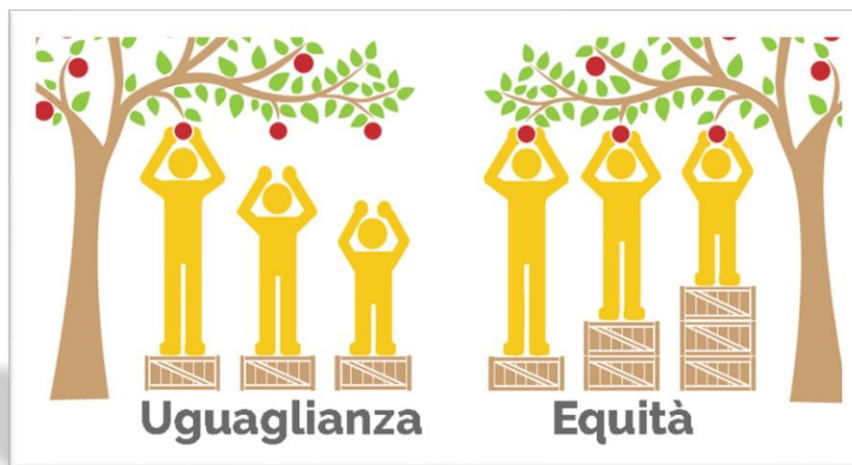




Ministero dell'Istruzione e del Merito
**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
CREMONA UNO**

SCUOLA DELL'INFANZIA, SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO CON INDIRIZZO MUSICALE
Via Gioconda, n. 1 – 26100 CREMONA (CR) – Tel: 0372 28228
E-mail: CRIC82100Q@ISTRUZIONE.IT – PEC: CRIC82100Q@PEC.ISTRUZIONE

**CURRICOLO DELLE SCUOLE PRIMARIE
2023 - 2024**



CAPRA PLASIO – GUIDO MIGLIOLI – S. AMBROGIO – TRENTO TRIESTE - ZANIBONI

CURRICOLO CLASSE PRIMA – ITALIANO

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ITALIANO							
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
ASCOLTAR E PARLARE	1- Comunicazione orale: - concordanze (genere e numero) - tratti prosodici (pausa, durata, accento, intonazione) - frase e sua funzione in contesti comunicativi (affermativa, negativa, interrogativa, esclamativa)	1.a Mantenere l'attenzione sul messaggio orale nei diversi contesti tenendo conto dei linguaggi verbali e non verbali (gestualità, mimica, tratti prosodici, immagine, grafica...)	Comprendere consegne e istruzioni: • Comprendere i termini usati nella richiesta. • Individuare la successione cronologica delle azioni richieste. • Riconoscere gli indicatori temporali. • Comprendere lo scopo finale della richiesta.	Saper ascoltare richieste verbali individuali e sequenziali per eseguire semplici consegne di lavoro Saper ascoltare brevi storie individuando la corretta sequenza temporale (prima – dopo) Saper intervenire, su sollecitazione,	Saper ascoltare richieste verbali rivolte alla classe e scandite in sequenza per eseguire semplici consegne di lavoro Saper ascoltare brevi storie individuando la corretta sequenza temporale (prima – dopo - infine)	Saper ascoltare richieste verbali rivolte alla classe per eseguire semplici consegne di lavoro Saper ascoltare storie individuando la corretta sequenza temporale (prima – dopo - infine)	Saper ascoltare richieste verbali rivolte alla classe per eseguire consegne di lavoro Saper ascoltare storie individuando la corretta sequenza temporale (quattro sequenze)

