNI 4 - Sa nominare su di sé e su gli altri le principali parti del corpo. - Sa rappresentare graficamente la figura umana.
				ANNI 5 - Riconoscere il proprio corpo e le sue diverse parti. - Rappresentare il proprio corpo e raffigurarlo in situazioni statiche e dinamiche. ANNI 4 - Conoscere e nominare su di sé e su gli altri le principali parti del corpo. - Rappresentare graficamente la figura umana. ANNI 3 - Scoprire il proprio sé corporeo e denominare le principali parti del corpo. - Abbozzare la figura umana.

				ANNI3 a. Sa identificare il proprio sé corporeo e denominare le principali parti del corpo. b. Sa abbozzare la figura umana.
--	--	--	--	---

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
			ANNI 5
			a. Muoversi, cercare, scoprire, giocare, saltare, correre per il benessere e l'equilibrio psico-fisico. b. Controllare i gesti e coordinarsi con gli altri, sviluppando la consapevolezza dei rischi di movimenti incontrollati. c. Giocare con il corpo, comunicare, esprimersi con la mimica, travestirsi, mettersi alla prova. d. Sviluppare la capacità di esprimersi e comunicare attraverso il corpo. e. Affinare la capacità di orientarsi Nello Spazio, di muoversi e di comunicare secondo immaginazione e creatività.
			ANNI 4
			a. Muoversi, cercare, scoprire, giocare, saltare, correre per il benessere e l'equilibrio psico-fisico. b. Scoprire i gesti e la coordinazione con gli altri. c. Giocare con il corpo, comunicare, esprimersi con la mimica, travestirsi, mettersi alla prova. d. Sviluppare la capacità di esprimersi e comunicare attraverso il corpo. e. Potenziare la capacità di orientarsi nello spazio, di muoversi e di comunicare secondo immaginazione e creatività.
			ANNI 3
			a. Muoversi, cercare, scoprire, giocare, saltare, correre per il benessere e l'equilibrio psico-fisico.

			b. Scoprire la gestualità del proprio corpo. c. Giocare con il corpo, con la mimica, comunicare, travestirsi. d. Sviluppare la capacità di esprimersi e comunicare attraverso il corpo. f. Sviluppare la capacità di orientarsi nello spazio, di muoversi e di comunicare secondo immaginazione e creatività.
--	--	--	--

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE	AUTONOMIA	CONOSCENZE	ABILITÀ
	- Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, maturando condotte di gestione autonoma. - Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. - Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	Il corpo e le sue capacità espressive	ANNI 5 a. Sa muoversi, cercare, scoprire, giocare, saltare, correre per il benessere e l'equilibrio psico-fisico. b. Sa controllare i gesti e coordinarsi con gli altri, avendo la consapevolezza dei rischi di movimenti incontrollati. c. Sa giocare con il corpo, comunicare, esprimersi con la mimica, travestirsi, mettersi alla prova. d. Sa esprimersi e comunicare attraverso il corpo. e. Sa orientarsi nello spazio, muoversi e comunicare secondo immaginazione e creatività. ANNI 4 a. Sa muoversi, cercare, scoprire, giocare, saltare, correre per il benessere e l'equilibrio psico-fisico. b. Sa identificare i gesti e la coordinazione con gli altri. c. Sa giocare con il corpo, comunicare, esprimersi con la mimica, travestirsi, mettersi alla prova. d. Sa sviluppare la capacità di esprimersi e comunicare attraverso il corpo. e. Sa orientarsi nello spazio, muoversi e comunicare secondo immaginazione e creatività. ANNI 3 a. Sa muoversi, cercare, scoprire, giocare, saltare, correre per il benessere e l'equilibrio psico-fisico. b. Sa giocare con il corpo, con la mimica, comunicare, travestirsi. c. Sa sviluppare la capacità di esprimersi e comunicare attraverso il corpo.

				d. Sa orientarsi nello spazio, muoversi e comunicare secondo immaginazione e creatività.
--	--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ANNI 5 a. Leggere e interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui, rispettandolo e avendone cura attraverso una corretta alimentazione e igiene personale. ANNI 4 a. Leggere e interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui, rispettandolo e avendone cura attraverso una corretta alimentazione e igiene personale. ANNI 3 a. Avviare alla lettura dei messaggi provenienti dal corpo proprio, rispettandolo e avendone cura attraverso una corretta alimentazione e igiene personale.
------------------------------	------------------------------------	-------------------	---

COMPETENZA IMPARARE AD IMPARARE	SALUTE	• È consapevole del proprio corpo nella sua interezza biologica ed emotiva e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.	CONOSCENZE • Igiene ed educazione alimentare	ABILITÀ ANNI 5 a. Sa leggere e interpretare i messaggi provenienti dal proprio corpo e altrui. b. Sa avere cura del proprio corpo attraverso una sana alimentazione e igiene personale. ANNI 4 a. Sa leggere e interpretare i messaggi provenienti dal proprio corpo e altrui. b. Sa avere cura del proprio corpo attraverso una sana alimentazione e igiene personale. ANNI 3 a. Sa leggere i messaggi provenienti dal proprio corpo. b. Sa avere cura del proprio corpo attraverso una sana alimentazione e igiene personale.
---------------------------------	---------------	---	---	--

Campo di esperienza: IL SÉ E L'ALTRO

IMPARARE A IMPARARE: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Le **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE** includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

Il **SENSO DI INIZIATIVA E L'IMPRENDITORIALITÀ** concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
			ANNI 5 a. Sviluppare stima di sé e identità personale. b. Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali. c. Riconoscere momenti e situazioni che suscitano emozioni e sentimenti ed esprimerli in modo adeguato. ANNI 4 c. Sviluppare stima di sé e identità personale. d. Rispettare le diversità e. Riconoscere momenti e situazioni che suscitano emozioni e sentimenti. ANNI 3 a. Prendere coscienza della propria identità.

			b. Apprendere le prime regole del vivere sociale. c. Percepire e riconoscere i propri stati d'animo.
--	--	--	---

COMPETENZA SOCIALI E CIVICHE - SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITÀ	LE GRANDI DOMANDE	- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. - Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene e ciò che è male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole e del vivere insieme.	CONOSCENZE - Identità personale - Temi esistenziali, religiosi e culturali - Diritti e doveri	ABILITÀ ANNI 5 - Ha stima di sé e della sua identità personale. - Sa porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali. - Sa riconoscere momenti e situazioni che suscitano emozioni e sentimenti e sa esprimerli in modo adeguato. ANNI 4 - Ha stima di sé e della sua identità personale. - Sa rispettare le diversità - Sa riconoscere momenti e situazioni che suscitano emozioni e sentimenti. ANNI 3 - Ha coscienza della propria identità. - Sa rispettare le prime regole del vivere sociale. - Sa riconoscere i propri stati d'animo.

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
			ANNI 5 a. Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. b. Riflettere e confrontarsi con gli altri (pari e adulti) ANNI 4 a. Giocare e confrontarsi con gli altri nel rispetto reciproco ANNI 3 a. Partecipare volentieri ai giochi (individuali e di gruppo).	
COMPETENZA SOCIALI E CIVICHE - SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITÀ	IL SENSO MORALE	• Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, argomenta, confronta e sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini.	CONOSCENZE • Idee e valori	ABILITÀ ANNI 5 a. Sa giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. b. Sa riflettere e confrontarsi con gli altri (pari e adulti). ANNI 4 a. Sa giocare e confrontarsi con gli altri nel rispetto reciproco. ANNI 3 a. Sa giocare da solo e con gli altri.

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
			ANNI 5 a. Conoscere la propria storia personale e familiare. b. Sviluppare il senso di appartenenza alla

			propria famiglia, alle tradizioni e alla cultura della comunità e del territorio. c. Riflettere e confrontarsi con gli altri e rispettare i tempi nelle interazioni verbali. d. Orientarsi ed acquisire crescente sicurezza ed autonomia nel tempo e negli spazi che gli sono familiari. e. Raggiungere una prima consapevolezza dei diritti, dei doveri e delle regole del vivere insieme. ANNI 4 a. Sviluppare la propria identità personale. b. Sviluppare il senso di appartenenza alla propria famiglia, alla propria scuola e ad una comunità sociale. c. Avviarsi al confronto con gli altri e al rispetto dei tempi nelle interazioni verbali. d. Muoversi negli spazi che gli sono familiari con sicurezza e autonomia. e. Sviluppare una prima consapevolezza
--	--	--	--

			dei propri diritti e doveri. ANNI 3 a. Prendere coscienza della propria identità. b. Riconoscere la propria appartenenza a una comunità: famiglia, scuola. c. Sviluppare le prime forme di interazione verbale e relazionale. d. Superare serenamente il distacco dalla famiglia. e. Conoscere gli spazi del proprio ambiente scolastico. Apprendere le prime regole del vivere sociale.
--	--	--	---

COMPETENZA SOCIALI E CIVICHE - SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITÀ	IL VIVERE INSIEME		CONOSCENZE	ABILITÀ
				ANNI 5
		- È consapevole della propria storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre. - Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	- Storia personale familiare Tradizioni - Regole condivise	a. Conosce la propria storia personale e familiare. b. Sa di appartenere alla propria famiglia, alle tradizioni e alla cultura della comunità e del territorio. c. Sa riflettere e confrontarsi con gli altri e sa rispettare i tempi nelle interazioni verbali.

		Mostra padronanza delle principali coordinate spazio/temporali, e si muove con crescente sicurezza ed autonomia negli spazi che gli sono familiari, e con la voce ed i movimenti anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.		d. Sa orientarsi ed acquisire crescente sicurezza ed autonomia nel tempo e negli spazi che gli sono familiari. e. Conosce i propri diritti, doveri e le regole del vivere insieme. ANNI 4 a. Conosce la propria identità personale. b. Sa di appartenere alla propria famiglia, alla propria scuola e ad una comunità sociale. c. Si avvia al confronto con gli altri e al rispetto dei tempi nelle interazioni verbali. d. Sa muoversi negli spazi che gli sono familiari con sicurezza e autonomia. e. Conosce i propri diritti e doveri. ANNI 3 a. Ha coscienza della propria identità. b. Sa di appartenere ad una comunità: famiglia, scuola. c. Sviluppa le prime forme di interazione
--	--	---	--	--

				verbale e relazionale. Supera serenamente il distacco dalla famiglia.
--	--	--	--	--

Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE

IMPARARE A IMPARARE: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

La **COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA** è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

La **COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE** condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
			ANNI 5 a. Esprimere narrazioni e comunicare emozioni utilizzandole in differenti situazioni comunicative. b. Sperimentare, giocare con le parole e utilizzare la lingua con creatività e fantasia. c. Imparare ad ascoltare storie e racconti, dialogare con adulti e compagni. d. Individuare personaggi, luoghi, tempi e azioni di un racconto. ANNI 4 a. Riconoscere le azioni più semplici del parlare e dell'ascoltare. b. Giocare con le parole e utilizzare la lingua con creatività e fantasia.

			c. Imparare ad ascoltare storie e racconti, dialogare con adulti e compagni. d. Individuare personaggi e luoghi di un racconto. ANNI 3 a. Ascoltare e comprendere la lettura di brevi storie. b. Condividere giochi di parole e ripetere filastrocche. c. Descrivere immagini o esperienze.
--	--	--	--

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	COMUNICAZIONE		CONOSCENZE	ABILITÀ
		• Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, Drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definirne regole.	• Ascolto • Comprensione • Rielaborazione verbale	a. Sa esprimere e sa comunicare emozioni e argomentazioni. b. Sa sperimentare e sa giocare con le parole e utilizzare la lingua con creatività e fantasia. c. Sa ascoltare storie e racconti, sa dialogare con adulti e compagni. ANNI 4 a. Sa riconoscere le azioni più semplici del parlare e dell'ascoltare. b. Sa giocare con le parole e sa utilizzare la lingua con creatività e fantasia. c. Sa ascoltare storie e racconti, sa dialogare con adulti e compagni. ANNI 3 a. Sa ascoltare e sa comprendere narrazioni e la lettura di brevi storie.

				b. Sa condividere giochi di parole e sa ripetere filastrocche. c. Sa descrivere immagini o esperienze.
--	--	--	--	---

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ANNI 5 a. Usare con padronanza la lingua italiana e arricchire il proprio lessico. b. Ascoltare e comprendere parole e discorsi, facendo ipotesi sui significati. c. Riflettere sulla lingua sperimentando le prime forme di scrittura. d. Favorire l'approccio alla lingua scritta anche attraverso le nuove tecnologie. ANNI 4 a. Arricchire il proprio lessico. b. Ipotizzare il significato di parole nuove. ANNI 3 a. Esprimersi e comunicare con gli altri attraverso un repertorio linguistico semplice e appropriato al contesto.
-------------------	-------------------------	------------	---

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	LINGUA MADRE	• Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media	CONOSCENZE • Analogie • Verbalizzazione Lessico • Metalinguaggio • Pre-lettura Pre-scrittura	ABILITÀ ANNI 5 a. Sa usare con padronanza la lingua italiana e sa arricchire il proprio lessico. b. Sa ascoltare e sa comprendere parole e discorsi. c. Sa riflettere sulla lingua sperimentando le prime forme di scrittura. d. Sa favorire l’approccio alla lingua scritta anche attraverso le nuove tecnologie. ANNI 4 a. Sa arricchire il proprio lessico. b. Sa fare ipotesi sul significato di parole nuove. ANNI 3 a. Sa esprimersi e sa comunicare con gli altri attraverso un repertorio linguistico semplice e appropriato al contesto.

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ANNI 5 a. Sperimentare l'uso di termini linguistici diversi da quelli della propria lingua materna.	
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	LINGUA INGLESE	• Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse. • Riconosce, sperimenta la pluralità dei linguaggi e si misura con creatività e fantasia.	CONOSCENZE • Lessico inglese	ABILITÀ ANNI 5 a. Sperimenta l'uso di termini linguistici diversi da quelli della propria lingua materna.

Campo di esperienze: IMMAGINI, SUONI, COLORI

IMPARARE A IMPARARE: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ANNI 5 a. Esprimere emozioni utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. b. Inventare storie ed esprimerle attraverso le varie forme espressive.	

			c. Manipolare materiali e utilizzare strumenti in modo appropriato e creativo. ANNI 4 a. Esprimere i propri vissuti utilizzando diversi linguaggi espressivi b. Rappresentare graficamente il proprio vissuto con tecniche diverse c. Manipolare strumenti e materiali diversi. ANNI 3 a. Esprimersi attraverso le attività grafico-pittoriche. b. Sperimentare strumenti e materiali vari.
--	--	--	---

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	ARTE	CONOSCENZE	ABILITÀ
	• Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente • Inventa storie e sa esprimersi attraverso la drammatizzazione e • Si esprime attraverso il disegno, la pittura ed altre attività manipolative • Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative	• Colori fondamentali, derivati e loro gradazioni (secondo le fasce d'età) • Disegni, rappresentazioni grafico-pittoriche, utilizzo di tecniche, strumenti e materiali diversi	ANNI 5 a. Sa esprimere emozioni utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. b. Inventa storie ed esprimerle attraverso le varie forme espressive. c. Sa manipolare materiali e utilizzare strumenti in modo appropriato e creativo. ANNI 4 a. Sa esprimere i propri vissuti utilizzando diversi linguaggi espressivi. b. Sa rappresentare graficamente il proprio vissuto con tecniche diverse. c. Sa manipolare strumenti e materiali diversi. ANNI 3 a. Sa esprimersi attraverso le attività grafico-pittoriche.

				b. Sa sperimentare strumenti e materiali vari.
--	--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ANNI 5 a. Partecipare con interesse ad attività sonoro-musicali, artistiche e spettacoli di vario tipo. b. Percepire, ascoltare, ricercare e discriminare i suoni all'interno di contesti di apprendimento significativi. c. Esplorare le proprie possibilità sonoro-espressive e simbolico rappresentative, accrescendo la fiducia nelle proprie potenzialità. d. Memorizzare e riprodurre canzoni e filastrocche. ANNI 4 a. Partecipare con curiosità a spettacoli vari. b. Memorizzare e riprodurre semplici canzoni e filastrocche. c. Riprodurre semplici ritmi e suoni con parti del corpo, strumenti e oggetti sonori. ANNI 3 a. Partecipare ad attività sonoro-musicali. b. Memorizzare semplici filastrocche e canzoncine. c. Fare musica con la voce e con gli oggetti.
--------------------------	--------------------------------	-------------------	--

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	MUSICA	• Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); • sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti • Sperimenta elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali	CONOSCENZE • Canti, ritmi e musiche. • Attività mimiche, ritmiche e sonoromusicali e di ascolto. • drammatizzazioni	ABILITÀ ANNI 5 a. Partecipa con interesse ad attività sonoro-musicali, artistiche e spettacoli di vario tipo. b. Percepisce, ascolta, ricerca e discrimina i suoni all'interno di contesti di apprendimento significativi. c. Esplora le proprie possibilità sonoro-espressive e simbolico-rappresentative, accrescendo la fiducia nelle proprie potenzialità. d. Memorizza e riproduce canzoni e filastrocche. ANNI 4 a. Partecipare con curiosità a spettacoli vari. b. Memorizzare e riprodurre semplici canzoni e filastrocche. c. Riprodurre semplici ritmi e suoni con parti del corpo, strumenti e oggetti sonori ANNI 3 a. Partecipare ad attività sonoromusicali. b. Memorizzare semplici filastrocche e canzoncine. c. Fare musica con la voce e con gli oggetti.
--	----------------------	---	---	--

COMPETENZA CHIAVE	DIMENSIONE DISCIPLINARE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
			ANNI 5 a. Esplorare tecniche, strumenti e possibilità offerte dalle nuove tecnologie. ANNI 4 a. Avvicinarsi alle nuove tecnologie ANNI 3 a. Esplorare i primi alfabeti musicali	
COMPETENZA DIGITALE E TECNOLOGICA	MULTIMEDIALITÀ	• Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli • Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie	CONOSCENZE • Strumenti tecnologici • Produzioni multimediali	ABILITÀ ANNI 5 a. Sa esplorare tecniche, strumenti e possibilità offerte dalle nuove tecnologie. ANNI 4 a. Si avvicina alle nuove tecnologie ANNI 3 a. Esplora i primi alfabeti musicali

METODOLOGIA

Per il raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze verrà predisposto un ambiente funzionale, accogliente e motivante, attraverso esperienze e attività strutturate e libere, differenziate, progressive e mediate.

I connotati essenziali della nostra metodologia saranno le seguenti:

- la valorizzazione del gioco come risorsa privilegiata di apprendimento e di relazione che favorisce i rapporti attivi e creativi sia sul piano cognitivo, affettivo e relazionale.
- l'esplorazione e la ricerca, le esperienze faranno leva sulla curiosità e verrà attivato un clima di esplorazione e ricerca, confrontando situazioni, ponendo problemi e verificano ipotesi. Molto spazio verrà dato al "fare", alle esperienze dirette al contatto con la natura, le cose, l'ambiente sociale e culturale.

- la vita di relazione che favorisce gli scambi e un'interazione che facilita la risoluzione di problemi, il gioco simbolico e lo svolgimento di attività complesse.
- la mediazione didattica: un ruolo importante hanno l'organizzazione degli spazi, l'uso di tecniche e vari strumenti di lavoro e l'utilizzo dei materiali, da manipolare, esplorare, ordinare.
- il tutoring;
- il cooperative learning.
- Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).

SOLUZIONI ORGANIZZATIVE

- Conversazioni, interviste;
- Attività di piccolo e grande gruppo, di sezione e intersezione, per fasce d'età;
- Drammatizzazioni, attività creative;
- Manifestazioni varie;
- Incontri di continuità;
- Uscite didattiche.

VERIFICHE E VALUTAZIONE

Osservazione dei comportamenti dei bambini nelle varie esperienze vissute, nelle varie attività operative, nei momenti di gioco libero e guidato, durante i lavori di gruppo di sezione e di intersezione. Rielaborazioni verbali e verifica di capacità di comprensione di consegne. Rappresentazioni grafico-pittoriche, schede strutturate, conversazioni libere e guidate, drammatizzazioni, quaderni operativi.