	<p>2- Organizzazione del contenuto della comunicazione orale secondo il criterio della successione temporale</p>	<p>2.a Intervenire nel dialogo e nella conversazione in modo ordinato e pertinente (tutte le discipline)</p> <p>2.b Narrare brevi esperienze personali e racconti fantastici seguendo un ordine temporale (storia, arte)</p> <p>2.c Comprendere, ricordare, riferire i contenuti essenziali di testi ascoltati (tutte le discipline)</p>	<p>Intervenire e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'argomento della conversazione • Comprendere domande e fornire risposte adeguate • Formulare richieste adeguate allo scopo • Produrre messaggi variati nei registri e negli scopi • Usare espressioni di convenienza per conseguire scopi diversi • Intervenire rispettando il proprio turno <p>Raccontare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre enunciati accettabili in rapporto a concordanze e ordine delle parole. • Collegare gli enunciati mediante indicatori temporali, spaziali, logici. • Esplicitare luoghi, tempi, soggetti coinvolti. • Esplicitare la successione temporale degli eventi. 	<p>nel dialogo e nella conversazione</p> <p>Saper raccontare, su sollecitazione esperienze personali in modo chiaro</p>	<p>Saper intervenire, su sollecitazione, nel dialogo e nella conversazione in modo pertinente</p> <p>Saper raccontare spontaneamente e esperienze personali in modo chiaro</p>	<p>Saper intervenire spontaneamente e nel dialogo e nella conversazione in modo pertinente</p> <p>Saper esprimere esperienze personali in modo chiaro, corretto e ordinato dal punto di vista temporale</p>	<p>Saper intervenire spontaneamente nel dialogo e nella conversazione in modo ordinato e pertinente</p> <p>Saper esprimere esperienze personali in modo chiaro, corretto e ordinato dal punto di vista temporale e logico</p>
--	--	--	---	---	--	---	---

			<ul style="list-style-type: none"> • Esplicitare sentimenti/emozioni correlate al vissuto. • Esprimere opinioni sul vissuto narrato. • Comprendere ed eseguire indicazioni anche in modo sequenziale • Cogliere, individuare le informazioni e gli elementi principali di un breve testo ascoltato. • Ricostruire, attraverso immagini, la successione temporale dei fatti di un breve e semplice testo ascoltato. • Comprendere una storia ascoltata e rispondere a semplici domande aperte/chiose. • Narrare i contenuti essenziali di un breve testo ascoltato 				
LEGGERE	3- Tecniche di lettura a voce alta	3.a Leggere, comprendere e memorizzare semplici filastrocche e/o poesie tratte dalla	Comprendere informazioni esplicite: <ul style="list-style-type: none"> • Leggere autonomamente frasi. • Comprendere i termini utilizzati. 	Saper leggere in modo corretto, in stampato maiuscolo, parole comprendendone il significato	Saper leggere in modo corretto, in stampato maiuscolo, brevi frasi	Saper leggere in modo corretto, nei caratteri presentati, brevi e semplici	Saper leggere in modo corretto semplici storie, rispettando la punteggiatura, per

	4- La funzione dei segni di punteggiatura: - punto - virgola - punto interrogativo	letteratura per l'infanzia (inglese, musica, matematica, storia, scienze, religione) 4.a leggere rispettando i segni di punteggiatura (.,?) (tutte le discipline)	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare termini sconosciuti e chiedere spiegazioni. • Individuare di chi si parla, cosa fa, dove, quando. • Attribuire correttamente le caratteristiche agli elementi. • Riconoscere la sequenza temporale degli eventi. • Memorizzare semplici filastrocche e poesie. • Riconoscere la funzione dei segni di punteggiatura nominati ed adeguarvi il tono della voce 		comprendendo ne il significato	storie, comprendendo ne il significato	comprenderne il significato
SCRIVERE	5- Organizzazione del contenuto della comunicazione scritta secondo il criterio della successione temporale	5.a Scrivere semplici frasi relative al proprio vissuto (storia)	<p>Produrre frasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare una grafia corretta e comprensibile. • Conoscere la struttura minima della frase (di chi si parla, cosa si dice). • Rispettare la concordanza e l'ordine delle parole. • Conoscere ed usare la punteggiatura di fine frase. <p>Le didascalie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere globalmente le informazioni fornite da singole immagini. 	Saper scrivere autonomamente didascalie essenziali in stampato maiuscolo	Saper scrivere autonomamente e brevi frasi in stampato maiuscolo	Saper scrivere autonomamente e, nei caratteri grafici presentati, semplici frasi	Saper scrivere, nei diversi caratteri grafici presentati, frasi per comunicare vissuti ed esperienze personali