***Raccordi con le competenze chiave e DigComp 2.2** **CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA**

DISCIPLINA: ITALIANO

CLASSE PRIMA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea- **La comunicazione nella madrelingua** è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

Competenze al termine della classe III:

• Ascolta e comprende testi orali “diretti o trasmessi” dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo; • Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l’infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali • Scrive testi corretti nell’ortografia, chiari e coerenti, legati all’esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli; • Comprende e utilizza nell’uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; comprende e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio; • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all’organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.				
Nucleo fondante	Obiettivi di apprendimento L'alunno: - riferisce oralmente in modo comprensibile messaggi ed esperienze personali - interviene nelle conversazioni in modo adeguato - comprende ed esegue semplici istruzioni, consegne ed incarichi.			
	Ascolto e parlato			
	<table><tr><th>Conoscenze</th><th>Abilità</th></tr><tr><td>-Racconti di esperienze personali -Dialoghi, conversazioni ordinate e pertinenti -Ascolto di letture fatte dall'insegnante -Giochi di gruppo</td><td>L'alunno sa: - Raccontare semplici storie personali e fantastiche rispettando l'ordine cronologico - Ricostruire verbalmente le fasi di semplice esperienza vissuta a scuola o in altri contesti - Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola - Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe - Ascoltare semplici testi narrativi, realistici e fantastici cogliendo il senso globale per raccontare in modo comprensibile a chi ascolta - Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. </td></tr></table>	Conoscenze	Abilità	-Racconti di esperienze personali -Dialoghi, conversazioni ordinate e pertinenti -Ascolto di letture fatte dall'insegnante -Giochi di gruppo
Conoscenze	Abilità			
-Racconti di esperienze personali -Dialoghi, conversazioni ordinate e pertinenti -Ascolto di letture fatte dall'insegnante -Giochi di gruppo	L'alunno sa: - Raccontare semplici storie personali e fantastiche rispettando l'ordine cronologico - Ricostruire verbalmente le fasi di semplice esperienza vissuta a scuola o in altri contesti - Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola - Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe - Ascoltare semplici testi narrativi, realistici e fantastici cogliendo il senso globale per raccontare in modo comprensibile a chi ascolta - Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.			
Nucleo fondante	Obiettivi d’apprendimento: L'alunno: - legge e distingue vocali e consonanti - legge parole più complesse - legge a voce alta brevi testi cogliendone il senso - legge testi facenti parte della letteratura per l'infanzia sia a voce alta, sia con lettura silenziosa			
	Lettura			
	<table><tr><th>Conoscenze</th><th>Abilità</th></tr><tr><td>- Analisi dei suoni corrispondenti ai grafemi - Giochi di combinazione dei fonemi e lettura di semplici parole - Vocali, consonanti, sillabe, digrammi, trigrammi e suoni particolari.</td><td>L'alunno sa: - Decodificare parole e semplici frasi - Leggere sillabe, parole e brevi frasi anche con il supporto dell'immagine </td></tr></table>	Conoscenze	Abilità	- Analisi dei suoni corrispondenti ai grafemi - Giochi di combinazione dei fonemi e lettura di semplici parole - Vocali, consonanti, sillabe, digrammi, trigrammi e suoni particolari.
Conoscenze	Abilità			
- Analisi dei suoni corrispondenti ai grafemi - Giochi di combinazione dei fonemi e lettura di semplici parole - Vocali, consonanti, sillabe, digrammi, trigrammi e suoni particolari.	L'alunno sa: - Decodificare parole e semplici frasi - Leggere sillabe, parole e brevi frasi anche con il supporto dell'immagine			

	- Lettura di semplici parole e frasi anche con il supporto dell'immagine - Riconoscimento dei contenuti e delle informazioni essenziali di un testo (personaggi, luoghi, azioni, successione temporale degli eventi) - Ripetizione e memorizzazione di filastrocche - Letture libere e a tema proposte dall'insegnante	- Leggere e comprendere le informazioni essenziali in brevi testi narrativi di diverso tipo - Leggere e memorizzare filastrocche e semplici poesie
Nucleo fondante	Conoscenze	Abilità
	Scrittura - Attività di pregrafismo - Giochi sillabici - Giochi con parole e frasi - Riproduzione di sillabe, di parole copiandole dalla lavagna - Riconoscimento di grafemi, sillabe, parole - Il suono duro e dolce delle lettere Ce G I - gruppi consonantici SCI SCE GN GL I digrammi MP e MB - Discriminazione dei grafemi QU e CU - Presentazione del trigramma CQU Le sillabe complesse pluri- consonantiche - Scrittura di semplici parole e frasi con il supporto delle immagini - Dettati di sillabe, parole, semplici frasi - Uso dei diversi caratteri di scrittura (stampato maiuscolo e minuscolo, corsivo maiuscolo e minuscolo)	L'alunno sa: - Scrivere sillabe, parole e semplici frasi spontaneamente e sotto dettatura - Riprodurre sillabe, semplici frasi - Operare con grafemi e sillabe - Scrivere semplici didascalie a partire da immagini - Utilizzare i diversi caratteri della scrittura

Nucleo fondante	Obiettivi di apprendimento	
	L'alunno prende coscienza delle principali convenzioni ortografiche	
Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua	Conoscenze	Abilità
	- Le convenzioni di scrittura: scansione in sillabe digrammi raddoppiamento consonanti la punteggiatura forte: punto - punto interrogativo punto esclamativo - Le parti del discorso: primo approccio con l'articolo, il nome, l'azione	- Riconoscere alcune convenzioni ortografiche - Produrre frasi minime
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Predisposizione di un ambiente favorevole all'ascolto. • Conversazione guidata su esperienze personali anche con domande-stimolo. • Lettura di semplici testi. • Domande di comprensione. • Comunicazione corretta di messaggi. • Interiorizzazione delle regole per sostenere una conversazione civile. • Coinvolgimento di tutti gli alunni. • Valorizzazione degli interventi per favorire l'acquisizione della fiducia in sé.		

• Metodo globale e fonemico-sillabico. • Predisposizione di schede relative ad ogni singola difficoltà ortografica. • Dettati, esercitazioni, filastrocche e racconti per il consolidamento delle abilità acquisite. • Attività ludiche ed esperienziali finalizzate all'acquisizione delle abilità strumentali della letto- scrittura. • Animazioni teatrali • Uso di sabbia, plastilina... • Brainstorming • Lavoro di gruppo • Circle time • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).
VERIFICA E VALUTAZIONE: • Domande a risposta chiusa/multipla/aperta. • Sintesi • Esercizi di completamento. • Esercizi di comprensione di semplici e brevi testi di vario tipo. • Produzione di semplici e brevi frasi. • Esercizi di orientamento spazio-temporale. • Lettura di grafici. • Dettati. • Scrittura spontanea VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: STORIA

CLASSE PRIMA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
Competenza chiave europea: Comunicazione nella madre lingua; competenze sociali e civiche.

Competenze al termine della classe III: • Conoscere elementi significativi del passato del suo ambiente di vita • Conoscere gli aspetti fondamentali della preistoria, della protostoria e della storia antica • Usare la linea del tempo per collocare un fatto o un periodo storico • Conoscere le civiltà studiate. • Individuare le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. • Organizzare la conoscenza tematizzando e usando semplici categorie. • Produrre semplici testi storici. • Comprendere i testi storici proposti. • Usare carte geo-storiche. • Usare strumenti informatici con la guida dell'insegnante. • Raccontare i fatti studiati. • Riconoscere le tracce storiche presenti sul territorio • Comprendere l'importanza del patrimonio artistico e culturale.		
Nucleo fondante	Obiettivi di apprendimento Ricavare informazioni dall'analisi di vari tipi di fonti.	
Uso delle fonti	Conoscenze	Abilità
	- Successione logico-cronologica - I cambiamenti nelle persone, negli animali, nelle piante e nelle cose	L'alunno sa: - Riconoscere i mutamenti prodotti dal passare del tempo
Nucleo fondante	Obiettivi d'apprendimento: Riconoscere la durata e periodicità in esperienze vissute riconosce le relazioni di successione e cicli temporali comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo	
Organizzazione delle conoscenze	Conoscenze	Abilità
	- La giornata scolastica - La contemporaneità - Il tempo e i suoi significati - La durata delle azioni - La successione temporale (prima - ora-dopo- infine) - La contemporaneità - Eventi ciclici: il giorno, la settimana, i mesi, le stagioni, il calendario delle attività scolastiche	L'alunno sa: - Individuare la sequenza di azioni, di fatti vissuti e di fatti narrati - Acquisire il concetto di durata e rilevarlo nelle azioni - Individuare, comprendere e ordinare azioni ed eventi utilizzando gli indicatori spaziotemporali adeguati - Riconoscere la contemporaneità tra più azioni e/o eventi - Riconoscere la ciclicità dei fenomeni temporali e saperli descrivere - Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo
Nucleo fondante	Obiettivi di apprendimento Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali	
Strumenti concettuali	Conoscenze	Abilità
	- La successione delle azioni in una storia	L'alunno sa: - Riconoscere la successione di azioni in una storia.

Nucleo fondante Produzione orale e scritta	Obiettivi d'apprendimento Rappresentare graficamente e verbalizzare sequenze di azioni utilizzando un lessico appropriato	
	Conoscenze	Abilità
	- Disegno di una storia suddivisa in sequenze - Racconto di una storia o di un evento utilizzando la successione cronologica corretta	L'alunno sa: - Rappresentare graficamente e verbalmente la sequenza di azioni, di fatti vissuti e di fatti narrati.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Predisposizione di ambienti favorevoli all'ascolto, alla cooperazione... • Brainstorming • Conversazione guidata su esperienze personali anche con domande-stimolo. • Coinvolgimento a livello corporeo • Domande di comprensione • Comunicazione corretta di messaggi • Interiorizzazione delle regole per sostenere una conversazione civile • Coinvolgimento di tutti gli alunni • Valorizzazione degli interventi per favorire l'acquisizione della fiducia in sé • Predisposizione di schede relative alle conoscenze affrontate. • Esercitazioni, filastrocche e racconti per il consolidamento delle abilità acquisite • Attività ludiche ed esperienziali • Animazioni teatrali • Lavoro di gruppo • Circle time • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA • Osservazione costante • Conversazioni • Schede strutturate • Percorsi • Storie in sequenze		
VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. • La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

CLASSE PRIMA

IMPARARE AD IMPARARE Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea: Comunicazione nella madre lingua; competenze sociali e civiche;		
Competenze al termine della classe III		
L'alunno • si orienta nello spazio circostante, utilizzando riferimenti topologici • si orienta sulle carte geografiche, utilizzando punti cardinali e coordinate geografiche • riconosce gli elementi fisici ed antropici di un territorio • riconosce i rapporti di connessione e di interdipendenza tra gli elementi di un territorio • individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi naturali italiani • localizza su carte gli elementi fisici ed antropici di un ambiente • interpreta carte geografiche attraverso il linguaggio della geo-graficità • realizza carte tematiche • ricava informazioni geografiche da più fonti		
Nucleo fondante ORIENTAMENTO	Obiettivi di apprendimento Muoversi nello spazio circostante orientandosi attraverso i punti di riferimento utilizzando gli indicatori topologici	
	Conoscenze	Abilità
	• Gli indicatori spaziali. • Sopra / sotto Davanti / dietro Dentro/ fuori Vicino /lontano Destra / sinistra..... • Gli indicatori di direzione: avanti / indietro verso destra / verso sinistra verso l'alto / verso il basso • Il percorso di uscita in caso di evacuazione	L'alunno sa: • Localizzare gli oggetti • Muoversi nello spazio • Descrivere verbalmente i propri spostamenti • Seguire il percorso prestabilito dal piano di evacuazione
Nucleo fondante LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA' PAESAGGIO	Obiettivi di apprendimento Cogliere il rapporto tra la realtà geografica e la sua rappresentazione, conoscere gli ambienti scolastici e distinguerli secondo caratteristiche e funzioni	
	Conoscenze	Abilità
	• Percorsi in aula e/o in palestra e loro rappresentazione • I reticoli • Spazi e ambienti: la scuola	L'alunno sa: • Rappresentare graficamente gli spazi vissuti e i percorsi Indicare le posizioni in un reticolo • Conosce la scuola attraverso l'approccio senso-percettivo • Classifica gli ambienti in base alle loro caratteristiche e funzioni
Nucleo fondante REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	Obiettivi di apprendimento Apprendere il concetto di regione	
	Conoscenze	Abilità
	• Spazi chiusi – aperti, confini, regione interna e regione esterna	L'alunno sa • Analizzare e rappresentare graficamente oggetti e spazi delimitati
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		

METODOLOGIA:

- Predisposizione di ambienti favorevoli all'ascolto, alla cooperazione...all'esplorazione...
- Brainstorming
- Conversazione guidata su esperienze personali anche con domande-stimolo.
- Coinvolgimento a livello corporeo
- Ricerca ed esplorazione
- Comunicazione corretta di messaggi
- Interiorizzazione delle regole per sostenere una conversazione civile
- Coinvolgimento di tutti gli alunni
- Valorizzazione degli interventi per favorire l'acquisizione della fiducia in sé
- Predisposizione di schede relative alle conoscenze affrontate.
- Esercitazioni, filastrocche e racconti per il consolidamento delle abilità acquisite
- Attività ludiche ed esperienziali
- Lavoro di gruppo
- Circle time
- Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).

VERIFICA

- Osservazione costante
- Giochi
- Conversazioni
- Schede strutturate
- Percorsi
- Attività motorie

VALUTAZIONE

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti:

- L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe.
- La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze
- La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: MATEMATICA**CLASSE PRIMA**

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea

La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).

Competenze al termine della classe III

- Opera con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici)

Nucleo fondante NUMERO	Obiettivi di apprendimento - Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre. - Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. - Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo	
	Conoscenze	Abilità
	• I numeri naturali • Il valore posizionale delle cifre • Addizione • Sottrazione	-L'alunno sa: - Leggere, contare, scrivere, rappresentare, ordinare e operare con oggetti e numeri naturali. - Eseguire semplici operazioni con oggetti e numeri naturali. - Eseguire semplici operazioni e verbalizzare le procedure di calcolo. - Memorizzare regole e procedimenti di calcolo.
Nucleo fondante SPAZIO E FIGURE	Obiettivi di apprendimento - Percepire la propria posizione nello spazio. - Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). - Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. - Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. - Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.	
	Conoscenze	Abilità
	• I riferimenti spaziali • I percorsi • Le figure geometriche	L'alunno sa: - Sapersi orientare nello spazio fisico. - Localizzare oggetti nello spazio. - Rappresentare e descrivere figure geometriche e operare con esse. - Confrontare misure.
Nucleo fondante RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Obiettivi di apprendimento - Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. - Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazione e ordinamenti assegnati. - Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.	
	Conoscenze	Abilità
	• I quantificatori. • L'uso di connettivi logici. • Problemi • Le indagini statistiche • Raccolta di dati tramite ideogrammi ed istogrammi.	L'alunno sa: - Raccogliere dati, derivanti dall'esperienza diretta, e raggrupparli attraverso semplici rappresentazioni grafiche. - Risolvere situazioni problematiche utilizzando le operazioni aritmetiche.

		- Produrre frasi minime
--	--	-------------------------

TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO

METODOLOGIA:

- Didattica laboratoriale
- Problem solving/problem posing
- Didattica induttiva
- Lezione frontale
- Ascolto attivo e domande stimolo
- Brainstorming
- Tutoring
- Cooperative learning
- Uso di materiale strutturato e non (regoli, abaco, forme logiche, giochi e oggetti di vario tipo)
- Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).

VERIFICA: A conclusione di ogni unità di apprendimento si procederà alla rilevazione delle conoscenze acquisite attraverso la somministrazione di prove oggettive di diverso tipo. La verifica verrà fatta in forma scritta e avrà attenzione sia alla comprensione dei concetti(sapere) sia alla capacità di eseguire esercizi (saper fare).

VALUTAZIONE

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti:

- L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe.
- La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze.
- La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

CLASSE PRIMA

IMPARARE AD IMPARARE: è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE.

Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

Competenze al termine della classe V

L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). E' in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

Nucleo fondante ESPRIMERSI E COMUNICARE	Obiettivi di apprendimento Utilizzare le conoscenze del linguaggio visuale per produrre e rielaborare immagini in modo creativo	
	Conoscenze	Abilità
	- Rappresentazione dello schema corporeo in modo completo - Rappresentazione di esperienze proprie e di elementi della quotidianità - Collocazione e rappresentazione grafica degli elementi del paesaggio fisico in base alla linea terra / cielo - Potenziamento della creatività usando tecniche manipolative - Creazione di oggetti con materiale di recupero	L'alunno sa: - Osservare e descrivere in maniera globale un'immagine utilizzando gli elementi grammaticali e tecnici di base del linguaggio visuale. - Individuare le diverse funzioni che le immagini possono svolgere - Conoscere e rispettare i principali beni artistico-culturali e artigianali presenti nel proprio territorio.
Nucleo fondante OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	Obiettivi d'apprendimento Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.	
	Conoscenze	Abilità
	- I colori primari e secondari - L'immagine - Le sequenze di immagini	L'alunno sa: - Distinguere la figura dallo sfondo in una rappresentazione iconica - Leggere immagini a partire dalla conoscenza degli elementi costitutivi - Usare creativamente il colore per differenziare e riconoscere gli oggetti
Nucleo fondante COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	Obiettivi di apprendimento Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.	
	Conoscenze	Abilità
	- L'arte - I paesaggi	L'alunno sa: - Osservare un'opera d'arte individuandone le principali caratteristiche
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA ● Didattica induttiva ● Didattica laboratoriale ● Cooperative learning ● Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making). VERIFICA La verifica si effettuerà sugli elaborati degli alunni e sulle loro risposte durante le attività di lettura di immagini.		

VALUTAZIONE

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti:

- L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe.
- La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze.
- La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE PRIMA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea:

La competenza in campo tecnologico e digitale è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

Competenze al termine della classe III:

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- È a conoscenza di alcuni processi di tecnologia.
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

Nucleo fondante

Vedere e osservare

Obiettivi di apprendimento

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

Conoscenze

- I materiali e le loro caratteristiche: carta, plastica, metallo, legno, vetro, stoffa, creta

Abilità

- L'alunno sa
- Rappresentare semplici oggetti.
 - Effettuare semplici prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

	• Tabelle, mappe, diagrammi, disegni	• Rappresentare i dati delle osservazioni attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
Nucleo fondante <i>Prevedere e immaginare</i>	Obiettivi d'apprendimento • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	
	Conoscenze	Abilità
	• Modalità di manipolazione dei materiali più comuni • Oggetti scolastici: la loro funzione, cura e procedure di utilizzo sicuro • Raccolta differenziata dei rifiuti	L'alunno sa: • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. • Eseguire la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Differenziare rifiuti di vario genere
Nucleo fondante <i>Intervenire e trasformare</i>	Obiettivi di apprendimento • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni. • Realizzare un oggetto in creta descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Realizzare un abaco descrivendo la sequenza delle operazioni. • Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.	
	Conoscenze	Abilità
	• Proprietà e caratteristiche dei materiali • Modalità di manipolazione del materiale carta • Modalità di manipolazione del materiale creta • Riutilizzo e riciclaggio dei materiali • Procedure di utilizzo sicuro di utensili -L'abaco e il suo funzionamento -Parti principali e primi comandi del computer	L'alunno sa: • Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sul corredo scolastico. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni. • Realizzare un oggetto in creta descrivendo la sequenza delle operazioni. • Realizzare un abaco descrivendo la sequenza delle operazioni. • Riconoscere le parti principali del computer e sa utilizzare i primi comandi
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA • Partire sempre dall'osservazione e dall'esplorazione della realtà • Coinvolgimento diretto degli alunni in attività finalizzate ad affinare l'osservazione e la ricerca • Attività manipolative per promuovere esperienze di contatto con i materiali • Incoraggiamento a porre domande • Progettazione di esperimenti ed esplorazioni • Formulazione ed ipotesi • Verbalizzazione in gruppo di ogni fase di lavoro • Dare ampio spazio alla spontaneità e all'iniziativa personale di ciascun alunno • Gratificare le scoperte individuali • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		

DISCIPLINA: LINGUA STRANIERA - INGLESE

CLASSE PRIMA

IMPARARE AD IMPARARE: è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

La comunicazione nelle lingue straniere condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.

COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE III

- L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
- Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni

Nucleo fondante Ascolto (comprensione orale)	Obiettivi di apprendimento Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, all'ambiente scolastico	
	Conoscenze • Lessico inerente a: espressioni di saluto e presentazioni, ambiente scolastico, colori, numeri, forme geometriche, giocattoli, cibi e festività del mondo anglosassone (Halloween, Christmas, Easter)	Abilità L'alunno sa: • Comprendere istruzioni e espressioni di uso quotidiano.
Nucleo fondante • <u>Parlato (produzione e interazione orale)</u>	Obiettivi di apprendimento • Produrre frasi significative riferite a se stessi, ad oggetti, a situazioni note. • Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	
	Conoscenze	Abilità

	Lessico inerente a: espressioni di saluto e presentazioni, ambiente scolastico, colori, numeri, forme geometriche, giocattoli, cibi e festività del mondo anglosassone (Halloween, Christmas, Easter) .	L'alunno sa: • Rispondere ad un saluto, intonare semplici canzoni in lingua, anche associando parole e movimenti. • Interagire con un compagno per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • ascolto • ascolto e riproduzione di canti • giochi • attività di coppia o di gruppo • osservazione di immagini, foto, disegni • visione di video • attività manipolative • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA A conclusione di ogni unità di apprendimento si procederà alla rilevazione delle conoscenze acquisite attraverso la somministrazione di prove oggettive di diverso tipo quali schede di completamento, la descrizione a voce di un fatto, un luogo, un esperimento, la formulazione di semplici domande e/o ipotesi in relazione al problema analizzato.		
VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. • La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: MUSICA

CLASSE PRIMA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
Competenza chiave europea CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE. Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.
COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE V • Esplora diverse possibilità espressive della voce, ascoltando se stesso e gli altri. • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche. • Articola combinazioni sonore applicando schemi elementari. • Ascolta, interpreta e descrive brani. • Esegue semplici brani vocali appartenenti a generi e culture differenti.

• Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. • Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. • Esplora eventi sonoro-musicali in riferimento alla loro fonte.		
Nucleo fondante Voce parlata e cantata	Obiettivi di apprendimento Utilizzare la voce in modo consapevole e creativo	
	Conoscenze	Abilità
	• Canti per bambini • Canti della tradizione popolare	L'alunno sa • Intonare semplici canti.
Nucleo fondante Fenomeni sonori e linguaggi musicali	Obiettivi di apprendimento • Riconoscere suoni e rumori in ordine alla fonte. • Analizzare e classificare un suono in relazione ad uno o più parametri. • Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere. • Associare stati emotivi a brani ascoltati.	
	Conoscenze	Abilità
	• Suono e silenzio. • Suoni corti, lunghi, forti e deboli. • Suoni e rumori dell'ambiente che ci circonda. • Brevi melodie.	L'alunno sa: • Riconoscere suoni e rumori • Ascoltare e interpretare
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Didattica induttiva • Didattica laboratoriale • Cooperative learning • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA La rilevazione degli apprendimenti si attuerà attraverso: • riconoscimento e riproduzione di semplici strutture ritmiche • esecuzione di canti corali con giusta intonazione ed espressività • riproduzione di semplici strutture musicali rispettandone i tempi principali		
VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. • La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: SCIENZE

CLASSE PRIMA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea:

La competenza in campo scientifico: si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.

Competenze al termine della classe III :

- 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
- Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.

Nucleo fondante ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	Obiettivi di apprendimento • Utilizzare i cinque sensi come strumenti di esplorazione dell'ambiente circostante. • Utilizzare i cinque sensi per operare classificazioni. • Classificare oggetti in base alle loro proprietà. • Osservare e descrivere le proprietà di materiali diversi. • Individuare le caratteristiche di materiali per organizzare la raccolta differenziata.	
	Conoscenze -I cinque sensi	Abilità L'alunno sa: • Osservare fatti e fenomeni partendo dalla propria esperienza quotidiana, manipolando materiali per coglierne proprietà, qualità e riconoscerne funzioni e modi d'uso.
Nucleo fondante OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	Obiettivi di apprendimento • Sperimentare una trasformazione e descrivere l'esperienza. • Osservare e sperimentare i momenti significativi nella vita delle piante. • Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici. • Riconoscere e descrivere i cambiamenti prodotti nell'ambiente dal ciclo stagionale	
	Conoscenze • Esseri viventi e non viventi: prime classificazioni. • Cambiamenti stagionali.	Abilità L'alunno sa: • Osservare elementi della realtà circostante. • Formulare ipotesi e verificarle attraverso semplici esperimenti. • Stabilire e comprendere relazioni di causa-effetto
Nucleo fondante L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	Obiettivi di apprendimento • Classificare i viventi e i non viventi. • Individuare le principali parti della pianta, della foglia, del fiore e del frutto. • Individuare il rapporto tra strutture e funzioni negli organismi osservati. • Individuare somiglianze e differenze nelle caratteristiche e nel comportamento di organismi animali.	

	• Osservare e descrivere le caratteristiche dell'ambiente al variare delle stagioni. • Descrivere i comportamenti umani e animali al variare delle stagioni. • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali in seguito all'azione modificatrice dell'uomo.	
	Conoscenze	Abilità
	• Viventi e non viventi • Gli animali • Le piante • Le stagioni	L'alunno sa: • Osservare la realtà del mondo animale e vegetale. • Classificare animali e piante in base ad alcune caratteristiche comuni. • Riconoscere le diversità dei viventi e la loro relazione con l'ambiente.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA • Esplorazione dell'ambiente circostante attraverso i cinque sensi. • Giochi senso-percettivi. • Classificazioni di oggetti. • Conversazioni collettive. • Osservazione e riproduzione grafico-pittorica. • Ricerca e raccolta di oggetti. • Osservazioni di materiali. • Esperimenti. • Allestimento di un terrario. • Osservazioni sistematiche e registrazioni in tabelle. • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA A conclusione di ogni unità di apprendimento si procederà alla rilevazione delle conoscenze acquisite attraverso la somministrazione di prove oggettive di diverso tipo quali schede di completamento, la descrizione a voce di un fatto, un luogo, un esperimento, la formulazione di semplici domande e/o ipotesi in relazione al problema analizzato.		
VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. • La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

CLASSE PRIMA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea: competenze sociali e civiche.

Competenze al termine della classe III:

L'alunno

- acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza
- comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Nucleo fondante IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Obiettivi di apprendimento L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	
	Conoscenze	Abilità
	• Le parti del corpo e i loro movimenti.	L'alunno sa: • Muovere correttamente le varie parti del corpo anche in semplici combinazioni. • Controllare e adattare i movimenti del corpo con semplici situazioni di equilibrio statico e dinamico.
Nucleo fondante IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO - ESPRESSIVA	Obiettivi d'apprendimento: Utilizzare il linguaggio motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	
	Conoscenze	Abilità
	Utilizzo in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso drammatizzazioni e danze.	L'alunno sa: • Associare movimenti a percezioni ed emozioni vissute.
Nucleo fondante IL GIOCO LO SPORT E IL FAIR PLAY	Obiettivi di apprendimento Conoscere ed applicare modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport.	
	Conoscenze	Abilità
	Le regole di semplici giochi.	L'alunno sa: Partecipare al gioco collettivo nel rispetto delle regole.
Nucleo fondante : SALUTE E BENESSERE, PERCEZIONE E SICUREZZA	Obiettivo d'apprendimento Agire rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tali competenze nell'ambiente scolastico ed extra.	
	Conoscenze	Abilità
	Comportamenti adeguati nei vari ambienti di vita.	L'alunno sa: • Individuare e attivare comportamenti adeguati nei confronti degli attrezzi e degli spazi da utilizzare.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		

METODOLOGIA:

- Predisposizione di ambienti favorevoli al movimento, all'ascolto, alla cooperazione...
- Giochi liberi e guidati
- Giochi di gruppo
- Brainstorming
- Giochi con il corporeo
- Coinvolgimento di tutti gli alunni
- Valorizzazione degli interventi per favorire l'acquisizione della fiducia in sé
- Animazioni
- Lavoro di gruppo
- Circle time
- Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).

VERIFICA

- Osservazione costante
- Conversazioni
- Percorsi

VALUTAZIONE

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti:

- L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe.
- La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze.
- La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: ITALIANO**CLASSE SECONDA**

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea- **La comunicazione nella madrelingua** è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

Competenze al termine della classe III :

- Ascolta e comprende testi orali "diretti o trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo;
- Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali;
- Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli;
- Comprende e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; comprende e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio;
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

Obiettivi di apprendimento

Nucleo fondante	L'alunno: - riferisce oralmente in modo comprensibile messaggi ed esperienze personali - interviene nelle conversazioni in modo adeguato - comprende ed esegue semplici istruzioni, consegne ed incarichi.	
Ascolto e parlato	Conoscenze	Abilità
	- Racconti di esperienze personali - Dialoghi, conversazioni ordinate e pertinenti - Ascolto di letture fatte dall'insegnante - Giochi di gruppo	L'alunno sa: - Raccontare semplici storie personali e fantastiche rispettando l'ordine cronologico. - Ricostruire verbalmente le fasi di semplice esperienza vissuta a scuola o in altri contesti - Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola. - Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. - Ascoltare semplici testi di vario tipo cogliendo il senso globale per raccontare in modo comprensibile a chi ascolta. - Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
Nucleo fondante	Obiettivi d'apprendimento: L'alunno: - legge parole più complesse - legge a voce alta brevi testi cogliendone il senso - legge testi facenti parte della letteratura per l'infanzia sia a voce alta, sia con lettura silenziosa - legge e comprende testi di vario tipo	
Lettura	Conoscenze	Abilità
	- Riconoscimento dei contenuti e delle informazioni essenziali di un testo (personaggi, luoghi, azioni, successione temporale degli eventi) - Ripetizione e memorizzazione di filastrocche - Letture libere e a tema proposte dall'insegnante - Letture a voce alta in modo espressivo	L'alunno sa: - Leggere e comprendere le informazioni essenziali in testi narrativi di diverso tipo - Leggere e memorizzare filastrocche e semplici poesie - Leggere in modo scorrevole e corretto
Nucleo Fondante	Conoscenze	Abilità
	- scrive correttamente sotto dettatura. - racconta in modo autonomo con frasi semplici un vissuto o storie secondo criteri logici e di successione temporale. - Riordina e riproduce sequenze grafico-pittoriche. - Scrive semplici descrizioni. - Discrimina gruppi consonantici duri e dolci, SCI SCE GN GL, digrammi MP e MB, grafemi QU e CU, consolidamento del trigramma CQU, le sillabe complesse pluri-consonantiche	L'alunno sa - sistemare parole in ordine alfabetico - Scrivere semplici frasi spontaneamente e brevi testi sotto dettatura - Riprodurre semplici frasi - Scrivere semplici didascalie a partire da immagini
Scrittura		

	-Scrittura di semplici frasi con il supporto delle immagini -Dettati di brevi testi	
Nucleo fondante:	Obiettivi di apprendimento L'alunno: prende coscienza delle principali convenzioni ortografiche	
Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua	Conoscenze	Abilità
	- rispetta le principali convenzioni ortografiche. - distingue genere e numero di nomi, articoli e aggettivi. - la frase minima ed espansa.	-utilizzare le principali convenzioni ortografiche e morfologiche e arricchire progressivamente il lessico.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Metodo induttivo • Metodo deduttivo • Metodo scientifico • Metodo esperienziale • Lavoro di gruppo • Problem solving • Brain storming • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA E VALUTAZIONE: Le verifiche si effettueranno con modalità diverse così da rilevare ii livelli di competenza relativi alle abilità da attivare, sotto forma di prove orali e scritte.		

DISCIPLINA: STORIA

CLASSE SECONDA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
Competenza chiave europea: Comunicazione nella madre lingua; competenze sociali e civiche.

Competenze al termine della classe III :

- Conoscere elementi significativi del passato del suo ambiente di vita
- Conoscere gli aspetti fondamentali della preistoria, della protostoria e della storia antica
- Usare la linea del tempo per collocare un fatto o un periodo storico
- Conoscere le civiltà studiate.
- Individuare le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
- Organizzare la conoscenza, tematizzando e usando semplici categorie.
- Produrre semplici testi storici.
- Comprendere i testi storici proposti.
- Usare carte geo-storiche.
- Usare strumenti informatici con la guida dell'insegnante.
- Raccontare i fatti studiati.
- Riconoscere le tracce storiche presenti sul territorio .
- Comprendere l'importanza del patrimonio artistico e culturale.

Nucleo fondante	Obiettivi di apprendimento Ricavare informazioni dall'analisi di vari tipi di fonti.	
Uso delle fonti.	Conoscenze	Abilità
	• Fonti di vario genere che testimoniano eventi della storia personale e familiare	L'alunno sa: ✓ Percepire le diverse temporalità. ✓ Confrontare il passato con il presente ✓ Collocare fatti ed eventi della sua storia personale.
Nucleo fondante Organizzazione delle conoscenze	Obiettivi d'apprendimento: ✓ Riconoscere la durata e periodicità in esperienze vissute riconosce le relazioni di successione e cicli temporali comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo	
	Conoscenze ✓ La giornata ✓ La contemporaneità ✓ Il tempo e i suoi significati ✓ La durata delle azioni La successione temporale (prima - ora- dopo- infine) ✓ La contemporaneità Eventi ciclici: il giorno, la settimana, i mesi, le stagioni ✓ il calendario delle attività scolastiche	Abilità L'alunno sa: ✓ Individuare la sequenza di azioni, di fatti vissuti e di fatti narrati ✓ Acquisire il concetto di durata e rilevarlo nelle azioni Individuare, comprendere e ordinare azioni ed eventi utilizzando gli indicatori spazio-temporali adeguati ✓ Riconoscere la contemporaneità tra più azioni e/o eventi ✓ Riconoscere la ciclicità dei fenomeni temporali e saperli descrivere ✓ Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo
Nucleo fondante	Obiettivi di apprendimento Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali	
Strumenti concettuali	Conoscenze	Abilità
	• La successione delle azioni in una storia	L'alunno sa: ➤ Riconoscere la successione di azioni in una storia

Nucleo fondante : produzione orale e scritta	Obiettivi d'apprendimento: ➤ rappresentare graficamente e verbalizzare sequenze di azioni utilizzando un lessico appropriato	
	Conoscenze	Abilità
	- Disegno di una storia suddivisa in sequenz - Racconto di una storia o di un evento utilizzando la successione cronologica corretta	L'alunno sa: Rappresentare graficamente e verbalmente la sequenza di azioni, di fatti vissuti e di fatti narrati.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: - Metodo induttivo - Metodo deduttivo - Metodo scientifico - Metodo esperienziale - Lavoro di gruppo - Problem solving - Brain storming - Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA E VALUTAZIONE: Le verifiche si effettueranno con modalità diverse così da rilevare ii livelli di competenza relativi alle abilità da attivare, sotto forma di prove orali e scritte.		

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

CLASSE SECONDA

IMPARARE AD IMPARARE Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea: Comunicazione nella madre lingua; competenze sociali e civiche;

Competenze al termine della classe III

L'alunno

- si orienta nello spazio circostante, utilizzando riferimenti topologici
- Si orienta sulle carte geografiche,utilizzando punti cardinali e coordinate geografiche
- Riconosce gli elementi fisici ed antropici di un territorio
- Riconosce i rapporti di connessione e di interdipendenza tra gli elementi di un territorio
- Individua,conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi naturali italiani
- Localizza su carte gli elementi fisici ed antropici di un ambiente
- Interpreta carte geografiche attraverso il linguaggio della geo-graficità
- Realizza carte tematiche
- Ricava informazioni geografiche da più fonti

Nucleo fondante	Obiettivi di apprendimento
ORIENTAMENTO	muoversi nello spazio circostante orientandosi attraverso i punti di riferimento utilizzando gli indicatori topologici

	Conoscenze • Gli indicatori spaziali. • Sopra / sotto Davanti / dietro Dentro/ fuori Vicino /lontano Destra /sinistra..... • Gli indicatori di direzione: avanti / indietro verso destra / verso sinistra verso l'alto / verso il basso • Il percorso di uscita in caso di evacuazione	Abilità L'alunno sa: ▪ Localizzare gli oggetti ▪ Muoversi nello spazio ▪ Descrivere verbalmente i propri spostamenti ▪ Seguire il percorso prestabilito dal piano di evacuazione
Nucleo fondante LINGUAGGIO DELLA GEO- GRAFICA' PAESAGGIO	Obiettivi di apprendimento Cogliere il rapporto tra la realtà geografica e la sua rappresentazione. Conosce gli ambienti e li distingue secondo caratteristiche e funzioni	
	Conoscenze ▪ Percorsi in aula e/o in palestra e loro rappresentazione ▪ I reticoli ▪ Spazi e ambienti. ▪ Elementi naturali e antropici dei paesaggi.	Abilità L'alunno sa: ○ Rappresentare graficamente gli spazi vissuti e i percorsi. ○ Indicare le posizioni in un reticolo ○ Conosce gli spazi e gli ambienti attraverso l'approccio senso-percettivo ○ Classifica gli ambienti in base alle loro caratteristiche e funzioni ○ Conosce gli elementi dello spazio: naturali e artificiali.
Nucleo fondante REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	Obiettivi di apprendimento - apprendere il concetto di regione	
	Conoscenze Spazi chiusi – aperti, confini, regione interna e regione esterna	Abilità L'alunno sa: analizzare e rappresentare graficamente oggetti e spazi delimitati
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Metodo induttivo • Metodo deduttivo • Metodo scientifico • Metodo esperienziale • Lavoro di gruppo • Problem solving • Brain storming • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA - VALUTAZIONE Le verifiche si effettueranno con modalità diverse così da rilevare ii livelli di competenza relativi alle abilità da attivare, sotto forma di prove orali e scritte.		

DISCIPLINA: MATEMATICA

CLASSE SECONDA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.		
Competenza chiave europea La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).		
Competenze al termine della classe III -Opera con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali -Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio. -Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche -Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici)		
Nucleo fondante NUMERO	Obiettivi di apprendimento - Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti. -Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. -Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. -Memorizzare regole e procedimenti di calcolo.	
	Conoscenze	Abilità
	• I numeri naturali oltre il 100 • Il valore posizionale delle cifre • Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna con e senza cambio. • Eseguire moltiplicazioni in colonna ad una cifra. • Avvio al concetto di divisione	- Leggere, contare, scrivere, rappresentare, ordinare e operare con oggetti e numeri naturali. - Eseguire semplici operazioni con oggetti e numeri naturali. -Eseguire semplici operazioni e verbalizzare le procedure di calcolo. - Memorizzare regole e procedimenti di calcolo.
Nucleo fondante SPAZIO E FIGURE	Obiettivi di apprendimento -Sapersi orientare nello spazio fisico. - Localizzare oggetti nello spazio. -Rappresentare e descrivere figure geometriche e operare con esse. -Confrontare misure.	
	Conoscenze	Abilità
	Orientarsi nello spazio. Riconoscere le figure geometriche piane e solide. La simmetria. Unità di misura arbitrarie per l'acquisizione del concetto di misurazione	L'alunno sa: - orientarsi nello spazio fisico. - Localizzare oggetti nello spazio. -Rappresentare e descrivere figure geometriche e operare con esse. - Confrontare misure

Nucleo fondante : RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Obiettivi di apprendimento - Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. -Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazione e ordinamenti assegnati. -Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.	
	Conoscenze	Abilità
	- i quantificatori. Previsioni soggettive e previsioni giustificate -Problemi matematici e non. Il testo, i dati, le domande e le relazioni tra essi -Le indagini statistiche -Raccolta di dati tramite grafici, tabelle, ideogrammi ed istogrammi. Le classificazioni e le relazioni.	L'alunno sa: - Raccogliere dati, derivanti dall'esperienza diretta, e raggrupparli attraverso semplici rappresentazioni grafiche. -Risolvere situazioni problematiche e non utilizzando le operazioni aritmetiche. -comprendere ed analizzare il testo di un problema matematico e non e sa indicarne le strategie di risoluzione.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: ○ Didattica laboratoriale ○ Problem solving ○ Didattica induttiva ○ Lezione frontale ○ Ascolto attivo e domande stimolo ○ Brainstorming ○ Tutoring ○ Cooperative learning ○ Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA A conclusione di ogni unità di apprendimento si procederà alla rilevazione delle conoscenze acquisite attraverso la somministrazione di prove oggettive di diverso tipo. La verifica verrà fatta in forma scritta e orale avrà attenzione sia alla comprensione dei concetti(sapere) sia alla capacità di eseguire esercizi (saper fare). VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

CLASSE SECONDA

IMPARARE AD IMPARARE : è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
--

Competenza chiave europea CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE. Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.		
Competenze al termine della classe III: Competenze al termine della III L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). E' in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) . Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.		
Nucleo fondante ESPRIMERSI E COMUNICARE	Obiettivi di apprendimento -Utilizzare le conoscenze del linguaggio visuale per produrre e rielaborare immagini in modo creativo	
	Conoscenze	Abilità
	-Tecniche espressive grafiche, pittoriche e plastiche. -Creazione di oggetti con materiale di recupero	L'alunno sa: -utilizzare le conoscenze del linguaggio visuale per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali. -Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo. Sa utilizzare in modo creativo materiali, tecniche e strumenti diversi.
Nucleo fondante OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI; COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	Obiettivi d'apprendimento: - Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.	
	Conoscenze	Abilità
	-LETTURA, DECRIZIONE, RIPRODUZIONE DI IMMAGINI	L'alunno sa: -Sa distinguere la figura dallo sfondo in una rappresentazione iconica -Sa leggere immagini a partire dalla conoscenza degli elementi costitutivi -Sa usare creativamente il colore per differenziare e riconoscere gli oggetti Conoscere e rispettare i principali beni artistico-culturali e artigianali presenti nel proprio territorio.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: ○ Didattica induttiva ○ Didattica laboratoriale		

- Cooperative learning
- Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).