	<p>6- I diversi caratteri grafici e l'organizzazione della pagina</p>	<p>6.a Organizzare da un punto di vista grafico la comunicazione scritta utilizzando anche i diversi caratteri (geografia, matematica, storia, scienze, religione)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare le immagini nei particolari. • Confrontare immagini, rilevando somiglianze e differenze. • Comprendere le informazioni fornite da immagini in successione. • Individuare i cambiamenti in una sequenza di immagini. • Tradurre le informazioni rilevate in linguaggio verbale. • Rilevare le corrispondenze e le differenze tra linguaggio verbale e linguaggio iconico. <p>Caratteri grafici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare lo stampato maiuscolo • Conoscere lo stampato minuscolo • Conoscere e utilizzare il corsivo <p>La punteggiatura</p>				
--	---	---	--	--	--	--	--

	<p>7- La funzione dei segni di punteggiatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - punto - virgola - punto interrogativo 	<p>7.a Scrivere utilizzando correttamente i segni di punteggiatura (.,?) (tutte le discipline)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usare correttamente il punto fermo • Usare correttamente la virgola nelle elencazioni • Usare correttamente il punto interrogativo • Saper riconoscere la frase dalla non-frase • Riconoscere la funzione della frase interrogativa 				
RIFLETTERE	<p>8- Alcune convenzioni di scrittura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - corrispondenza tra fonema e grafema, - raddoppiamento di consonanti - accento - scansione in sillabe 	<p>8.a Rispettare le convenzioni di scrittura conosciute (storia, geografia, scienze, religione, matematica, tecnologia)</p>	<p>Apprendimento iniziale della lettura e della scrittura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio-foglio: posizione, direzione, verso. • Tracciare linee e seguire ritmi (di colore, di forma...). • Segmentare il continuo fonico. • Scoprire la corrispondenza fonema-grafema. • Memorizzare la corrispondenza fonema-grafema. • Riprodurre graficamente i segni/lettere rispettandone le caratteristiche discriminanti. 	<p>Saper riconoscere la corrispondenza fonema – grafema in scrittura di parole</p>	<p>Saper utilizzare la corrispondenza fonema – grafema in scrittura di parole</p>	<p>Saper applicare le convenzioni di scrittura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - digrammi - trigrammi - gruppi consonantici - elisioni 	<p>Saper utilizzare consapevolmente e le convenzioni di scrittura in parole e semplici frasi applicando le regole conosciute</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e leggere grafemi, sillabe, parole considerate. • Utilizzare elementi noti per formare parole nuove. • Sintetizzare oralmente suoni sillabici. • Le vocali: A, E, I, O, U • Le consonanti: B,C, D, F, G,H,L,M,N,P,Q,R,S,T,V,Z • Suoni dolci: ci, ce, gi, ge, cia, cio, ciu, gia, gio, giu • Suoni duri: ca, co, cu, chi, che, ga, go, gu, ghi, ghe • Digrammi/trigrammi: gn, sci, sce, gli • Discriminare i suoni: cu/qu/cqu/qq • Riconoscere ed utilizzare: mp,mb • Dividere in sillabe parole: di due o più sillabe partendo da parole piane. 				
--	--	--	---	--	--	--	--

GRIGLIA COMPETENZE ESSENZIALI IN USCITA DALLA CLASSE PRIMA – SCUOLA PRIMARIA

AMBITO FORMATIVO	COMPETENZA CHIAVE	TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA – SCUOLA PRIMARIA
COSTRUZIONE DEL SÉ	IMPARARE AD IMPARARE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizza un compito secondo il suo stile nei tempi stabiliti
	PROGETTARE (senso di iniziativa)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Traduce il pensiero in procedure semplici utilizzando le sue conoscenze
RELAZIONE CON GLI ALTRI	COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presta attenzione volontaria, su richiesta dell'insegnante ▪ Comprende semplici messaggi di genere diverso ▪ Esprime eventi e stati d'animo utilizzando linguaggi diversi
	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Controlla gesti e parole in un contesto sociale di apprendimento
RAPPORTO COL MONDO	AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si relaziona con gli altri in modo corretto ▪ Rispetta le regole condivise dalla classe ▪ Gestisce il proprio spazio e il materiale personale e comune
	RISOLVERE PROBLEMI (competenza matematica)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trova ipotesi di soluzione ad un problema concreto ▪ Riconosce in modo reale e analogico relazioni tra eventi vicini nel tempo e nello spazio
	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisisce e rielabora in modo personale le informazioni esperite

CURRICOLO CLASSE SECONDA – ITALIANO

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ITALIANO							
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte							
	O.S.A.				COMPETENZE		
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
ASCOLTARE	1- Semplici strategie di ascolto	1.a Comprendere il significato di semplici testi orali: - messaggi (tutte le discipline)	Comprendere narrazioni: <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere globalmente l'argomento. • Riconoscere la successione degli eventi. • Prestare attenzione al tono di voce e ai gesti del narratore e interpretarli. • Conoscere il significato dei termini utilizzati in riferimento a personaggi e luoghi. • Conoscere il significato degli indicatori temporali. • Individuare eventuali termini non noti e chiedere spiegazioni. • Individuare personaggi, luoghi e tempi. • Attribuire correttamente azioni e caratteristiche ai personaggi. 	Saper cogliere il significato di consegne	Saper cogliere il significato di messaggi	Saper cogliere il significato globale delle informazioni	Saper cogliere il significato globale delle informazioni ricevute per poterle riutilizzare
PARLARE		1.b narrazioni (personaggi, luoghi, successione temporale dei fatti narrati) (tutte le discipline)					
		1.c descrizioni (oggetto della descrizione, dati) (storia, geografia, scienze, matematica, arte, tecnologia)					

	2 - Organizzazione del contenuto della comunicazione	<p>1.d semplici istruzioni e consegne di lavoro (tutte le discipline)</p> <p>1.e informazioni (tutte le discipline)</p> <p>1.f definizioni (tutte le discipline)</p> <p>1.g esempi (tutte le discipline)</p> <p>2.a Simulare situazioni comunicative variando lo scopo (tutte le discipline)</p> <p>2.b Interagire nello scambio comunicativo</p> <ul style="list-style-type: none"> - prestando attenzione a chi parla - chiedendo la parola - rispettando il proprio turno - adattando il tono della voce alla 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire la sequenza temporale degli avvenimenti. <p>Raccontare esperienze collettive:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare attivamente all'esperienza (osservare-collaborare-intervenire-richiamare conoscenze pregresse...). • Cogliere lo scopo dell'esperienza fatta. 	Saper intervenire spontaneamente nelle conversazioni	Saper intervenire in situazioni comunicative in modo pertinente	Saper intervenire in situazioni comunicative in modo pertinente e rispettando il proprio turno	Saper intervenire in situazioni comunicative in modo pertinente e rispettando le regole condivise
--	--	---	---	--	---	--	---

		<p>situazione comunicativa (tutte le discipline)</p> <p>2.c Produrre brevi testi orali di tipo narrativo collegati al vissuto (tutte le discipline)</p> <p>2.d Produrre brevi testi orali di tipo descrittivo, narrativo (tutte le discipline)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire le tappe principali. • Utilizzare un lessico adeguato. • Verbalizzare rispettando l'ordine cronologico. • Esplicitare gli elementi necessari alla comprensione: scopo, successione degli eventi, legami logici, conclusioni raggiunte). <p>Raccontare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inventare e narrare storie partendo da sequenze di immagini • Raccontare con parole adeguate una storia leggendo le immagini • Continuare e concludere oralmente in modo logico e coerente un breve testo scritto • Raccontare una fiaba classica conosciuta • Descrivere oralmente: persone, animali e cose seguendo uno schema dato • Produrre brevi testi regolativi <p>Utilizzare un lessico appropriato facendo uso di termini nuovi</p>				
--	--	---	--	--	--	--	--