VERIFICA

La verifica si effettuerà sugli elaborati degli alunni e sulle loro risposte durante le attività di lettura di immagini.

VALUTAZIONE

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti:

- L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe.
- La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze.
- La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: INGLESE

CLASSE SECONDA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA)

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.

Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

(AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA) SUDDIVISE PER NUCLEI FONDANTI

Ascolto (comprensione orale)

– Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a sé stesso, ai compagni, alla famiglia.

Parlato (produzione e interazione orale)

– Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note.
– Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.

Lettura (comprensione scritta)

– Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.

Scrittura (produzione scritta)

– Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.

COMPETENZE

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

ABILITA'

- Ascoltare e riconoscere suoni e parole della L2.
 - Comprendere ed eseguire semplici istruzioni.
 - Ascoltare e intuire il significato globale di semplici canzoni e filastrocche.
- Ascoltare e comprendere lessico

CONOSCENZE

- Ambiti lessicali relativi ad oggetti personali, all'ambiente familiare e scolastico, ai numeri (0-20);
- Ambiti lessicali e strutturali per chiedere e fornire informazioni personali.

	e semplici messaggi riferiti agli argomenti di esperienza quotidiana, relativi a sè stessi, pronunciati lentamente.	Ambiti lessicali e strutturali per parlare di se stessi.
		Alcuni termini e tradizioni legati alle feste di Halloween, Natale e Pasqua.
Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.	- Riprodurre suoni della L2. - Pronunciare correttamente parole e semplici frasi riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note, rispettando la pronuncia. - Rispondere a semplici domande - Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando semplici frasi memorizzate adatte alla situazione. Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali.	
Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	Ascoltare comprendere e riprodurre parole e semplici frasi relativi alle festività anglosassoni.	
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: - Didattica induttiva - Didattica laboratoriale - Cooperative learning - Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA La verifica si effettuerà sugli elaborati degli alunni e sulle loro risposte durante le attività di lettura di immagini.		
VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: - L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. - La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. - La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: SCIENZE

CLASSE SECONDA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea:		
La competenza in campo scientifico: si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.		
Competenze al termine della classe III : - 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 - Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. - Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. - Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.		
Nucleo fondante ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	Obiettivi di apprendimento - Classificare oggetti in base alle loro proprietà. - Osservare e descrivere le proprietà di materiali diversi.	
	Conoscenze	Abilità
	Vari materiali e loro utilizzo	L'alunno sa: - Osservare fatti e fenomeni partendo dalla propria esperienza quotidiana, manipolando materiali per coglierne proprietà, qualità e riconoscerne funzioni e modi d'uso.
Nucleo fondante OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	Obiettivi di apprendimento - Sperimentare una trasformazione e descrivere l'esperienza. - Riconoscere e descrivere fenomeni relativi al mondo biologico.	
	Conoscenze	Abilità
	-Esseri viventi e non viventi: prime classificazioni.	L'alunno sa: -Osservare elementi della realtà circostante. - Formulare ipotesi e verificarle attraverso semplici esperimenti. -Stabilire e comprendere relazioni di causa-effetto
Nucleo fondante L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	Obiettivi di apprendimento - Classificare i viventi e i non viventi. - Individuare le principali parti della pianta, della foglia, del fiore e del frutto. - Individuare il rapporto tra strutture e funzioni negli organismi osservati. - Individuare somiglianze e differenze nelle caratteristiche e nel comportamento di organismi animali. - Descrivere i comportamenti umani e animali	
	Conoscenze	Abilità
	- Viventi e non viventi - Gli animali - Le piante	L'alunno sa: -Osservare la realtà del mondo animale e vegetale. - Classificare animali e piante in base ad alcune caratteristiche comuni. -Riconoscere le diversità dei viventi e la loro relazione con l'ambiente.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		

METODOLOGIA: • Esplorazione dell’ambiente circostante attraverso i cinque sensi. • Giochi senso-percettivi. • Classificazioni di oggetti. • Conversazioni collettive. • Osservazione e riproduzione grafico-pittorica. • Ricerca e raccolta di oggetti. • Osservazioni di materiali. • Esperimenti. • Osservazioni sistematiche e registrazioni in tabelle. • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell’ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).
VERIFICA A conclusione di ogni unità di apprendimento si procederà alla rilevazione delle conoscenze acquisite attraverso la somministrazione di prove oggettive di diverso tipo quali schede di completamento, la descrizione a voce di un fatto, un luogo, un esperimento, la formulazione di semplici domande e/o ipotesi in relazione al problema analizzato. VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: ❖ L’interesse e la partecipazione dell’alunno alle attività della classe. ❖ La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. ❖ La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE SECONDA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l’acquisizione, l’elaborazione e l’assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l’uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell’istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
Competenza chiave europea: La competenza in campo tecnologico e digitale è considerata l’applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall’attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino. <i>La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell’informazione e della comunicazione (TIC): l’uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</i>
Competenze al termine della classe III: • L’alunno riconosce e identifica nell’ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • È a conoscenza di alcuni processi di tecnologia. • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
• Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

Nucleo fondante Vedere e osservare	Obiettivi di apprendimento - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	
	Conoscenze	Abilità
	-I materiali e le loro caratteristiche. -Tabelle, mappe, diagrammi, disegni	-L'alunno sa - rappresentare semplici oggetti. -effettuare semplici prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -rappresentare i dati delle osservazioni attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Usare strumenti informatici.
Nucleo fondante Prevedere e immaginare, Intervenire e trasformare	Obiettivi d'apprendimento: Esplorare, progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegandone le fasi del processo.	
	Conoscenze	Abilità
	Realizzare manufatti di uso comune.	L'alunno sa: realizzare oggetti, strumenti spiegandone le fasi del processo.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA • Partire sempre dall'osservazione e dall'esplorazione della realtà • Coinvolgimento diretto degli alunni in attività finalizzate ad affinare l'osservazione e la ricerca • Attività manipolative per promuovere esperienze di contatto con i materiali • Incoraggiamento a porre domande • Progettazione di esperimenti ed esplorazioni • Formulazione ed ipotesi • Verbalizzazione in gruppo di ogni fase di lavoro • Dare ampio spazio alla spontaneità e all'iniziativa personale di ciascun alunno • Gratificare le scoperte individuali • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		

DISCIPLINA: MUSICA

CLASSE SECONDA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
Competenza chiave europea: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE. Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.
COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE V - Esplora diverse possibilità espressive della voce, ascoltando se stesso e gli altri. 1. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche. 2. Articola combinazioni sonore applicando schemi elementari. 3. Ascolta, interpreta e descrive brani. 4. Esegue semplici brani vocali appartenenti a generi e culture differenti. 5. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. 6. Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.

7. Esplora eventi sonoro-musicali in riferimento alla loro fonte.		
Nucleo fondante Voce parlata e cantata	Obiettivi di apprendimento Utilizzare la voce in modo consapevole e creativo	
	Conoscenze	Abilità
	Canti per bambini canti della tradizione popolare	L'alunno sa - Intonare semplici canti.
Nucleo fondante Fenomeni sonori e linguaggi musicali	Obiettivi di apprendimento - Riconoscere suoni e rumori in ordine alla fonte - Analizzare e classificare un suono in relazione ad uno o più parametri - Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere. - Associare stati emotivi a brani ascoltati.	
	Conoscenze	Abilità
	-Suono e silenzio. -Suoni corti, lunghi, forti e deboli. -Suoni e rumori dell'ambiente che ci circonda. -Brevi melodie.	L'alunno sa: -Riconoscere suoni e rumori -Ascoltare e interpretare
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: - Didattica induttiva - Didattica laboratoriale - Cooperative learning - Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making). VERIFICA La rilevazione degli apprendimenti si attuerà attraverso: - riconoscimento e riproduzione di semplici strutture ritmiche - esecuzione di canti corali con giusta intonazione ed espressività - riproduzione di semplici strutture musicali rispettandone i tempi principali VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: - L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. - La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze - La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA
CLASSE SECONDA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.		
Competenza chiave europea: competenze sociali e civiche.		
Competenze al termine della classe V: L'alunno -acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. -utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. -sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. -sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. -agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. -riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. -comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.		
Nucleo fondante IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Obiettivi di apprendimento L'Alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	
	Conoscenze	Abilità
	Le parti del corpo e i loro movimenti.	-L'alunno sa: ✓ Muovere correttamente le varie parti del corpo anche in semplici combinazioni. ✓ Controllare e adattare i movimenti del corpo con semplici situazioni di equilibrio statico e dinamico.
Nucleo fondante IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO - ESPRESSIVA	Obiettivi d'apprendimento: ✓ Utilizzare il linguaggio motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	
	Conoscenze	Abilità
	Utilizzo in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso drammatizzazioni e danze.	L'alunno sa: ✓ Associare movimenti a percezioni ed emozioni vissute.
Nucleo fondante	Obiettivi di apprendimento Conoscere ed applicare modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport.	
	Conoscenze	Abilità

IL GIOCO LO SPORT E IL FAIR PLAY	Le regole di semplici giochi.	L'alunno sa: ➤ Partecipare al gioco collettivo nel rispetto delle regole.
---	---	---

Nucleo fondante SALUTE E BENESSERE, PERCEZIONE E SICUREZZA	Obiettivo d'apprendimento ➤ Agire rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tali competenze nell'ambiente scolastico ed extra.	
	Conoscenze	Abilità
	Comportamenti adeguati nei vari ambienti di vita.	L'alunno sa: ❖ Individuare e attivare comportamenti adeguati nei confronti degli attrezzi e degli spazi da utilizzare.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: - Predisposizione di ambienti favorevoli al movimento, all'ascolto, alla cooperazione... - Giochi liberi e guidati - Giochi di gruppo - Brainstorming - Giochi con il corporeo - Coinvolgimento di tutti gli alunni - Valorizzazione degli interventi per favorire l'acquisizione della fiducia in sé - Animazioni - Lavoro di gruppo - Circle time - Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA - Osservazione costante - Conversazioni - Percorsi		
VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: - L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. - La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. - La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

CLASSE SECONDA

Imparare a imparare: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
COMPETENZA-CHIAVE Consapevolezza ed espressione culturale Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.

Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento		
AMBITO TEMATICO Dio e l'uomo La Bibbia e le altre fonti Il linguaggio religioso I valori etici e religiosi	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Comprendere attraverso i racconti biblici e altri testi, che il mondo è opera di Dio ed affidato alla responsabilità dell'uomo con cui fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani. Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione. Scoprire il messaggio di Gesù attraverso le sue diverse modalità comunicative. Conoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio e la specificità del "Padre Nostro".	
	COMPETENZE Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi. Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, del peccato originale, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli Apostoli. Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù. Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.	
	CONOSCENZE	ABILITÀ
	Λα χρεαζιονε σεχονδο λα Βιββια. Un messaggio di amicizia e perdono Il significato cristiano del Natale. Aspetti geografici e sociali in Palestina al tempo di Gesù. Ιλ μεσσαγγιο δι Γεσ νελ ζανγελο: παραβολε ε μιραχολι. Il significato cristiano della Pasqua. Λοοριγινε δελλα Χηιεσα. Diversi tipi di preghiera. I racconti della creazione e del peccato originale. Brani evangelici del Natale e della Pasqua Pagine del Vangelo (parabole e miracoli) e degli Atti degli Apostoli.	Riconosce che il mondo è opera di Dio da custodire e rispettare Riconosce che Dio fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo Conosce i fatti storici della nascita di Gesù Conosce l'ambiente terreno in cui vissuto Gesù Conosce i fatti più significativi della Pasqua di Gesù Identifica la Chiesa come comunità di coloro che credono in Gesù Riconosce il valore della preghiera Ascoltare, leggere, comprendere e confrontare semplici brani di testi sacri. Saper riferire di alcune pagine bibliche fondamentali il messaggio in esse contenuto.

DISCIPLINA: ITALIANO

CLASSE TERZA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea- **La comunicazione nella madrelingua** è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

Competenze al termine della classe III:

- Ascolta e comprende testi orali "diretti o trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo;
- Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali
- Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli;
- Comprende e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; comprende e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio;
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

Nucleo fondante Ascolto e parlato	Obiettivi di apprendimento	
	• Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. • Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riesporli in modo comprensibile a chi ascolta. • Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. • Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.	
	Conoscenze	Abilità

	• Strategie essenziali all'ascolto. • Frasi correttamente strutturate e con lessico appropriato. • Convenzioni ortografiche.	L'alunno sa: - leggere e comprendere testi di vario tipo, - individuare il senso globale e le informazioni principali di un testo - rielaborare testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli
Nucleo fondante Lettura	Obiettivi d'apprendimento: • Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. • Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. • Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. • Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. • Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. • Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su teminoti.	
	Conoscenze	Abilità
	• Strutture essenziali dei testi narrativi fantastici • Contesto, scopo, destinatario della comunicazione.	L'alunno sa: - Leggere testi di vario genere della letteratura per l'infanzia e formulare su di essi giudizi personali; - partecipare a scambi comunicativi con compagni e insegnante, rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
Nucleo fondante Scrittura	Obiettivi d'apprendimento: • Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. • Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). • Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.	
	Conoscenze	Abilità
	• Produrre semplici testi descrittivi per ricordare e	L'alunno sa:

	presentare persone, animali, oggetti e ambienti.	- scrivere testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre - rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
Nucleo fondante Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua	Obiettivi di apprendimento • Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. • Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.	
	Conoscenze	Abilità
	• Comprendere l'argomento e le informazioni principali di argomenti affrontati in classe. • Narrare storie frutto di fantasia. Ascoltare testi narrativi fantastici - mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile per chi ascolta.	L'alunno sa: • riconoscere e classificare alcune parti variabili e invariabili del discorso • individuare i rapporti logici tra le parole e riconoscere le relazioni di forme e significato tra di esse • riconoscere gli elementi della frase semplice: soggetto e predicato
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Predisposizione di un ambiente favorevole all'ascolto. • Conversazione guidata su esperienze personali anche con domande-stimolo. • Lettura di semplici testi. • Domande di comprensione. • Comunicazione corretta di messaggi. • Interiorizzazione delle regole per sostenere una conversazione civile. • Coinvolgimento di tutti gli alunni. • Valorizzazione degli interventi per favorire l'acquisizione della fiducia in sé. • Metodo globale e fonemico-sillabico. • Predisposizione di schede relative ad ogni singola difficoltà ortografica. • Dettati, esercitazioni, filastrocche e racconti per il consolidamento delle abilità acquisite. • Attività ludiche ed esperienziali finalizzate all'acquisizione delle abilità strumentali della letto-scrittura. • Animazioni teatrali • Uso di sabbia, plastilina... • Brainstorming • Lavoro di gruppo		

• Circle time • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).
VERIFICA E VALUTAZIONE: • Domande a risposta chiusa/multipla/aperta. • Sintesi • Esercizi di completamento. • Esercizi di comprensione di semplici e brevi testi di vario tipo. • Produzione di semplici e brevi frasi. • Esercizi di orientamento spazio-temporale. • Lettura di grafici. • Dettati. • Scrittura spontanea VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze • La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: STORIA

CLASSE TERZA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.	
Competenza chiave europea: Comunicazione nella madre lingua; competenze sociali e civiche.	
Competenze al termine della classe III: L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	
Nucleo fondante	Obiettivi di apprendimento
Uso delle fonti	Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di

	appartenenza. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	
	Conoscenze	Abilità
	• Costruire concetti fondanti e relativi ai diversi aspetti del quadro di civiltà di un gruppo • Leggere e interpretare fonti storiche • Individuare le caratteristiche salienti e le conquiste degli uomini primitivi • Confrontare i bisogni di oggi con quelli del passato • Rappresentare una linea del tempo, sapersi orientare e saper collocare i tempi • Selezionare informazioni da una fonte	L'alunno sa: • Collocare fatti ed eventi nel tempo utilizzando in modo appropriato gli indicatori temporali • Utilizzare semplici ricostruzioni dell'ambiente di vita del passato • Comprendere il testo che legge, superando la dimensione strettamente strumentale della lettura e integrando le conoscenze offerte dal testo con quelle già possedute, al fine della corretta attribuzione del significato ai termini e allo scritto nel suo complesso.
Nucleo fondante Organizzazione delle informazioni	Obiettivi d'apprendimento: Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	
	Conoscenze	Abilità
	• Un quadro della civiltà del passato recente: il tempo dei nonni. • La nascita dell'universo • Le prime forme di vita sulla Terra • I dinosauri e la loro estinzione • La comparsa dei mammiferi • Nascita ed evoluzione dell'uomo • Il Paleolitico: come vivevano i primi uomini • La scoperta del fuoco	L'alunno sa: • Confrontare i bisogni di oggi con quelli del passato • Rappresentare una linea del tempo, sapersi orientare e saper collocare i tempi • Selezionare informazioni da una fonte - Individuare la sequenza di azioni, di fatti vissuti e di

		fatti narrati - Acquisire il concetto di durata e rilevarlo nelle azioni Individuare, comprendere e ordinare azioni ed eventi utilizzando gli indicatori spaziotemporali adeguati - Riconoscere la contemporaneità tra più azioni e/o eventi - Riconoscere la ciclicità dei fenomeni temporali e saperli descrivere
Nucleo fondante Strumenti concettuali	Obiettivi di apprendimento Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.	
	Conoscenze	Abilità
	• avviare la costruzione di concetti fondamentali della storia: famiglia, gruppo, regole, agricoltura, ambiente, produzione	L'alunno sa: • utilizzare semplici ricostruzioni dell'ambiente di vita del passato • comprendere il testo che legge, superando la dimensione strettamente strumentale della lettura e integrando le conoscenze offerte dal testo con quelle già possedute, al fine della corretta attribuzione del significato ai termini e allo scritto nel suo complesso
Nucleo fondante Produzione orale e scritta	Obiettivi d'apprendimento Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	
	Conoscenze	Abilità
	• L'arte preistorica: le pitture rupestri • Il culto della natura • Il Neolitico: come vivevano i primi uomini stanziali • La diffusione dell'agricoltura e dell'allevamento • Lo sviluppo dell'artigianato	L'alunno sa: • Individuare analogie e differenze tra quadri storici diversi • Formulare ipotesi e applicare procedimenti inferenziali

		• Conoscere e utilizzare in modo appropriato termini specifici del lessico storico • Comprendere le caratteristiche della relazione tra gruppo umano e ambiente fisico • Prevedere e realizzare le tappe di un lavoro di ricerca di informazioni rispetto a un tema o problema stabilito
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Predisposizione di ambienti favorevoli all'ascolto, alla cooperazione... • Brainstorming • Conversazione guidata su esperienze personali anche con domande-stimolo. • Coinvolgimento a livello corporeo • Domande di comprensione • Comunicazione corretta di messaggi • Interiorizzazione delle regole per sostenere una conversazione civile • Coinvolgimento di tutti gli alunni • Valorizzazione degli interventi per favorire l'acquisizione della fiducia in sé • Predisposizione di schede relative alle conoscenze affrontate. • Esercitazioni, filastrocche e racconti per il consolidamento delle abilità acquisite • Attività ludiche ed esperienziali • Animazioni teatrali • Lavoro di gruppo • Circle time • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA • Osservazione costante • Conversazioni • Schede strutturate • Percorsi • Storie in sequenze		
VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. • La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

CLASSE TERZA

IMPARARE AD IMPARARE. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea: Comunicazione nella madre lingua; competenze sociali e civiche;

Competenze al termine della classe III

L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.

Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).

Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)

Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.

Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.

Nucleo fondante Orientamento	Obiettivi di apprendimento Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).	
	Conoscenze	Abilità
	- La pianta e le coordinate. - Carte di vario tipo. - Mappe e punti cardinali.	L'alunno sa: - Comprendere il rapporto tra realtà geografica e sua rappresentazione cartografica - Riconoscere gli elementi che caratterizzano una rappresentazione cartografica
Nucleo fondante Linguaggio della geo-graficità	Obiettivi di apprendimento - Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. - Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.	
	Conoscenze	Abilità
	- La collina e la montagna. - L'intervento dell'uomo attraverso i terrazzamenti - La pianura e il paesaggio agricolo, industriale e urbano	L'alunno sa: Leggere e interpretare carte di vario tipo, partendo da quelle relative al proprio territorio

		• Riconoscere lo spazio geografico come sistema fisico-antropico • Descrivere un paesaggio nei suoi elementi essenziali (pianura, collina, montagna, fiume, lago, mare)
Nucleo fondante Paesaggio	Obiettivi di apprendimento Conoscere il territorio circostante attraverso l’approccio percettivo e l’osservazione diretta. Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell’ambiente di vita della propria regione.	
	Conoscenze	Abilità
	• L'ambiente più antropizzato: la città. I fiumi e i laghi. • L'intervento dell'uomo con la regimentazione delle acque. • Il mare e le coste. • Flora e fauna dei vari ambienti. • Confronto sui diversi ambienti geografici • La tutela dell'ambiente	L'alunno sa: • Riconoscere gli elementi naturali e umani che caratterizzano il paesaggio • Individuare le modifiche apportate dall'uomo all'ambiente sfruttando le risorse naturali --
Nucleo fondante REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	Obiettivi di apprendimento Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.	
	Conoscenze	Abilità
	• Comprendere l'interazione uomo ambiente. • Comparare spazi organizzati e individuare spazi, differenze ed elementi rilevanti • Utilizzare in modo appropriato i termini specifici della disciplina • Sviluppare il senso di responsabilità nei confronti dell'ambiente.	L'alunno sa • Leggere carte diverse e distinguere le funzioni informative.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Predisposizione di ambienti favorevoli all’ascolto, alla cooperazione...all’esplorazione... • Brainstorming		

- Conversazione guidata su esperienze personali anche con domande-stimolo.
- Coinvolgimento a livello corporeo
- Ricerca ed esplorazione
- Comunicazione corretta di messaggi
- Interiorizzazione delle regole per sostenere una conversazione civile
- Coinvolgimento di tutti gli alunni
- Valorizzazione degli interventi per favorire l'acquisizione della fiducia in sé
- Predisposizione di schede relative alle conoscenze affrontate.
- Esercitazioni, filastrocche e racconti per il consolidamento delle abilità acquisite
- Attività ludiche ed esperienziali
- Lavoro di gruppo
- Circle time
- Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).

VERIFICA

- Osservazione costante
- Giochi
- Conversazioni
- Schede strutturate
- Percorsi
- Attività motorie

VALUTAZIONE

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti:

- L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe.
- La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze
- La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: MATEMATICA

CLASSE TERZA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea

La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).

Competenze al termine della classe III

L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.

Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.

Descrive, denomina e classifica figure in base a geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.

Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).

Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici

Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.

Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).

Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

Nucleo fondante Numero	Obiettivi di apprendimento • Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ... • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. • Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.	
	Conoscenze • Conoscere i numeri entro il 1000. • Comprendere il valore posizionale delle cifre. • Stabilire l'ordine di grandezza dei numeri.	Abilità L'alunno sa: • Leggere e scrivere i numeri naturali in cifre e lettere • Comporre e scomporre i numeri in base al valore posizionale delle cifre • Confrontare e ordinare i numeri naturali
	Obiettivi di apprendimento Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.	
Nucleo fondante Spazio e figure		

	Conoscenze	Abilità
	- Riconoscere le caratteristiche delle linee - Riconoscere le principali figure geometriche del piano e dello spazio. - Riconoscere la simmetria	L'alunno sa: - Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo - Distinguere linee curve, spezzate, miste; linee aperte e chiuse. - Capire il concetto di lineare, semiretta, segmento. - Indicare se due linee sono incidenti o parallele.
Nucleo fondante Relazioni, dati e previsioni	Obiettivi di apprendimento Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).	
	Conoscenze	Abilità
	- Usare terminologie relative a numeri, figure, relazioni. - Classificare in base ad uno o più attributi per operare una prima lettura di situazioni concrete. - Acquisire strumenti adatti per indagare la realtà - Stimare la probabilità che accadano gli eventi - Misurare grandezze con unità di misura arbitrarie e convenzionali.	L'alunno sa: - Acquisire consapevolezza della diversità di significato tra termini usati nel linguaggio comune e quelli del linguaggio specifico - Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà utilizzando rappresentazioni opportune. - Riconoscere, in base ad informazioni in proprio possesso, se una situazione è certa o incerta - Associare alle grandezze corrispondenti le unità di misura già note dal contesto extrascolastico. - Effettuare misure dirette e indirette di grandezze (lunghezze, tempi..) ed esprimerle secondo unità di misura arbitrarie e convenzionali.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: - Didattica laboratoriale - Problem solving/problem posing - Didattica induttiva - Lezione frontale		

- Ascolto attivo e domande stimolo
- Brainstorming
- Tutoring
- Cooperative learning
- Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).
- Uso di materiale strutturato e non (regoli, abaco, forme logiche, giochi e oggetti di vario tipo)

VERIFICA: A conclusione di ogni unità di apprendimento si procederà alla rilevazione delle conoscenze acquisite attraverso la somministrazione di prove oggettive di diverso tipo. La verifica verrà fatta in forma scritta e avrà attenzione sia alla comprensione dei concetti(sapere) sia alla capacità di eseguire esercizi (saper fare).

VALUTAZIONE

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti:

- L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe.
- La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze.
- La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

CLASSE TERZA

IMPARARE AD IMPARARE: è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE.

Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

Competenze al termine della classe III

L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). E' in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

Nucleo fondante Esprimersi e comunicare	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-
--	---

	espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	
	Conoscenze	Abilità
	- Le forme delle cose dell'ambiente circostante e la loro funzione - Lettura di immagini da un punto di vista denotativo e connotativo - I materiali naturali e di riciclo	L'alunno sa: - Saper usare la scala cromatica, il bianco, il nero - Riconoscere e usare le coppie di colori complementari - Sviluppare il senso estetico della composizione geometrica
Nucleo fondante Osservare e leggere le immagini	Obiettivi d'apprendimento Osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini. Riconoscere alcune opere d'arte.	
	Conoscenze	Abilità
	La capacità espressiva dei colori. Elementi di base della comunicazione iconica. I principali beni artistico-culturali presenti nel territorio.	L'alunno sa: - Utilizzare tecniche diverse - Affinare la capacità di usare il linguaggio iconico per contesti e per scopi diversi - Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA - Didattica induttiva - Didattica laboratoriale - Cooperative learning - Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making). VERIFICA La verifica si effettuerà sugli elaborati degli alunni e sulle loro risposte durante le attività di lettura di immagini. VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: - L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. - La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. - La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

CLASSE TERZA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea:

La competenza in campo tecnologico e digitale è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

Competenze al termine della classe III:

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

Nucleo fondante Vedere e osservare	Obiettivi di apprendimento L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	
	Conoscenze	Abilità
	I materiali e le loro caratteristiche: carta,	L'alunno sa

	plastica, metallo, legno, vetro, stoffa, creta • Tabelle, mappe, diagrammi, disegni	• Rappresentare semplici oggetti. • Effettuare semplici prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati delle osservazioni attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
Nucleo fondante Prevedere e immaginare, intervenire e trasformare	Obiettivi d'apprendimento - Riconoscere materiali diversi. - Sperimentare le proprietà dei materiali. - Scoprire come si comportano materiali e sostanze diversi a contatto con l'acqua. - Progettare e realizzare manufatti anche in collegamento con le altre discipline. - Conoscere il computer. - Conoscere i principali elementi del computer - Accendere e spegnere correttamente il computer.	
	Conoscenze	Abilità
	- Classificare i materiali in base ad alcune caratteristiche. - Individuare le funzioni degli strumenti adoperati. - Riconoscere i principali elementi del computer: mouse, tastiera, monitor, stampante.	L'alunno sa: - progettare le fasi di un'attività. - realizzare oggetti seguendo una definita metodologia procedurale cooperando con i compagni
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA - Partire sempre dall'osservazione e dall'esplorazione della realtà - Coinvolgimento diretto degli alunni in attività finalizzate ad affinare l'osservazione e la ricerca - Attività manipolative per promuovere esperienze di contatto con i materiali - Incoraggiamento a porre domande - Progettazione di esperimenti ed esplorazioni - Formulazione ed ipotesi - Verbalizzazione in gruppo di ogni fase di lavoro - Dare ampio spazio alla spontaneità e all'iniziativa personale di ciascun alunno - Gratificare le scoperte individuali - Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		

DISCIPLINA: LINGUA STRANIERA - INGLESE

CLASSE TERZA

IMPARARE AD IMPARARE: è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

La comunicazione nelle lingue straniere condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.

COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE III

- L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
- Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni

Nucleo fondante

Ascolto (comprensione orale)

Obiettivi di apprendimento

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

Conoscenze

- Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.

Abilità

L'alunno sa:

- Ascoltare e comprendere le espressioni usate dall'insegnante e dai compagni.
- Ascoltare ed eseguire comandi e consegne.
- Ascoltare, comprendere ed eseguire canzoni, chants, filastrocche in interazione col gruppo.
- Ascoltare e

		comprendere espressioni linguistiche riprodotte con materiale audio e audiovisivo. Ascoltare ritmi ed intonazioni.
Nucleo fondante Parlato (produzione e interazione orale)	Obiettivi di apprendimento - Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. - Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	
	Conoscenze	Abilità
	Usare consapevolmente singole parole. Usare consapevolmente semplici strutture. Interazione in mini-dialoghi.	L'alunno sa: Esprimersi oralmente utilizzando termini ed espressioni di uso quotidiano in relazione ad aspetti del proprio vissuto
Nucleo fondante Lettura (comprensione scritta)	Obiettivi di apprendimento Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.	
	Conoscenze	Abilità
	- Interazione in giochi linguistici. - Produrre oralmente semplici e brevi descrizioni - Abbinare immagini e parole. - Abbinare immagini e semplici espressioni. - Completare strutture linguistiche note. - Leggere mini-storie.	L'alunno sa: - Leggere e comprendere singole parole associate ad immagini. - Leggere e comprendere singole parole note. - Leggere e comprendere semplici frasi, già note oralmente. - Completare semplici strutture linguistiche.
Nucleo fondante Scrittura (produzione scritta)	Obiettivi di apprendimento Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.	
	Conoscenze	Abilità
	Trascrivere il materiale	L'alunno sa:

	linguistico appreso oralmente. Completare frasi e mini-dialoghi. Scrivere semplici parole e frasi apprese oralmente.	• Scrivere semplici messaggi e brevi testi relativi a se stessi, ai propri gusti, al proprio mondo.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • ascolto • ascolto e riproduzione di canti • giochi • attività di coppia o di gruppo • osservazione di immagini, foto, disegni • visione di video • attività manipolative • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA A conclusione di ogni unità di apprendimento si procederà alla rilevazione delle conoscenze acquisite attraverso la somministrazione di prove oggettive di diverso tipo quali schede di completamento, la descrizione a voce di un fatto, un luogo, un esperimento, la formulazione di semplici domande e/o ipotesi in relazione al problema analizzato.		
VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. • La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: MUSICA

CLASSE TERZA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
Competenza chiave europea CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE. Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.
COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE III L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali,

appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

**Nucleo fondante
Voce parlata e
cantata,
fenomeni sonori
e linguaggi
musicali**

Obiettivi di apprendimento

Esplorare, a fini sonori, oggetti comuni e materiali di recupero. Produrre improvvisazioni libere. Esplorare le potenzialità sonore degli elementi naturali per imitarne il timbro. Sperimentare modalità di produzione sonora diverse per eseguire uno stesso brano. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. Giocare con il ritmo in relazione alla parola e al movimento. Codificare i simboli utilizzati in una notazione analogica per dotare di significato le figure musicali convenzionali.

Conoscenze

- Percepire e distinguere suoni e rumori ambientali in ordine alla fonte, alla distanza, alla durata.
- Saper discriminare e classificare i suoni in base all'intensità, all'altezza ed alla differenza timbrica.
- Saper riconoscere le caratteristiche espressive di brani musicali di vario genere.
- Saper produrre con la voce e con gli strumenti suoni diversi per durata, intensità ed altezza
- Saper produrre e riprodurre ritmi.
- Memorizzare e riprodurre canti.
- Costruire strumenti musicali con materiale povero

Abilità

L'alunno sa:

- Saper ascoltare e analizzare eventi sonori riferiti all'ambiente.
- Saper compiere operazioni di analisi, confronto, classificazione in base alla durata, intensità, altezza, timbro.
- Saper mettere in relazione in un brano musicale i significati e le strutture sonore utilizzando il linguaggio verbale, motorio e grafico pittorico.
- Saper riconoscere le funzioni diverse di musiche ascoltate

TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO

METODOLOGIA:

- Didattica induttiva
- Didattica laboratoriale
- Cooperative learning
- Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).

VERIFICA

La rilevazione degli apprendimenti si attuerà attraverso:

- riconoscimento e riproduzione di semplici strutture ritmiche

- esecuzione di canti corali con giusta intonazione ed espressività
- riproduzione di semplici strutture musicali rispettandone i tempi principali

VALUTAZIONE

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti:

- L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe.
- La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze.
- La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: SCIENZE

CLASSE TERZE

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea:

La competenza in campo scientifico: si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.

Competenze al termine della classe III :

- 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
- Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.

Nucleo fondante

Esplorare e descrivere oggetti e materiali

Obiettivi di apprendimento

- Osservare, porre domande, fare ipotesi e verificarle.
- Sperimentare per osservare riflettere ed esprimere.
- Riconoscere e descrivere fenomeni relativi al mondo fisico, chimico, biologico e tecnologico.
- Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.
- Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati.
- Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc.

Conoscenze

Abilità

	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.	L'alunno sa: • Sperimentare il fenomeno del galleggiamento per classificare oggetti. • Scoprire come si comportano materiali e sostanze diversi a contatto con l'acqua. • Mescolare liquidi all'acqua per ottenere soluzioni. • Osservare, descrivere, confrontare elementi della realtà circostante.
Nucleo fondante Osservare e sperimentare sul campo	Obiettivi di apprendimento • 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, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque. • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). • Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni).	
	Conoscenze	Abilità
	• Osservare trasformazioni e cambiamenti di stato. • Saper ricostruire i passaggi salienti, ed elaborare delle ipotesi. • Conoscere le caratteristiche principali dell'acqua.	L'alunno sa: • porsi domande e individuare problemi significativi su cui indagare. • trarre dati e risultati da una esperienza per ricavare una regola generale • raccontare con parole appropriate le esperienze fatte.
Nucleo fondante L'uomo, i viventi e l'ambiente	Obiettivi di apprendimento • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. • Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. • Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.	
	Conoscenze	Abilità
	• Osservare e descrivere gli animali. • Confrontare animali ecoglierne differenze, uguaglianze e somiglianze • Operare una prima classificazione degli animali e	L'alunno sa: • riconoscere i rapporti erbivori – carnivori e preda- predatore nel regno animale.

	• riconoscere le relazioni nei vari ecosistemi. • Analizzare gli animali in base al loro comportamento alimentare.	
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA • Esplorazione dell'ambiente circostante attraverso i cinque sensi. • Giochi senso-percettivi. • Classificazioni di oggetti. • Conversazioni collettive. • Osservazione e riproduzione grafico-pittorica. • Ricerca e raccolta di oggetti. • Osservazioni di materiali. • Esperimenti. • Allestimento di un terrario. • Osservazioni sistematiche e registrazioni in tabelle. • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA A conclusione di ogni unità di apprendimento si procederà alla rilevazione delle conoscenze acquisite attraverso la somministrazione di prove oggettive di diverso tipo quali schede di completamento, la descrizione a voce di un fatto, un luogo, un esperimento, la formulazione di semplici domande e/o ipotesi in relazione al problema analizzato.		
VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. • La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

CLASSE TERZA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea: competenze sociali e civiche.

Competenze al termine della classe III:

L'alunno

- acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza
- comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Nucleo fondante Il corpo e la sua relazione con lo spazio ed il tempo	Obiettivi di apprendimento L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	
	Conoscenze	Abilità
	• Le parti del corpo e i loro movimenti.	L'alunno sa: • Muovere correttamente le varie parti del corpo anche in semplici combinazioni. • Controllare e adattare i movimenti del corpo con semplici situazioni di equilibrio statico e dinamico.
Nucleo fondante Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	Obiettivi d'apprendimento: Utilizzare il linguaggio motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.	
	Conoscenze	Abilità
	Utilizzo in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso drammatizzazioni e danze.	L'alunno sa: • Associare movimenti a percezioni ed emozioni vissute.
Nucleo fondante Il gioco lo sport e il Fair Play	Obiettivi di apprendimento Conoscere ed applicare modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport.	
	Conoscenze	Abilità
	Le regole di semplici giochi.	L'alunno sa: Partecipare al gioco collettivo nel rispetto delle regole.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA:		
• Predisposizione di ambienti favorevoli al movimento, all'ascolto, alla cooperazione...		

- Giochi liberi e guidati
- Giochi di gruppo
- Brainstorming
- Giochi con il corporeo
- Coinvolgimento di tutti gli alunni
- Valorizzazione degli interventi per favorire l'acquisizione della fiducia in sé
- Animazioni
- Lavoro di gruppo
- Circle time
- Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).