LEGGERE E COMPREN ERE	<p>3 - Tratti prosodici, intonazione, in testi noti, di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - punto esclamativo - punto fermo - punto interrogativo - virgola 	<p>3.a Leggere semplici testi narrativi e descrittivi di vari contenuti (tutte le discipline)</p> <p>3.b Utilizzare forme di lettura diverse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ad alta voce - silenziosa, per il piacere di leggere - silenziosa, per capire <p>(tutte le discipline)</p> <p>4.a Avvalersi di anticipazioni del testo per essere attivi nella lettura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - titolo - eventuali illustrazioni <p>(tutte le discipline)</p>	<p>Comprendere gli elementi fondamentali nelle narrazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere scorrevolmente un testo rispettando la punteggiatura. • Comprendere globalmente l'argomento. • Individuare termini non noti e attivare strategie di ricerca del significato (in base al contesto, con il vocabolario...). • Rispondere a domande relative a personaggi, luoghi, tempi. • Distinguere personaggi principali e secondari. • Comprendere gli indicatori temporali. • Ricostruire la successione degli eventi. 	<p>Saper leggere semplici testi in modo corretto, comprendendone il significato</p>	<p>Saper leggere semplici testi in modo corretto, rispettando la punteggiatura, per comprenderne il significato</p>	<p>Saper leggere scorrevolmente rispettando le convenzioni</p>	<p>Saper leggere con espressione, scorrevolmente, rispettando le convenzioni</p>
	<p>4- tratti prosodici, intonazione e timbro anche nella lettura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lettura per sintagmi - discorso diretto 	<p>4.b Comprendere il significato di semplici testi scritti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>testi narrativi</u> (personaggi, luoghi, successione temporale dei fatti) 		<p>Saper comprendere le informazioni generali di semplici testi narrativi</p>	<p>Saper cogliere le caratteristiche principali di semplici testi narrativi</p>	<p>Saper comprendere le informazioni essenziali di testi narrativi</p>	<p>Saper cogliere le caratteristiche principali di testi narrativi e descrittivi</p>

	- velocità e ritmo	narrati, struttura semplice del testo) (tutte le discipline) 4.c <u>testi descrittivi</u> (oggetto della descrizione, principali caratteristiche) (tutte le discipline) 4.d <u>semplici istruzioni e consegne di lavoro</u> (corretta esecuzione di fasi di lavoro) (tutte le discipline)	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere un testo descrittivo • Riconoscere gli elementi essenziali di un testo descrittivo • Memorizzare poesie e filastrocche focalizzando l'attenzione sulla rima 				
SCRIVERE	5 - Tratti prosodici, la funzione del: - punto fermo - punto interrogativo - punto esclamativo - virgola negli elenchi	5.a Raccogliere idee per la scrittura attraverso: - il recupero in memoria - la lettura del reale - l'invenzione (storia, geografia, scienze, matematica, tecnologia)	Scrivere <ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere idee per la scrittura attraverso il recupero in memoria • Raccogliere idee per la scrittura attraverso il recupero di informazioni • Raccogliere idee per la scrittura attraverso la lettura del reale • Raccogliere idee per la scrittura attraverso l'invenzione 	Saper scrivere, in modo comprensibile, semplici frasi per comunicare vissuti ed esperienze personali	Saper scrivere, in modo comprensibile, semplici testi per comunicare vissuti ed esperienze personali seguendo una scaletta data	Saper produrre semplici narrazioni e descrizioni seguendo una scaletta data	Saper produrre brevi narrazioni e\o descrizioni utilizzando in modo corretto la punteggiatura e l'ortografia

		<p>5.b Scrivere semplici testi tenendo conto di una scaletta data (storia, scienze, matematica, tecnologia)</p> <p>5.c Produrre semplici testi - narrativi - descrittivi (inglese, storia, scienze, geografia, matematica)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare le idee per la stesura di semplici testi • Distinguere le idee essenziali dalle superflue • Pianificare il testo sulla base di una traccia <p>Produrre racconti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selezionare contenuti pertinenti. • Organizzare i contenuti selezionati in ordine cronologico. • Conoscere i connettivi temporali e logici. • Scrivere esplicitando personaggi e azioni. • Collegare gli enunciati mediante indicatori temporali e logici. • Esplicitare tutti gli eventi necessari alla ricostruzione del contenuto che si vuole raccontare. • Utilizzare correttamente la punteggiatura. • Usare correttamente la lettera maiuscola a inizio frase • Usare correttamente la virgola 				
--	--	--	---	--	--	--	--