VERIFICA

- Osservazione costante
- Conversazioni
- Percorsi

VALUTAZIONE

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti:

- L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe.
- La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze.
- La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: ITALIANO

CLASSE QUARTA

IMPARARE AD IMPARARE: La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

Competenza chiave europea- La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero

Competenze al termine della classe IV:

Ascolta e comprende testi orali, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo

Nucleo fondante Ascolto e parlato	Obiettivi di apprendimento - Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi - Comprendere il tema e le informazioni essenziali - Comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi verbali e scritti - Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto - Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche - Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente - Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in
--	---

	modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico - Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe.	
	Conoscenze	Abilità
	- Le regole della comunicazione - I codici e i registri comunicativi - Il Diario - La Lettera - Il testo descrittivo (descrivere persone, animali e ambienti) - Il racconto (autobiografico, umoristico, fantastico) - Poesie, filastrocche e nonsense - Il testo informativo - Il testo regolativo	L'alunno sa: - sostenere conversazioni, discussioni e scambi comunicativi rispettando i turni di parola - ascoltare e comprendere letture - comprendere giochi linguistici - sostenere una conversazione pianificata per raccontare storie ed esperienze.
Nucleo Fondante Scrittura	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte. Rielaborare le conoscenze per analizzare struttura, elementi e lessico di un testo descrittivo e produrre testi. Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). Raccontare esperienze personali con chiarezza e rispettando l'ordine logico. Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.	
	Conoscenze	Abilità
	- Il Diario - La descrizione della persona. - Il racconto realistico, fantastico, autobiografico e umoristico. - La descrizione dell'ambiente. - Poesie, filastrocche e nonsense. - I calligrammi - Il testo informativo. - Il testo regolativo. - Lettere personali e formali.	L'alunno sa - scrivere una pagina di diario arricchendolo con dati descrittivi; - scrivere una lettera di tipo personale e formale; - produrre testi informativi, partendo da una mappa che renda evidenti le relazioni logiche, spaziali e temporali; - usare tecniche espressive narrative e descrittive per produrre testi; - scrivere testi regolativi relativi a situazioni concrete di vita scolastica e non
Nucleo fondante	Obiettivi di apprendimento Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del	

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo	vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso). Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.	
	Conoscenze	Abilità
	Arricchimento del lessico, attraverso la lettura dei testi proposti e riutilizzo dei diversi termini nei propri testi.	L'alunno sa: - leggere con attenzione un testo proposto evidenziando parole incontrate per la prima volta; - spontaneamente utilizzare il dizionario per ricercare le parole evidenziate.
Nucleo fondante Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua	Obiettivi di apprendimento Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo nello spazio geografico, sociale e comunicativo. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la <i>frase minima</i>): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (come <i>e, ma, infatti, perché, quando</i>) Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.	
	Conoscenze	Abilità
	• Articoli e preposizioni • Nomi • Gli aggettivi qualificativi, possessivi, dimostrativi, indefiniti • Gli aggettivi qualificativi, possessivi, dimostrativi, indefiniti. • I pronomi • I modi del verbo • Avverbi • Congiunzioni • Interiezioni • La frase minima e le sue espansioni • I segni d'interpunzione • Il discorso diretto e indiretto.	L'alunno sa: - riflettere sul testo per rispettare la punteggiatura, i capoversi, i paragrafi - riflettere sulla frase: GS e GP; - individuare all'interno della frase, delle parti del discorso (il nome), l'articolo, l'aggettivo, il pronome, il verbo, l'avverbio, l'interiezione, la preposizione, la congiunzione) dopo aver riportato la frase in un semplice schema che aiuti a comprendere la relazione logica.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Metodo induttivo • Metodo deduttivo		

• Metodo scientifico • Metodo esperienziale • Lavoro di gruppo • Problem solving • Brain storming • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).
VERIFICA E VALUTAZIONE: Le verifiche e le valutazioni saranno con modalità diverse così da rilevare i livelli di competenza relativi alle abilità da attivare, sotto forma di prove orali e scritte.

DISCIPLINA: STORIA

CLASSE QUARTA

IMPARARE AD IMPARARE: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.		
Competenza chiave europea: Comunicazione nella madre lingua; competenze sociali e civiche.		
Nucleo fondante Uso dei documenti	Obiettivi di apprendimento Ricavare informazioni da documenti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico. Individuare i nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio Rappresentare in un quadro storico-sociale il sistema di relazioni tra i segni e le testimonianze del passato presenti sul territorio vissuto. Rappresentare in un quadro storico sociale il sistema di relazioni e le testimonianze delle grandi civiltà	
	Conoscenze	Abilità
	• I documenti • Gli eventi e le caratteristiche geografiche di un territorio • I segni e le testimonianze • Le grandi civiltà	L'alunno sa: • ricavare informazioni da documenti storici • individuare i nessi • interpretare i segni e le testimonianze del passato • rappresentare e riferire in un quadro storico le grandi civiltà
Nucleo fondante Organizzazione delle informazioni	Obiettivi d'apprendimento: Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate attraverso una lettura diacronica e sincronica Usare cronologie e carte storico/geografiche per rappresentare le conoscenze studiate Conoscere la successione cronologica dei fatti storici e saperli collocare sulla linea del tempo Conoscere la periodizzazione occidentale Costruire quadri di sintesi delle civiltà studiate	
	Conoscenze	Abilità

	- I quadri storici - Le carte storico-geografiche - La cronologia - La linea del tempo - La periodizzazione - Le mappe concettuali	L'alunno sa: • confrontare quadri storici • usare cronologie e carte storico-geografiche • collocare sulla linea del tempo fatti storici • periodizzare • costruire mappe concettuali
Nucleo fondante	Obiettivi di apprendimento Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate	
Strumenti concettuali	Conoscenze	Abilità
	- il tempo storico (avanti Cristo -dopo Cristo) - le relazioni tra gli elementi caratterizzanti delle civiltà studiate	L'alunno sa: - usare il sistema di misura del tempo storico - stabilire relazioni tra gli elementi caratterizzanti le civiltà studiate.
Nucleo fondante	Obiettivi d'apprendimento Stabilire relazioni tra gli aspetti di una civiltà del passato e gli aspetti caratterizzanti il presente Ricavare informazioni da testi di vario tipo. Raccogliere le informazioni in grafici e tabelle Elaborare un testo storico	
Produzione orale e scritta	Conoscenze	Abilità
	• Aspetti del passato e aspetti del presente • Le informazioni • I grafici e le tabelle • Il testo storico	L'alunno sa: - stabilire relazioni - ricavare informazioni dai testi - elaborare grafici e tabelle - elaborare un testo storico
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Metodo induttivo • Metodo deduttivo • Metodo scientifico • Metodo esperienziale • Lavoro di gruppo • Problem solving • Brain storming • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA E VALUTAZIONE: Le verifiche si effettueranno con modalità diverse così da rilevare i livelli di competenza relativi alle abilità da attivare, sotto forma di prove orali e scritte.		

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

CLASSE QUARTA

IMPARARE AD IMPARARE Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a

casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea: Comunicazione nella madre lingua; competenze sociali e civiche;

Competenze al termine della classe IV

L'alunno

- si orienta nello spazio circostante, utilizzando riferimenti topologici
- Si orienta sulle carte geografiche, utilizzando punti cardinali e coordinate geografiche
- Riconosce gli elementi fisici ed antropici di un territorio
- Riconosce i rapporti di connessione e di interdipendenza tra gli elementi di un territorio
- Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi naturali italiani
- Localizza su carte gli elementi fisici ed antropici di un ambiente
- Interpreta carte geografiche attraverso il linguaggio della geo-graficità
- Realizza carte tematiche
- Ricava informazioni geografiche da più fonti

Nucleo fondante ORIENTAMENTO	Obiettivi di apprendimento Si orienta sulle carte geografiche, utilizzando punti cardinali e coordinate geografiche	
	Conoscenze • I punti cardinali • Le carte geografiche • Le carte topografiche • Le carte stradali	Abilità L'alunno sa: • orientarsi nello spazio • utilizzare e leggere le carte geografiche, carte topografiche e stradali
Nucleo fondante LINGUAGGIO DELLA GEO- GRAFICITA' PAESAGGIO	Obiettivi di apprendimento Localizza su carte gli elementi fisici ed antropici di un ambiente • Interpreta carte geografiche attraverso il linguaggio della geo-graficità; Realizza carte tematiche; individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi naturali italiani; riconosce i rapporti di connessione e di interdipendenza tra gli elementi di un territorio	
	Conoscenze • Fatti e fenomeni locali e globali • Aspetti fisici del territorio • I paesaggi italiani • Analogie e differenze dei paesaggi • Gli elementi di valore dei paesaggi	Abilità L'alunno sa: • analizzare fatti e fenomeni locali e globali • localizzare sulla carta geografica dell'Italia gli aspetti fisici del territorio • conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani. • individuare le analogie e le differenze dei paesaggi • individuare gli elementi di particolare valore

		ambientale e culturale
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Metodo induttivo • Metodo deduttivo • Metodo scientifico • Metodo esperienza • Lavoro di gruppo • Problem solving • Brain storming • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA - VALUTAZIONE Le verifiche si effettueranno con modalità diverse così da rilevare i livelli di competenza relativi alle abilità da attivare, sotto forma di prove orali e scritte.		

DISCIPLINA: MATEMATICA

CLASSE QUARTA

IMPARARE AD IMPARARE: Opera con numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione; descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo; utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro) Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici; risolve facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati; costruisce ragionamenti formulando ipotesi	
Competenza chiave europea La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).	
Competenze al termine della classe IV Opera con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici)	
Nucleo fondante NUMERO	Obiettivi di apprendimento • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. • Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni • Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero • Stimare il risultato di una operazione • Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti • Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane • Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica • Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi

	e culture diverse dalla nostra.	
	Conoscenze	Abilità
	• Il calcolo mentale e scritto delle quattro operazioni • Le frazioni e i numeri decimali	L'alunno sa: • operare con i numeri decimali • operare con le quattro operazioni • utilizzare il calcolo orale • individuare multipli e divisori di un numero • dare stime per il risultato di un'operazione. • operare con le frazioni • usare il ragionamento aritmetico per risolvere problemi tratti dal mondo reale • interpretare i numeri negativi in contesti concreti
Nucleo fondante SPAZIO E FIGURE	Obiettivi di apprendimento Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).	
	Conoscenze	Abilità
	• Le figure geometriche • Le relazioni tra enti geometrici • Le trasformazioni isoperimetriche • Le trasformazioni di equiestensione • La traslazione • La simmetria • Il perimetro • L'area	L'alunno sa: • descrivere e classificare figure geometriche • riconoscere simmetrie • riprodurre una figura in base ad una descrizione utilizzando gli strumenti opportuni • utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti • riconoscere figure ruotate, traslate, riflesse • tracciare l'angolo e ne sa determinare l'ampiezza

		• individuare il parallelismo, la perpendicolarità, l'obliquità e l'equilarità • riprodurre in scala una figura assegnata • determinare il perimetro e l'area di figure geometriche piane • cogliere punti di vista diversi di uno stesso oggetto tridimensionale
Nucleo fondante RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Obiettivi di apprendimento Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica. Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.	
	Conoscenze	Abilità
	- Le rappresentazioni grafiche - Le classi statistiche - I problemi - Il Sistema Internazionale di Misura - Il perimetro, l'area - La probabilità	L'alunno sa: • raccogliere e classificare dati con tabelle e grafici • descrivere un grafico utilizzando la moda, la media e la media • cogliere relazioni e dati in situazioni problematiche per ricavare informazioni e prendere decisioni • analizzare e risolvere testi problematici e sa individuare percorsi risolutivi • riconoscere le principali unità di misura e le sa usare per effettuare misure e stime • passare da una unità di misura all'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario • argomentare su qual è l'evento più probabile in una coppia di eventi • individuare e riconoscere continuità in sequenze numeriche e/o di figure
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: ○ Didattica laboratoriale ○ Problem solving ○ Didattica induttiva ○ Lezione frontale ○ Ascolto attivo e domande stimolo ○ Brainstorming ○ Tutoring		

• Cooperative learning • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).
VERIFICA A conclusione di ogni unità di apprendimento si procederà alla rilevazione delle conoscenze acquisite attraverso la somministrazione di prove oggettive di diverso tipo. La verifica verrà fatta in forma scritta e orale avrà attenzione sia alla comprensione dei concetti (sapere) sia alla capacità di eseguire esercizi (saper fare). VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

CLASSE QUARTA

IMPARARE AD IMPARARE: È l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.		
Competenza chiave europea CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE. Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.		
Competenze al termine della classe IV: L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.		
Nucleo fondante ESPRIMERSI E COMUNICARE	Obiettivi di apprendimento Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali; sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali; introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	
	Conoscenze • Le principali tecniche grafiche: uso della matita, dei pastelli, dei pennarelli, dei pastelli a cera, dei colori a tempera	Abilità L'alunno sa: • Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo

	• Tecniche plastiche con uso di materiali vari, anche materiali di riciclo • Il collage e la bidimensionalità: uso delle forbici e della colla	(grafiche e plastiche) utilizzando materiali e tecniche adeguate • Conosce le forme del mondo circostante e le sa riprodurre • Comprende il messaggio trasmesso da immagini di diverso tipo (opere d'arte, fotografie, sculture)
Nucleo fondante OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI; COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	Obiettivi d'apprendimento: Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	
	Conoscenze	Abilità
	• I segni, le forme, le linee, gli spazi di cui è composta un'immagine • Composizione e scomposizione dei colori primari e secondari • Lettura di immagini: la composizione di un paesaggio, la figura umana • Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprendere il messaggio e la funzione • Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturale	L'alunno sa: • Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte • Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali e tattili • Osserva e descrive in maniera globale un'immagine • Individua in un'opera d'arte gli elementi essenziali del linguaggio visivo • Conosce e descrive alcuni dei principali monumenti della città • Visita musei apprezzando il valore e l'importanza della loro istituzione

TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO**METODOLOGIA:**

- Didattica induttiva
- Didattica laboratoriale
- Cooperative learning
- Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).

VERIFICA

La verifica si effettuerà sugli elaborati degli alunni e sulle loro risposte durante le attività di lettura di immagini.

VALUTAZIONE

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti:

- L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe.
- La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze.
- La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: INGLESE**CLASSE QUARTA**

La comunicazione nelle lingue straniere condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.

COMPETENZA CHIAVE: L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Nucleo fondante ASCOLTO (comprensione orale)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.	
	Conoscenze Lessico inerente a: espressioni e formule convenzionali apprese; elementi paesaggistici ed ambienti domestici, numeri entro il 100; hobbies, azioni quotidiane, gusti personali, comandi e divieti da rispettare negli ambienti comuni, filastrocche e canzoni della tradizione anglosassone	Abilità L'alunno sa: • Riconoscere il lessico inerente i vari ambiti di studi. • Comprendere brevi descrizioni relative a persone, cose o animali • Comprendere il senso globale di brevi storie.
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.	
Nucleo fondante PARLATO (produzione e interazione orale)		

	Conoscenze Lessico inerente a: espressioni e formule convenzionali apprese; elementi paesaggistici ed ambienti domestici, numeri entro il 100, hobbies, azioni quotidiane, gusti personali, comandi e divieti da rispettare negli ambienti comuni, filastrocche e canzoni della tradizione anglosassone	Abilità L'alunno sa: • interagire con interlocutore formulando semplici domande e risposte di senso compiuto • conoscere semplici elementi della vita anglosassone.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: ○ Didattica induttiva ○ Didattica laboratoriale ○ Cooperative learning ○ Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA La verifica si effettuerà sugli elaborati degli alunni e sulle loro risposte durante le attività di lettura di immagini.		
VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. • La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: SCIENZE

CLASSE QUARTA

IMPARARE AD IMPARARE: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
Competenza chiave europea: La competenza in campo scientifico: si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.
Competenze al termine della classe IV: 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 consapevolezza della materia e dei suoi elementi costitutivi e sa riconoscere il calore come fonte di energia termica. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo

interessano.		
Nucleo fondante OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI	Obiettivi di apprendimento Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, forza, movimento, pressione, temperatura, propagazione del calore, ciclo e consumo dell'acqua. Cominciare a riconoscere regolarità e fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. Individuare le proprietà di alcuni materiali come la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza ... e realizzare semplici soluzioni in acqua. Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato.	
	Conoscenze	Abilità
	• Classificazioni, seriazioni. • Materiali e loro caratteristiche: trasformazioni • Fenomeni fisici e chimici • Energia: concetto, fonti, trasformazione • Oggetti solidi liquidi e gassosi. • Le molecole e le loro caratteristiche. • La struttura molecolare dei solidi, dei liquidi e dei gas • I cambiamenti di stato e della materia. Fenomeni atmosferici • Causa e conseguenze dell'inquinamento atmosferico.	L'alunno sa: • Comprendere che tutto ciò che ci circonda è fatto di materia. • Individuare le caratteristiche dei corpi solidi, liquidi e gassosi. • Comprendere come le varie sostanze possono subire cambiamenti di stato • Analizzare le principali caratteristiche dell'aria • Riconoscere alcune problematiche ambientali relative all'atmosfera • Indagare i comportamenti di materiali comuni in molteplici situazioni sperimentabili per individuarne proprietà • Elaborare i risultati delle conoscenze utilizzando il linguaggio specifico.
Nucleo fondante OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	Obiettivi di apprendimento Proseguire nelle osservazioni ad occhio nudo o con strumenti appropriati, di una porzione di ambiente vicino, individuare gli elementi che lo caratterizzano e i cambiamenti nel tempo. Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci, osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.	
	Conoscenze	Abilità
	• Composizione del suolo. • L'acqua. • L'aria. • Miscugli e soluzioni. • Calore e propagazione, calore e temperatura.	L'alunno sa: • Osservare fatti e fenomeni partendo dalla propria esperienza quotidiana, manipolando materiali per coglierne proprietà e qualità • Formulare e confrontare semplici ipotesi • Progettare e realizzare semplici esperimenti per verificare le ipotesi formulate • Rappresentare esperienze e fenomeni in molteplici modi:

		disegno, descrizione orale e scritta, simboli, tabelle, diagrammi, grafici, semplici simulazioni, semplici formalizzazioni dei dati raccolti.
Nucleo fondante L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	Obiettivi di apprendimento Distinguere i viventi dai non viventi. Riconoscere e distinguere le funzioni vitali di piante e animali. Sapere che tutti gli esseri viventi sono costituiti da cellule. Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.	
	Conoscenze	Abilità
	- La struttura della cellula animale e di quella vegetale. - Il regno delle piante. Il regno dei funghi. - Il regno degli animali (invertebrati e vertebrati). Gli ecosistemi: relazioni alimentari e piramide ecologica.	L'alunno sa: - Distinguere la struttura di una cellula animale da quella di una cellula vegetale. - Riconoscere le diverse parti di una pianta e conoscerne le relative funzioni. - Classificare piante semplici e piante complesse. Analizzare il processo di impollinazione e fecondazione. - Riconoscere i funghi come organismi eterotrofi e saperne descrivere la struttura. - Conoscere le principali caratteristiche degli organismi appartenenti al regno animale e saperli classificare. - Conoscere le caratteristiche fondamentali di un ecosistema e le relazioni tra essere vivente e l'ambiente. - Acquisire il concetto di biodiversità. Riconoscere e mettere in atto comportamenti di sensibilità a protezione della biodiversità. - Saper individuare le relazioni che legano gli appartenenti a uno stesso ecosistema. - Possedere i concetti di piramide alimentare e di equilibrio biologico.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: - Esplorazione dell'ambiente circostante attraverso i cinque sensi. - Giochi senso-percettivi. - Classificazioni di oggetti. - Conversazioni collettive. - Osservazione e riproduzione grafico-pittorica. - Ricerca e raccolta di oggetti. - Osservazioni di materiali. - Esperimenti. - Osservazioni sistematiche e registrazioni in tabelle. - Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		

VERIFICA A conclusione di ogni unità di apprendimento si procederà alla rilevazione delle conoscenze acquisite attraverso la somministrazione di prove oggettive di diverso tipo quali schede di completamento, la descrizione a voce di un fatto, un luogo, un esperimento, la formulazione di semplici domande e/o ipotesi in relazione al problema analizzato.

VALUTAZIONE

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti:

- ❖ L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe.
- ❖ La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze.
- ❖ La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE QUARTA

IMPARARE AD IMPARARE: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea: La competenza in campo tecnologico e digitale è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

Competenze al termine della classe IV:

L'alunno riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. Sa ricavare informazioni su esse e proprietà di essi leggendo istruzioni, etichette, volantini. Si orienta tra diversi mezzi di comunicazione e della tecnologia attuale ed è in grado di farne un uso adeguato alle diverse situazioni.

Nucleo fondante Vedere e osservare	Obiettivi di apprendimento • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni (coding)	
	Conoscenze	Abilità
	Funzioni e procedure di utilizzo degli strumenti specifici del disegno tecnico.	L'alunno sa: - Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento - esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente - riconoscere il rapporto fra il tutto e una parte e la funzione di una certa parte in un oggetto.