		<p>5.d Utilizzare in modo corretto la punteggiatura e l'ortografia (tutte le materie)</p> <p>5.e Utilizzare semplici strategie di autocorrezione (tutte le materie)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usare correttamente il punto interrogativo • Usare correttamente il punto esclamativo <p>Correggere Attivare la fase di correzione autonoma del testo per rilevare gli errori ortografici e le improprietà lessicali</p>				
RIFLETTERE	<p>6 - Convenzioni ortografiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - elisione - divisione in sillabe - digrammi e trigrammi con alcune semplici eccezioni - raddoppiamenti - accento nei casi più frequenti (e/è, perché, papà...) - uso dell'H nel verbo avere 	<p>6.a Rispettare le convenzioni ortografiche note nella scrittura autonoma e non (tutte le discipline)</p>	<p>Convenzioni ortografiche Discriminare e usare correttamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CHE/CHI, CE/CI, CIE • GHE/GHI, GE/GI, GIE • SC • GN • GLI • QUA/QUE/QUI/QUO • QU/CU, CQU/QQU/CCU • Riconoscere e discriminare i suoni consonantici semplici e doppi 	Saper utilizzare le convenzioni di scrittura in semplici frasi applicando le regole conosciute	Saper utilizzare consapevolmente le convenzioni di scrittura applicando le regole conosciute	Saper riconoscere ed assumere le prime convenzioni ortografiche, morfologiche e sintattiche	Saper riconoscere ed assumere le prime convenzioni ortografiche, morfologiche, sintattiche e lessicali.

			<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e utilizzare nessi consonantici complessi, MP/MB • Discriminare N e M preconsonantiche • Dividere correttamente le parole in sillabe • Conoscere e usare correttamente l'elisione • Conoscere e usare correttamente il troncamento • Conoscere e usare correttamente l'accento grafico • Conoscere e usare correttamente l'apostrofo • Discriminare monosillabi accentati e atoni • Discriminare e usare correttamente la voce verbale È e la congiunzione E • Usare e scrivere correttamente le espressioni: c'è, ci sono, c'era, c'erano; discriminare c'era/cera • Conoscere e utilizzare correttamente le voci del verbo avere; discriminare gli omofoni HO/O, HAI/AI, HA/A, HANNO/ANNO 				
--	--	--	---	--	--	--	--

	7 - Relazioni di connessione lessicale: - significato	7.a Riconoscere i rapporti di significato tra parole (tutte le discipline) 7.b Riflettere sui diversi significati che una parola può assumere a seconda del contesto	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare le esclamazioni proprie e improprie; discriminare gli omofoni HO/O/OH, HAI/AI/AHI, HA/A/AH • Conoscere e utilizzare correttamente la lettera maiuscola • Usare correttamente il punto • Usare correttamente la lettera maiuscola all'inizio della frase • Usare correttamente la virgola • Usare correttamente i due punti • Usare correttamente il punto interrogativo • Usare correttamente il punto esclamativo <p>Relazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, usare e discriminare i NOMI in relazione al contesto e al significato • Conoscere, usare i NOMI PROPRI 				
--	--	---	---	--	--	--	--

	<p>8 - Rapporto tra morfologia della parola e significato: - genere e numero</p> <p>9 - I nomi, gli articoli, gli aggettivi qualificativi, individuazione di: - genere - numero - concordanza</p> <p>10 - Il verbo: - azione - collocazione di azioni nel tempo</p>	<p>(tutte le discipline)</p> <p>7.c Ipotizzare significati dal contesto</p> <p>(tutte le discipline)</p> <p>8.a Riconoscere le categorie grammaticali considerate</p> <p>9.a Classificare le parole in base alla loro funzione grammaticale</p> <p>10.a Riflettere sull'accettabilità della frase</p> <p>(tutte le discipline)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare, usare e classificare i nomi di PERSONA, COSA, ANIMALE • Conoscere e usare nomi SINGOLARI e PLURALI • Conoscere e usare gli ARTICOLI DETERMINATIVI e INDETERMINATIVI • Stabilire relazioni di tipo lessicale (iperonimi – iponimi) • Conoscere, usare sinonimi • Conoscere usare omonimi • Usare i prefissi nella composizione dei contrari • Riconoscere e usare gli AGGETTIVI QUALIFICATIVI in funzione di collegamento con il nome • Attribuire adeguatamente aggettivi • Usare la concordanza articolo, nome, aggettivo • Conoscere, usare e produrre aggettivi contrari in relazione al contesto <p>Verbo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e usare il VERBO come parola che indica azione 				
--	---	---	---	--	--	--	--

	<p>presente/ passato/ futuro - coniugazione - persona</p> <p>11 - Concetto di frase: - semplice - nucleare - soggetto e predicato</p>	<p>11.a Analizzare gli elementi della frase</p> <p>11.b Manipolare la frase: - riduzione - espansione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed utilizzare la concordanza soggetto/predicato(nome/ver bo) • Identificare e discriminare verbi che esprimono azioni ai tempi PRESENTE, PASSATO, FUTURO • Classificare i verbi secondo la CONIUGAZIONE di appartenenza • Identificare, discriminare e utilizzare le persone del verbo (PRONOMI PERSONALI) • Conoscere e utilizzare il verbo ESSERE, coniugare al presente, imperfetto, futuro semplice • Conoscere e utilizzare verbo AVERE, coniugare al presente, imperfetto, futuro semplice <p>sintassi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la frase come un insieme ordinato e coerente di parole • Riconoscere e produrre le espansioni della frase nucleare 				
--	---	---	--	--	--	--	--

	<p>12 - Tecniche di memorizzazione di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - filastrocche - elementi grammaticali 	<p>12.a Memorizzare filastrocche</p> <p>12.b Memorizzare elementi grammaticali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare, nella frase, il SOGGETTO • Identificare, nella frase, il PREDICATO • Intuire il concetto di frasi nucleari • Riconoscere le espansioni all'interno di frasi semplici 	<p>Saper memorizzare e ripetere semplici filastrocche</p>	<p>Saper memorizzare e ripetere filastrocche</p>	<p>Saper memorizzare e ripetere filastrocche ed elementi grammaticali</p>	<p>Saper memorizzare e ripetere filastrocche ed elementi grammaticali</p>
--	--	--	---	---	--	---	---

CURRICOLO CLASSE TERZA – ITALIANO

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ITALIANO							
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte							
NUCLEO FONDANTE	O.S.A		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
ASCOLTARE E PARLARE	1 - Semplici strategie di ascolto	Comprendere il significato di semplici testi orali: 1.a messaggi 1.b narrazioni 1.c descrizioni 1.d semplici istruzioni e consegne di lavoro	Comprendere informazioni: • Riconoscere l'argomento. • Richiamare contenuti pertinenti già noti. • Comprendere il lessico e chiedere eventuali spiegazioni. • Attribuire correttamente le informazioni a personaggi, oggetti, luoghi, eventi. • Comprendere definizioni. • Comprendere esempi. • Riconoscere la successione delle informazioni. • Riconoscere i legami logici.	Saper cogliere il significato globale delle informazioni	Saper cogliere il significato delle informazioni ricevute	Saper cogliere il significato delle diverse informazioni per poterle riutilizzare	Saper cogliere il significato delle informazioni ricevute e saperle riutilizzare in un contesto comunicativo
	2 - Organizzazione del contenuto della comunicazione	2.a Interagire nello scambio comunicativo	Raccontare ciò che si è letto/sentito: • Attenersi all'argomento. • Pianificare l'intervento riconoscendo le informazioni principali e secondarie. • Tener conto della situazione comunicativa. • Rispettare l'ordine cronologico e logico delle sequenze. • Usare un lessico appropriato. • Usare elementi di coesione. • Esprimere il contenuto in maniera esauriente e significativa.	Saper intervenire in situazioni comunicative in modo semplice	Saper intervenire in situazioni comunicative in modo semplice ma pertinente chiedendo la parola	Saper intervenire in situazioni comunicative esprimendosi in modo pertinente, rispettando il proprio turno	Saper intervenire nelle diverse situazioni comunicative esprimendosi in modo chiaro e pertinente, prestando attenzione al contesto