Nucleo fondante Prevedere e immaginare, Intervenire e trasformare	Obiettivi d'apprendimento Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencandogli strumenti e i materiali necessari. Riconoscere la tecnologia nei prodotti della nostra quotidianità e negli artefatti che ci circondano, nel presente e nel passato (antiche civiltà). Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica.	
	Conoscenze - Comprensione di istruzioni relative alla realizzazione di oggetti - Diagramma di flusso - Uso di Word	Abilità L'alunno sa: - Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli - progettare e realizzare oggetti analizzando e scegliendo materiali adatti - utilizzare applicazioni informatiche - produrre documenti digitali
	TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO	
METODOLOGIA • Partire sempre dall'osservazione e dall'esplorazione della realtà • Coinvolgimento diretto degli alunni in attività finalizzate ad affinare l'osservazione e la ricerca • Attività manipolative per promuovere esperienze di contatto con i materiali • Incoraggiamento a porre domande • Progettazione di esperimenti ed esplorazioni • Formulazione ed ipotesi • Verbalizzazione in gruppo di ogni fase di lavoro • Dare ampio spazio alla spontaneità e all'iniziativa personale di ciascun alunno • Gratificare le scoperte individuali • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		

DISCIPLINA: MUSICA

CLASSE QUARTA

IMPARARE AD IMPARARE: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.	
Competenza chiave europea CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE. Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.	
COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE IV - Esplora diverse possibilità espressive della voce, ascoltando se stesso e gli altri. - Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche. - Articola combinazioni sonore applicando schemi elementari. - Ascolta, interpreta e descrive brani. - Esegue semplici brani vocali appartenenti a generi e culture differenti. - Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. - Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. - Esplora eventi sonoro-musicali in riferimento alla loro fonte.	
Nucleo fondante	Obiettivi di apprendimento - Modificare alcune caratteristiche sonore della voce. - Utilizzare la voce in modo consapevole e creativo

Voce parlata e cantata	- Cantare con intonazione ed espressività.	
	Conoscenze	Abilità
	- Timbro, altezza e volume, durata, fonazione, aspetti prosodici - Canone e polifonia.	L'alunno sa: - produrre timbri, intonazioni e cambi di intensità anche utilizzando il corpo - riprodurre differenze melodiche e di durata - controllare le qualità sonore della voce - eseguire il canto senza lasciarsi distrarre da altre voci.
Nucleo fondante LA SCRITTURA MUSICALE STRUMENTI MUSICALI	Obiettivi di apprendimento - Rappresentare e leggere la durata e l'altezza. - Leggere e interpretare segni musicali. - Individuare uno strumento in base al suo timbro. - Usare oggetti e cose naturali come strumenti musicali - Conoscere gli strumenti di antiche culture musicali.	
	Conoscenze	Abilità
	- Scrittura di altezza e durata - Sonorità di oggetti. - Forma, materiali, timbro e funzione di sistri, lire, doppi flauti.	L'alunno sa: - leggere e scrivere segni di durata e di intensità - leggere e scrivere suoni di altezza differente - leggere ritmi e note sul pentagramma - abbinare il timbro all'immagine dello strumento - improvvisare/eseguire idee musicali con oggetti sonori - collegare nome, immagine e timbro di antichi strumenti.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Didattica induttiva • Didattica laboratoriale • Cooperative learning • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA La rilevazione degli apprendimenti si attuerà attraverso: • riconoscimento e riproduzione di semplici strutture ritmiche • esecuzione di canti corali con giusta intonazione ed espressività • riproduzione di semplici strutture musicali rispettandone i tempi principali		
VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze • La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

CLASSE QUARTA

IMPARARE AD IMPARARE: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea: L'attività motoria rappresenta un elemento determinante per un'azione educativa integrata, per la formazione di futuri cittadini del mondo, rispettosi dei valori umani, civili e ambientali. Partecipare alle attività motorie e sportive significa condividere con altre persone esperienze di gruppo, promuovendo l'inserimento anche di alunni con varie forme di diversità ed esaltando il valore della cooperazione e del lavoro di squadra. Il gioco e lo sport sono, infatti, mediatori e facilitatori di relazioni e «incontri».

Competenze al termine della classe IV:

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Nucleo fondante IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Obiettivi di apprendimento L'Alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.	
	Conoscenze Il corpo in relazione allo spazio e al tempo	Abilità L'alunno sa: • coordinare e utilizzare diversi schemi motori in forme sempre più complesse • riconoscere e valutare azioni motorie nella dimensione spazio-temporale
	Nucleo fondante Obiettivi d'apprendimento: Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo	

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO - ESPRESSIVA	trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive	
	Conoscenze	Abilità
	Il linguaggio del corpo come modalità espressivo-creativo.	L'alunno sa: Utilizzare in modo creativo modalità espressive e corporee attraverso i diversi linguaggi del corpo e del movimento (drammatizzazione, canti e danze)
Nucleo fondante IL GIOCO LO SPORT E IL FAIR PLAY	Obiettivi di apprendimento Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>giocosport</i> . Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. Rispettare accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, le regole nella competizione sportiva; accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	
	Conoscenze	Abilità
	- Il gioco, lo sport - Le regole e il fair play	L'alunno sa: - Conoscere e applicare modalità esecutive nelle diverse pratiche sportive - Partecipare attivamente nelle varie forme di attività sportiva collaborando con gli altri - Rispettare le regole dello sport nella competizione sportiva sapendo gestire vittoria/sconfitta.
Nucleo fondante SALUTE E BENESSERE, PERCEZIONE E SICUREZZA	Obiettivo d'apprendimento Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni. Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro. Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza. Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo. Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.	
	Conoscenze	Abilità
	La salute, il benessere, la sicurezza e la prevenzione.	L'alunno sa: - Assumere comportamenti adeguati per la sicurezza - Gestire correttamente il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico e comprendere l'importanza di stili di vita sana.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		

METODOLOGIA: • Predisposizione di ambienti favorevoli al movimento, all'ascolto, alla cooperazione... • Giochi liberi e guidati • Giochi di gruppo • Brainstorming • Giochi con il corporeo • Coinvolgimento di tutti gli alunni • Valorizzazione degli interventi per favorire l'acquisizione della fiducia in sé • Animazioni • Lavoro di gruppo • Circle time • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).
VERIFICA • Osservazione costante • Conversazioni • Percorsi VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. • La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

CLASSE QUARTA

Imparare a imparare: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.	
COMPETENZA-CHIAVE Consapevolezza ed espressione culturale Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.	
AMBITO TEMATICO Dio e l'uomo La Bibbia e le altre fonti Il linguaggio religioso I valori etici e religiosi	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Conoscere le origini, lo sviluppo e i segni religiosi delle antiche religioni politeiste. Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo. Intendere il senso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa. Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni. Conoscere persone significative nella storia della Chiesa. Conoscere la formazione dei Vangeli. Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni. Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa. Individuare significative espressioni dell'iconografia cristiana

(a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli, decodificandone i principali significati.	
COMPETENZE Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi. Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, del peccato originale, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli Apostoli. Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù. Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.	
Conoscenze	Abilità
Politeismo, monoteismo e animismo Le religioni antiche La storia di Gesù sulla linea del tempo e fonti storiche relative. La terra di Gesù: contesto geografico, storico, sociale, politico e religioso Le parabole ed i miracoli nei Vangeli. I Vangeli di San Matteo, San Marco, San Luca e San Giovanni Miracoli e parabole Le Beatitudini La Bibbia e i testi sacri delle religioni antiche Le opere d'arte sulla Natività e sulla Passione, Morte e Resurrezione di Gesù. Segni e simboli del Natale, della Pasqua nell'arte, nelle tradizioni.	Cogliere le caratteristiche delle religioni antiche e collocarle nel tempo e nello spazio Saper argomentare circa l'identità storica di Gesù Saper argomentare circa le caratteristiche geografiche, storiche, sociali, politiche e religiose della Palestina Individuare in alcuni miracoli e parabole la rivelazione della divinità di Gesù Identificare il significato dei luoghi ed il ruolo dei personaggi del Natale e della Pasqua Saper attingere informazioni sulla religione cristiana dalla vita dei santi. Conoscere le caratteristiche principali dei Vangeli e le tappe di formazione Saper leggere e interpretare pagine bibliche ed evangeliche. Saper riconoscere la specificità della Bibbia rispetto altri testi sacri. Mettere in relazione i soggetti di un'opera d'arte sacra con gli episodi della Natività e della Pasqua, riconoscendo protagonisti, eventi, ambientazione. Leggere, interpretare e rielaborare fonti religiose di vario genere. Riconoscere i segni cristiani del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà popolare, in particolare delle tradizioni locali.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO	

DISCIPLINA: ITALIANO

CLASSE QUINTA

Imparare a imparare: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.		
Competenza chiave europea- La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.		
Competenze al termine della classe V: • Ascolta e comprende testi orali "diretti o trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo; • Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali; • Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli; • Comprende e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; comprende e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio; • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.		
Nucleo fondante Ascolto e parlato	Obiettivi di apprendimento 1. Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. 2. Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media. 3. Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante e dopo l'ascolto. 4. Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. 5. Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. 6. Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.	
	Conoscenze • Finalità dello scambio comunicativo • Tecniche di comunicazione (coesione, coerenza, pertinenza, argomentazione e sostenibilità della comunicazione)	Abilità L'alunno sa: -dialogare in situazioni comunicative spontanee o predisposte -prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione,

	• Formediinterazionecomunicativa (dialogo/conversazione, narrazione, descrizione ,argomentazione)ordinamento logico e cronologico	discussione) in modo ordinato e pertinente. -cogliere l'argomento principale dei discorsi altrui -individuare i diversi modi di comunicare nei vari contesti in rapporto a: scopo, argomento e destinatari -riferire con chiarezza il proprio pensiero nella formulazione di domande per avere chiarimenti e approfondimenti durante una conversazione -cogliere l'argomento principale dei discorsi altrui -cogliere in una discussione differenti punti di vista ed esprime la propria opinione in modo pertinente -riferire su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro rispettando l'ordine logico e cronologico. -esporre oralmente storie e/o argomenti rispettando l'ordine logico e cronologico. -organizzare un discorso orale di un argomento affrontato o studiato utilizzando diverse strategie
Nucleo fondante Lettura	Obiettivi d'apprendimento: 1. Impiegaretecniche diletturasilenziosa ediletturaespressiva adaltavoce. 2. Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto, porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo,; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione 3. Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. 4. Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti da cui partire per parlare o scrivere.	
	Conoscenze	Abilità

	• Tecniche di lettura • Tecniche di comprensione • Testi descrittivi, narrativi, regolativi, argomentativi, informativi, poetici, (peculiarità e differenze) L'alunno sa: -leggere ad alta voce un testo noto e, nel caso di testi dialogati e letti a più voci, si inserisce opportunamente con la propria battuta, rispettando le pause variando il tono della voce -leggere testi di vario tipo in modo corretto ed espressivo per rilevare senso e struttura -sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo da leggere -leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti per parlare e scrivere. -ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici e/o conoscitivi -utilizzare semplici tecniche di supporto alla comprensione (sottolineare, annotare informazioni, costruire mappa e schema), -seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti e regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. -leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà -leggere testi letterari sia poetici sia narrativi mostrando di riconoscere le caratteristiche essenziali che li contraddistinguono (versi, strofe, rime, ripetizioni di suoni, uso delle parole e significati) e di esprimere semplici pareri personali su di essi
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 1. Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza 2. Produrre racconti scritti di esperienze personali vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni 3. Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni 4. Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario 5. Rielaborare testi (parafrasare, riassumere, completare o trasformare un testo) e redigere nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura

	6. Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (regole di gioco, ricette) 7. Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio 8. Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie) 9. Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta ed integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali 10. Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.	
	Conoscenze	Abilità
Nucleo Fondante Scrittura	Tecniche espressive (conoscenza ed utilizzo) Pianificazione dei messaggi scritti Manipolazione e rielaborazione testuale	L'alunno sa -raccogliere le idee per la scrittura di testi di variotipo -organizzare per punti, sa pianificare la traccia di un racconto, di un'esperienza personale o altrui, di un argomento affrontato o discusso -produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni -scrivere una lettera indirizzata a destinatari noti e non adeguando le forme espressive al destinatario e alla situazione della comunicazione -esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario -compiere operazioni di rielaborazione di testi: riassumere, parafrasare, riscrivere apportando cambiamenti di caratteristiche, sostituzioni di personaggi, punti di vista, riscrivere in funzione di uno scopo dato, ... -produrre semplici testi regolativi -realizzare testi collettivi e/o individuali in cui si fanno resoconti di esperienze scolastiche, si illustrano i procedimenti per fare qualcosa, si registrano opinioni su un argomento trattato in classe -produrre testi creativi sulla base di testi dati (filastrocche, racconti brevi, testi poetici, ...) -scrivere brevi brani utilizzando la video-scrittura e i programmi di grafica -produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico,

		lessicale in cui siano rispettate le funzioni sintattiche semantiche dei principali segni interpuntivi.
Nucleo fondante Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua	Obiettivi di apprendimento 1. Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. 2. Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte) 3. Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico) 4. Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice: soggetto, predicato altri elementi richiesti dal verbo 5. Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente 6. Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.	
	Conoscenze	Abilità
	• Formazione, derivazione etimologia, relazioni tra parole, polisemia, neologismi • Parti variabili e invariabili del discorso, loro funzione ed utilizzo • Punteggiatura	L'alunno sa: -riconoscere la variazione della lingua dal punto di vista storico, geografico, sociale ed economico. -conoscere i principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi) -comprendere le principali relazioni tra le parole (somiglianze, differenze) sul piano dei significati -riconoscere e denominare gli elementi basilari di una frase -analizzare la frase nelle sue funzioni (predicato e principali complementi diretto e indiretti) -conoscere le funzioni delle parti invariabili e variabili del discorso -riconoscere in un testo i principali connettivi temporali, spaziali, logici -individuare e usare in modo consapevole modi e tempi dei verbi -riconoscere la funzione come insieme di segni convenzionali che servono a scandire il flusso delle parole e della frase in modo da riprodurre l'intenzione comunicativa
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Metodo induttivo • Metodo deduttivo • Metodo scientifico		

• Metodo esperienziale • Lavoro di gruppo • Problem solving • Brain storming • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).
VERIFICA E VALUTAZIONE: Le verifiche si effettueranno con modalità diverse così da rilevare i livelli di competenza relativi alle abilità da attivare, sotto forma di prove orali e scritte.

DISCIPLINA: STORIA

CLASSE QUINTA

IMPARARE AD IMPARARE: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza		
Competenza chiave europea: Comunicazione nella madre lingua; competenze sociali e civiche.		
Competenze al termine della classe V: L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durata, periodizzazioni. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici e sa individuarne le caratteristiche, usa carte geo -storiche, racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero Romano d'Occidente.		
Nucleo fondante Uso delle fonti	Obiettivi di apprendimento - Ricavare informazioni da documenti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico. - Individuare i nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio. - Rappresentare in un quadro storico-sociale il sistema di relazioni tra i segni e le testimonianze del passato presenti sul territorio vissuto. - Rappresentare in un quadro storico sociale il sistema di relazioni e le testimonianze delle grandi civiltà	
	Conoscenze	Abilità
	• I documenti • Gli eventi e le caratteristiche geografiche di un territorio • I segni e le testimonianze • Le grandi civiltà	L'alunno sa:- -ricavare informazioni da documenti storici -individuare nessi -interpretare segni e testimonianze del passato -rappresentare e riferire in un quadro storico le grandi civiltà
	Obiettivi d'apprendimento: -Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.	

Nucleo fondante Organizzazione delle conoscenze	- Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate attraverso una lettura diacronica e sincronica. - Usare cronologie e carte storico/geografiche per rappresentare le conoscenze studiate.	
	Conoscenze	Abilità
	• I quadri storici • Le carte storico – geografiche • la cronologia	L'alunno sa: - confrontare quadri storici - usare cronologie e carte storico/geografiche
Nucleo fondante Strumenti concettuali	Obiettivi di apprendimento – Conoscere la successione cronologica dei fatti storici e saperli collocare sulla linea del tempo – Conoscere la periodizzazione occidentale – Costruire quadri di sintesi delle civiltà studiate	
	Conoscenze	Abilità
	• La linea del tempo • La periodizzazione • Le mappe concettuali	L'alunno sa: - collocare sulla linea del tempo fatti storici - periodizzare - costruire mappe concettuali
Nucleo fondante produzione orale e scritta	Obiettivi d'apprendimento: – Stabilire relazioni tra gli aspetti di una civiltà del passato e gli aspetti caratterizzanti il presente – Ricavare informazioni da testi di vario tipo. – Raccogliere le informazioni in grafici e tabelle. – Elaborare un testo storico. – Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico delle discipline	
	Conoscenze	Abilità
	• Aspetti del passato e aspetti del presente • Le informazioni • I grafici e le tabelle • Il testo storico	L'alunno sa: - stabilire relazioni - ricavare informazioni dai testi - elaborare grafici e tabelle - elaborare un testo storico
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Metodo induttivo • Metodo deduttivo • Metodo scientifico • Metodo esperienziale • Lavoro di gruppo • Problem solving • Brain storming • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA E VALUTAZIONE: Le verifiche si effettueranno con modalità diverse così da rilevare ii livelli di competenza relativi alle abilità da attivare, sotto forma di prove orali e scritte.		

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

CLASSE QUINTA

IMPARARE AD IMPARARE Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.		
Competenza chiave europea: Comunicazione nella madre lingua; competenze sociali e civiche;		
Competenze al termine della classe V		
L'alunno • si orienta nello spazio circostante, utilizzando riferimenti topologici • Si orienta sulle carte geografiche, utilizzando punti cardinali e coordinate geografiche • Riconosce gli elementi fisici ed antropici di un territorio • Riconosce i rapporti di connessione e di interdipendenza tra gli elementi di un territorio • Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi naturali italiani • Localizza su carte gli elementi fisici ed antropici di un ambiente • Interpreta carte geografiche attraverso il linguaggio della geo-graficità • Realizza carte tematiche • Ricava informazioni geografiche da più fonti		
Nucleo fondante ORIENTAMENTO	Obiettivi di apprendimento Si orienta sulle carte geografiche, utilizzando punti cardinali e coordinate geografiche	
	Conoscenze	Abilità
	• Le carte geografiche • Le carte topografiche • Le carte stradali	L'alunno sa: - utilizzare e leggere le carte geografiche, carte topografiche e stradali
Nucleo fondante LINGUAGGIO DELLA GEO- GRAFICITA' PAESAGGIO	Obiettivi di apprendimento Localizza su carte gli elementi fisici ed antropici di un ambiente; interpreta carte geografiche attraverso il linguaggio della geo-graficità; realizza carte tematiche.	
	Conoscenze	Abilità
	• Fatti e fenomeni globali • Le regioni italiane fisiche e amministrative	L'alunno sa: - analizzare fatti e fenomeni globali - localizzare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle regioni fisiche e amministrative
Nucleo fondante	Obiettivi di apprendimento	

PAESAGGIO	Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi naturali italiani; riconosce i rapporti di connessione e di interdipendenza tra gli elementi di un territorio.	
	Conoscenze	Abilità
	- I paesaggi italiani, europei e mondiali - Analogie e differenze dei paesaggi - Gli elementi di valore dei paesaggi	L'alunno sa: - conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani, europei e mondiali. - individuare le analogie e le differenze dei paesaggi - individuare gli elementi di particolare valore ambientale e culturale
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Metodo induttivo • Metodo deduttivo • Metodo scientifico • Metodo esperienziale • Lavoro di gruppo • Problem solving • Brain storming • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA - VALUTAZIONE Le verifiche si effettueranno con modalità diverse così da rilevare i livelli di competenza relativi alle abilità da attivare, sotto forma di prove orali e scritte.		

DISCIPLINA: MATEMATICA

CLASSE QUINTA

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
Competenza chiave europea La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).
Competenze al termine della classe V - Opera con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali - Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio. - Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche - Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici)

Nucleo fondante NUMERO	Obiettivi di apprendimento - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. - Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni - Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero - Stimare il risultato di una operazione - Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti - Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane - Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti - Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica - Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra	
	Conoscenze	Abilità
	- Il calcolo mentale e scritto delle quattro operazioni - Le frazioni e i numeri decimali	L'alunno sa: - operare con i numeri decimali - operare con le quattro operazioni - utilizzare il calcolo orale - individuare multipli e divisori di un numero - operare con le frazioni - usare il ragionamento aritmetico per risolvere problemi tratti dal mondo reale - interpretare i numeri negativi in contesti concreti
Nucleo fondante SPAZIO E FIGURE	Obiettivi di apprendimento - Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. - Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). - Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. - Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. - Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. - Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. - Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. - Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). - Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti - Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule - Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).	
	Conoscenze	Abilità

	➤ Le figure geometriche ➤ Le relazioni tra enti geometrici ➤ Le trasformazioni isoperimetriche ➤ Le trasformazioni di equiestensione ➤ La traslazione ➤ La simmetria ➤ Il perimetro ➤ L'area	L'alunno sa: - descrivere e classificare figure geometriche - riconoscere simmetrie - riprodurre una figura in base ad una descrizione utilizzando gli strumenti opportuni - utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti - riconoscere figure ruotate, traslate, riflesse - tracciare l'angolo e ne sa determinare l'ampiezza - individuare il parallelismo, la perpendicolarità, l'obliquità e l'equilarietà - riprodurre in scala una figura assegnata - determinare il perimetro e l'area di figure geometriche piane - cogliere punti di vista diversi di uno stesso oggetto tridimensionale
Nucleo fondante : RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Obiettivi di apprendimento a. Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. b. Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica.. c. Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. d. Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. e. Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. f. Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. g. In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. h. Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.	
	Conoscenze ➤ Le rappresentazioni grafiche ➤ Le classi statistiche ➤ I problemi ➤ Il Sistema Internazionale di Misura ➤ Il perimetro, l'area ➤ La probabilità	Abilità L'alunno sa: - raccogliere e classificare dati con tabelle e grafici - descrivere un grafico utilizzando la media, la moda e la mediana - cogliere relazioni e dati in situazioni problematiche per ricavare informazioni e prendere decisioni - analizzare e risolvere testi problematici e sa individuare percorsi risolutivi - riconoscere le principali unità di misura e le sa usare per effettuare misure e stime - passare da un'unità di misura all'altra limitatamente alle unità di uso più

		comune, anche nel contesto del sistema monetario - argomentare su qual è l'evento più probabile in una coppia di eventi
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: ○ Didattica laboratoriale ○ Problem solving ○ Didattica induttiva ○ Lezione frontale ○ Ascolto attivo e domande stimolo ○ Brainstorming ○ Tutoring ○ Cooperative learning ○ Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA A conclusione di ogni unità di apprendimento si procederà alla rilevazione delle conoscenze acquisite attraverso la somministrazione di prove oggettive di diverso tipo. La verifica verrà fatta in forma scritta e orale avrà attenzione sia alla comprensione dei concetti(sapere) sia alla capacità di eseguire esercizi (saper fare). VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

CLASSE QUINTA

IMPARARE AD IMPARARE : Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
Competenza chiave europea CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE. Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.
Competenze al termine della classe V: Competenze al termine della V L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). E' in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.
Obiettivi di apprendimento

Nucleo fondante ESPRIMERSI E COMUNICARE	- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; - Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. - Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. <table border="1" data-bbox="491 380 1441 1059"> <thead> <tr> <th data-bbox="491 380 1007 416">Conoscenze</th><th data-bbox="1007 380 1441 416">Abilità</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="491 416 1007 1059"> – Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; – Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. – Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. – Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. </td><td data-bbox="1007 416 1441 1059"> L'alunno sa: - Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche e plastiche) utilizzando materiali e tecniche adeguate - Conoscere le forme del mondo circostante e le sa riprodurre - Comprendere il messaggio trasmesso da immagini di diverso tipo (opere d'arte, fotografie, sculture) </td></tr> </tbody> </table>	Conoscenze	Abilità	– Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; – Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. – Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. – Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	L'alunno sa: - Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche e plastiche) utilizzando materiali e tecniche adeguate - Conoscere le forme del mondo circostante e le sa riprodurre - Comprendere il messaggio trasmesso da immagini di diverso tipo (opere d'arte, fotografie, sculture)
Conoscenze	Abilità				
– Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; – Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. – Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. – Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	L'alunno sa: - Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche e plastiche) utilizzando materiali e tecniche adeguate - Conoscere le forme del mondo circostante e le sa riprodurre - Comprendere il messaggio trasmesso da immagini di diverso tipo (opere d'arte, fotografie, sculture)				
Nucleo fondante OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI; COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	Obiettivi d'apprendimento: – Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. – Riconoscere in un testo iconico - visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. – Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati <table border="1" data-bbox="491 1400 1441 1794"> <thead> <tr> <th data-bbox="491 1400 1007 1435">Conoscenze</th><th data-bbox="1007 1400 1441 1435">Abilità</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="491 1435 1007 1794"> • Gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprendere il messaggio dell'artista I principali monumenti e beni storico-artistici del proprio territorio </td><td data-bbox="1007 1435 1441 1794"> L'alunno sa: - Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali del linguaggio visivo - Conoscere e descrive alcuni dei principali monumenti del proprio territorio - Visitare musei apprezzando il valore e l'importanza della loro istituzione </td></tr> </tbody> </table>	Conoscenze	Abilità	• Gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprendere il messaggio dell'artista I principali monumenti e beni storico-artistici del proprio territorio	L'alunno sa: - Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali del linguaggio visivo - Conoscere e descrive alcuni dei principali monumenti del proprio territorio - Visitare musei apprezzando il valore e l'importanza della loro istituzione
Conoscenze	Abilità				
• Gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprendere il messaggio dell'artista I principali monumenti e beni storico-artistici del proprio territorio	L'alunno sa: - Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali del linguaggio visivo - Conoscere e descrive alcuni dei principali monumenti del proprio territorio - Visitare musei apprezzando il valore e l'importanza della loro istituzione				
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO					
METODOLOGIA: ○ Didattica induttiva ○ Didattica laboratoriale ○ Cooperative learning ○ Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).					

VERIFICA La verifica si effettuerà sugli elaborati degli alunni e sulle loro risposte durante le attività di lettura di immagini. VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. • La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.
--

DISCIPLINA: INGLESE

CLASSE QUINTA

Imparare a imparare: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.		
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.	
	CONOSCENZE	ABILITA'
Nucleo fondante ASCOLTO (COMPRESIONE ORALE)	Lessico inerente a: – espressioni e formule convenzionali apprese – elementi urbani, naturali ed ambienti domestici, – numeri entro il 100; – hobbies, – azioni quotidiane, – gusti personali, – comandi e divieti da rispettare negli ambienti comuni – filastrocche e canzoni in lingua inglese.	L'alunno sa: • riconoscere il lessico inerente i vari ambiti affrontati • comprendere brevi descrizioni relative a persone, cose o animali • comprendere il senso globale di brevi storie e testi di vario genere.
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.	
	CONOSCENZA	ABILITA'
Nucleo fondante SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)	Lessico inerente a: • espressioni per parlare di se stessi, per esprimere un	L'alunno sa: – scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in

	parere, un'abilità, un possesso; • routine quotidiana e professioni; • diversi programmi televisivi; • descrizioni delle persone, dei luoghi, degli oggetti dei cibi; • membri della famiglia, • parti del proprio corpo, • ambienti domestici e scolastici, • persone, luoghi e Paesi del mondo in cui si parla la lingua inglese • principali festività del mondo anglosassone.	classe e ad interessi personali e del gruppo – completare un testo a partire dall'ascolto – completare un testo a partire dalle immagini – produrre un testo per descrivere le proprie abitudini e quelle di un'altra persona – scrivere un dialogo a partire da un esempio o da immagini.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: ○ Didattica induttiva ○ Didattica laboratoriale ○ Cooperative learning ○ Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA La verifica si effettuerà sugli elaborati degli alunni e sulle loro risposte durante le attività di lettura di immagini.		
VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. • La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: SCIENZE

CLASSE QUINTA

IMPARARE AD IMPARARE Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
Competenza chiave europea: La competenza in campo scientifico: si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.
Competenze al termine della classe V: • 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 consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.		
Nucleo fondante ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	Obiettivi di apprendimento • Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, forza, movimento, pressione, temperatura, calore. • Cominciare a riconoscere regolarità e fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. • Individuare le proprietà di alcuni materiali come la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza ... e realizzare semplici soluzioni in acqua. • Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato.	
	Conoscenze	Abilità
	• Concetti geometrici e fisici per la misura e la manipolazione dei materiali • Classificazioni, seriazioni • Materiali e loro caratteristiche: trasformazioni • Fenomeni fisici e chimici • Energia: concetto, fonti, trasformazione • Oggetti solidi liquidi e gassosi. • Le molecole e le loro caratteristiche. • La struttura molecolare dei solidi, dei liquidi e dei gas • I cambiamenti di stato e della materia. Fenomeni atmosferici Proprietà fisiche e chimiche dell'aria e la sua composizione. • Causa e conseguenze dell'inquinamento atmosferico.	L'alunno sa: – Comprendere che tutto ciò che ci circonda è fatto di materia. – Conoscere le caratteristiche dei corpi solidi, liquidi e gassosi – Comprendere come le varie sostanze possono subire cambiamenti di stato. – Conoscere le principali caratteristiche dell'aria. – Conoscere l'atmosfera ed alcune problematiche ambientali ad essa relative – Indagare i comportamenti di materiali comuni in molteplici situazioni sperimentabili per individuarne proprietà. – Elaborare i risultati delle conoscenze utilizzando il linguaggio specifico.
Nucleo fondante OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	Obiettivi di apprendimento • Proseguire nelle osservazioni ad occhio nudo o con strumenti appropriati, di una porzione di ambiente vicino, individuare gli elementi che lo caratterizzano e i cambiamenti nel tempo. • Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci, osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente. • Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo.	

	Conoscenze	Abilità
	Composizione del suolo. L'acqua. I fenomeni atmosferici. La forza gravitazionale. Il sistema solare. Gli elementi dell'Universo: lo spazio cosmico, le stelle, i pianeti, i corpi celesti minori. I movimenti di rotazione e rivoluzione della Terra e della Luna.	L'alunno sa: Osservare fatti e fenomeni partendo dalla propria esperienza quotidiana, manipolando materiali per coglierne proprietà e qualità. - Formulare e confrontare semplici ipotesi. - Progettare e realizzare semplici esperimenti per verificare le ipotesi formulate. - Rappresentare esperienze e fenomeni in molteplici modi: disegno, descrizione orale e scritta, simboli, tabelle, diagrammi, grafici, semplici simulazioni, semplici formalizzazioni dei dati raccolti.
Nucleo fondante L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	Obiettivi di apprendimento Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente, costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.	
	Conoscenze	Abilità
	La cellula e la sua struttura. Gli organismi unicellulari. Le cellule e i tessuti umani. Apparato muscolare. Apparato scheletrico. Apparato respiratorio. Apparato digerente. Gli organi di senso. L'apparato circolatorio. Il sangue e le parti che lo compongono. I gruppi sanguigni. L'apparato riproduttivo. La gravidanza. Il sistema nervoso. Gli organi di senso. Conoscere e mettere in atto comportamenti di tutela dell'ambiente.	L'alunno sa: Capire che siamo formati da cellule. Conoscere la struttura della cellula e i termini scientifici per descriverne le sue parti. Conoscere i vari tessuti del corpo umano. Conoscere la struttura e il funzionamento dell'apparato scheletrico. Conoscere la struttura e il funzionamento dell'apparato muscolare. Capire la relazione fra apparato scheletrico e muscolare per il movimento del nostro corpo. Attivare comportamenti di corretta postura e norme adeguate alla salvaguardia della salute del nostro sistema motorio. Conoscere la struttura e il funzionamento dell'apparato respiratorio. Conoscere la struttura e il funzionamento dell'apparato digerente. La relazione fra i vari apparati. Le norme igieniche e alimentari per la salvaguardia della salute del nostro corpo Conoscere la struttura e il funzionamento dell'apparato circolatorio.

		Capire la relazione dell'apparato circolatorio con quello respiratorio, digerente e urinario. Capire l'importanza delle conoscenze della medicina in ordine alla composizione del sangue e ai gruppi sanguigni. Conoscere la struttura e il funzionamento dell'apparato riproduttivo. Conoscere lo sviluppo del bambino nel corpo materno. La struttura e il funzionamento del sistema nervoso. La relazione dei vari apparati con il sistema nervoso.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Esplorazione dell'ambiente circostante attraverso i cinque sensi. • Giochi senso-percettivi. • Classificazioni di oggetti. • Conversazioni collettive. • Osservazione e riproduzione grafico-pittorica. • Ricerca e raccolta di oggetti. • Osservazioni di materiali. • Esperimenti. • Osservazioni sistematiche e registrazioni in tabelle. • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA A conclusione di ogni unità di apprendimento si procederà alla rilevazione delle conoscenze acquisite attraverso la somministrazione di prove oggettive di diverso tipo quali schede di completamento, la descrizione a voce di un fatto, un luogo, un esperimento, la formulazione di semplici domande e/o ipotesi in relazione al problema analizzato. VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: ❖ L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. ❖ La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. ❖ La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE QUINTA

IMPARARE AD IMPARARE Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
Competenza chiave europea: La competenza in campo tecnologico e digitale è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

<i>La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</i>		
Competenze al termine della classe V: L'alunno riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. Sa ricavare informazioni su uso e proprietà di beni o servizi leggendo istruzioni, etichette, volantini. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione e della tecnologia attuale, ed è in grado di farne un uso adeguato alle diverse situazioni.		
Nucleo fondante Vedere e osservare	Obiettivi di apprendimento • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni.	
	Conoscenze	Abilità
	Funzioni e procedure di utilizzo degli strumenti specifici del disegno tecnico.	-L'alunno sa: – individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento. – esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente – riconoscere il rapporto fra il tutto e una parte e la funzione di una certa parte in un oggetto.
Nucleo fondante Prevedere e immaginare, Intervenire e trasformare	Obiettivi d'apprendimento: Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	
	Conoscenze	Abilità
	Comprensione di istruzioni relative alla realizzazione di oggetti. Diagramma di flusso.	L'alunno sa: – Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli – progettare e realizzare oggetti analizzando e scegliendo materiali adatti.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA • Partire sempre dall'osservazione e dall'esplorazione della realtà • Coinvolgimento diretto degli alunni in attività finalizzate ad affinare l'osservazione e la ricerca • Attività manipolative per promuovere esperienze di contatto con i materiali • Incoraggiamento a porre domande • Progettazione di esperimenti ed esplorazioni • Formulazione ed ipotesi • Verbalizzazione in gruppo di ogni fase di lavoro • Dare ampio spazio alla spontaneità e all'iniziativa personale di ciascun alunno • Gratificare le scoperte individuali • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		

DISCIPLINA: MUSICA

CLASSE QUINTA

IMPARARE AD IMPARARE: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza		
Competenza chiave europea: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE. Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.		
COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE V Usare le risorse espressive (ritmo, intonazione) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stesso e gli altri. Usare forme di notazione analogiche o codificate. Cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale. Eseguire da solo e in gruppo semplici brani vocali.		
Nucleo fondante Voce parlata e cantata	Obiettivi di apprendimento • Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo. • Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. • Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale	
	Conoscenze • Elementi di base del codice musicale. • Sistemi di notazione convenzionali e non convenzionali. • Canti e brani musicali appartenenti a repertori di vario genere e provenienza. • Gli strumenti musicali dell'orchestra. • Le componenti antropologiche della musica: contesti e funzioni. Usi, funzioni, contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer) .	Abilità L'alunno sa - Usare le risorse espressive della vocalità nella lettura, recitazione e canto intonando semplici brani - Eseguire semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo - Usare semplici strumenti ritmici. - Sperimentare modalità di produzione sonora. Rappresentare graficamente i suoni della scala musicale con sistemi di notazione intuitiva o convenzionale. - Cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale - Tradurre con parole, azione motoria e segno grafico i brani ascoltati
	TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO	

METODOLOGIA:

- Didattica induttiva
- Didattica laboratoriale
- Cooperative learning
- Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).

VERIFICA

La rilevazione degli apprendimenti si attuerà attraverso:

- riconoscimento e riproduzione di semplici strutture ritmiche
- esecuzione di canti corali con giusta intonazione ed espressività
- riproduzione di semplici strutture musicali rispettandone i tempi principali

VALUTAZIONE

La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti:

- L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe.
- La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze
- La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA**CLASSE QUINTA**

IMPARARE AD IMPARARE: questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Competenza chiave europea: competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa e imprenditorialità

Competenze al termine della classe V:

L'alunno

- acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, alla corretta alimentazione e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Nucleo fondante

IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO**Obiettivi di apprendimento**

1. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).

	2. Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri	
	Conoscenze	Abilità
	Il corpo in relazione allo spazio e al tempo	-L'alunno sa: – coordinare e utilizzare diversi schemi motori in forme sempre più complesse – riconoscere e valutare azioni motorie nella dimensione spazio-temporale.
Nucleo fondante IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO - ESPRESSIVA	Obiettivi d'apprendimento: – Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. – Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive	
	Conoscenze	Abilità
	Il linguaggio del corpo come modalità espressivo-creativa.	L'alunno sa: Utilizza in modo creativo modalità espressive e corporee attraverso i diversi linguaggi del corpo e del movimento (drammatizzazione, canti e danze).
Nucleo fondante IL GIOCO LO SPORT E IL FAIR PLAY	Obiettivi di apprendimento Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gocosport. – Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. – Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. – Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	
	Conoscenze	Abilità
	-Il gioco, lo sport -Le regole e il fair play	L'alunno sa: Conosce e applica modalità esecutive nelle diverse pratiche sportive.

		-Partecipa attivamente nelle varie forme di attività sportiva collaborando con gli altri. -Rispetta le regole dello sport nella competizione sportiva sapendo gestire vittoria/sconfitta.
Nucleo fondante SALUTE E BENESSERE, PERCEZIONE E SICUREZZA	Obiettivo d'apprendimento -Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. -Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.	
	Conoscenze	Abilità
	La salute, il benessere, la sicurezza e la prevenzione.	L'alunno sa: Assume comportamenti adeguati per la sicurezza. ❖ -Gestisce correttamente il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico e comprende l'importanza di stili di vita sana.
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO		
METODOLOGIA: • Predisposizione di ambienti favorevoli al movimento, all'ascolto, alla cooperazione... • Giochi liberi e guidati • Giochi di gruppo • Brainstorming • Giochi con il corporeo • Coinvolgimento di tutti gli alunni • Valorizzazione degli interventi per favorire l'acquisizione della fiducia in sé • Animazioni • Lavoro di gruppo • Circle time • Approccio STEM: abituerà i bambini a riflettere sulla vita reale. La naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Coding, Tinkering, Making).		
VERIFICA • Osservazione costante • Conversazioni • Percorsi VALUTAZIONE La valutazione prenderà in considerazione i seguenti aspetti: • L'interesse e la partecipazione dell'alunno alle attività della classe. • La frequenza e la coerenza degli interventi nelle fasi di elaborazione delle conoscenze. • La capacità di gestire in modo autonomo le consegne ricevute.		

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

CLASSE QUINTA

Imparare a imparare: Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul

lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.	
COMPETENZA-CHIAVE Consapevolezza ed espressione culturale Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento	
AMBITO TEMATICO Dio e l'uomo La Bibbia e le altre fonti Il linguaggio religioso I valori etici e religiosi	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Descrivere i contenuti principali del credo cattolico. Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini, attraverso cui esprime la propria fede e il proprio servizio all'uomo, e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico. Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù e azione dello Spirito Santo. Conoscere persone significative nella storia della Chiesa Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso. Leggere direttamente pagine bibliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni. Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa. Individuare significative espressioni dell'iconografia e dell'architettura cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli, decodificandone i principali significati. Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane. Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita. Riconoscere il carisma proprio dei vari Santi Riconoscere il valore del silenzio come luogo di incontro con se stessi, con l'altro e con Dio
COMPETENZE	

Riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi. Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, del peccato originale, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli Apostoli. Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù. Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento.	
CONOSCENZE	ABILITÀ
La creazione secondo la Bibbia. Un messaggio di amicizia e perdono Il significato cristiano del Natale. Aspetti geografici e sociali in Palestina al tempo di Gesù. Il messaggio di Gesù nel Vangelo: parabole e miracoli. Il significato cristiano della Pasqua. L'origine della Chiesa. Diversi tipi di preghiera. I racconti della creazione e del peccato originale. Brani evangelici del Natale e della Pasqua Pagine del Vangelo (parabole e miracoli) e degli Atti degli Apostoli. Le risposte alle domande di senso fornite dalle grandi religioni I principi fondamentali delle grandi religioni I Santi e Maria Il silenzio	Riconosce che il mondo è opera di Dio da custodire e rispettare Riconosce che Dio fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo Conosce i fatti storici della nascita di Gesù Conosce l'ambiente terreno in cui visse Gesù Conosce i fatti più significativi della Pasqua di Gesù Identifica la Chiesa come comunità di coloro che credono in Gesù Riconosce il valore della preghiera Ascoltare, leggere, comprendere e confrontare semplici brani di testi sacri. Saper riferire di alcune pagine bibliche fondamentali il messaggio in esse contenuto. Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle altre Religioni. Distingue la proposta cristiana per un personale progetto di vita da quella delle altre grandi religioni. Saper attingere dai santi e da Maria valori fondamentali per la vita Ricondurre all'esperienza del silenzio un momento privilegiato dell'incontro con Dio
TEMPI: INTERO ANNO SCOLASTICO	