		2.b Produrre brevi testi orali		Saper raccontare esperienze personali e collettive in modo semplice ma comprensibile	Saper raccontare i propri vissuti o esperienze collettive esprimendosi in modo chiaro	Saper raccontare i propri vissuti o esperienze collettive esprimendosi in modo chiaro usando un linguaggio corretto	Saper raccontare i propri vissuti o esperienze collettive in modo chiaro, corretto e ordinato
				Saper raccontare esperienze ascoltate e/o lette in modo semplice	Saper raccontare esperienze ascoltate e/o lette esprimendosi in modo chiaro	Saper raccontare esperienze ascoltate e/o lette esprimendosi in modo appropriato	Saper raccontare esperienze ascoltate e/o lette usando un lessico appropriato ed esprimendo il contenuto in modo completo
LEGGERE	3 - Tratti prosodici, intonazione e timbro nella lettura	3 Utilizzare forme di lettura diverse.	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere rispettando le pause scandite dai segni di punteggiatura e rimarcate dal carattere grafico • Leggere scorrevolmente ed espressivamente ad alta voce 	Saper leggere scorrevolmente	Saper leggere scorrevolmente rispettando le convenzioni	Saper leggere scorrevolmente rispettando le pause scandite dai segni di punteggiatura	Saper leggere con espressione, scorrevolmente, rispettando le convenzioni
	4 – Comprendere semplici testi	4.a Avvalersi di anticipazioni del testo per essere attivi nella lettura.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il contenuto globale del testo utilizzando modalità di lettura silenziosa e ad alta voce 	Saper comprendere le informazioni a livello globale	Saper comprendere le informazioni generali di testi narrativi e regolativi	Saper comprendere le informazioni generali di testi narrativi, descrittivi, regolativi	Saper comprendere le informazioni generali di testi narrativi, descrittivi, regolativi

						anche avvalendosi delle anticipazioni del testo	utilizzando le diverse strategie di lettura
		4.b Comprendere il significato di semplici testi.	<p>Comprendere testi di vario genere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere le informazioni esplicite. • Ricostruire la rete delle informazioni esplicite. • Individuare le informazioni implicite. • Individuare introduzione, parte centrale, conclusione. • Riconoscere le parti narrative, descrittive, dialogiche. • Individuare le sequenze. • Distinguere tra fabula e intreccio. 	Saper analizzare semplici testi narrativi	Saper analizzare testi narrativi e regolativi	Saper analizzare testi narrativi, descrittivi e regolativi	Saper analizzare testi narrativi, descrittivi e regolativi cogliendone le caratteristiche principali
SCRIVERE	5 - Tratti prosodici e punteggiatura	<p>5.a Utilizzare in modo corretto la punteggiatura</p> <p>5.b Utilizzare semplici strategie di autocorrezione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rivedere il testo dal punto di vista dell'ortografia, della punteggiatura, del lessico. 	Saper produrre semplici narrazioni comprensibili	Saper produrre narrazioni e descrizioni comprensibili	Saper produrre narrazioni e descrizioni utilizzando in modo corretto la punteggiatura	Saper produrre narrazioni e descrizioni, comprensibili, corrette e ordinate attivando semplici strategie di autocorrezione
	6 -Produrre semplici testi	<p>6.a Raccogliere idee per la scrittura</p> <p>6.b Produrre semplici testi tenendo conto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare il testo tenendo conto della struttura che lo caratterizza. • Comprendere la funzione del titolo. • Caratterizzare personaggi e ambienti. • Ideare una sequenza coerente di eventi adeguati. • Utilizzare opportunamente gli indicatori di tempo e luogo. 				

		di una scaletta data	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliare le sequenze con descrizioni e/o dialoghi. 				
RIFLETTERE	7 - Convenzioni ortografiche	7 Rispettare le convenzioni ortografiche note nella scrittura autonoma e non	<ul style="list-style-type: none"> • Convenzioni ortografiche. • Discriminare e usare correttamente i suoni difficili. • Dividere correttamente le parole in sillabe • Conoscere e usare correttamente: l'elisione, il troncamento e l'accento grafico • Discriminare gli omofoni • Conoscere e utilizzare correttamente la lettera maiuscola 	Saper riconoscere ed assumere le prime convenzioni ortografiche morfologiche e sintattiche	Saper riconoscere ed assumere le prime convenzioni ortografiche, morfologiche, sintattiche e lessicali	Saper riconoscere ed utilizzare con sicurezza le prime convenzioni ortografiche, morfologiche, sintattiche e lessicali	Saper riconoscere ed assumere le prime convenzioni ortografiche, morfologiche, sintattiche e lessicali, per approcciarsi alle strutture linguistiche utilizzandole in modo sempre più corretto e consapevole
	8 - Relazioni di connessione lessicale	8.a Riconoscere i rapporti di significato tra parole 8.b Riflettere sui diversi significati che una parola può assumere a seconda del contesto 8.c ipotizzare significati dal contesto	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e usare: iperonimi, iponimi, sinonimi, omonimi, parole polisemiche e contrari. 				
	9 - Rapporto tra morfologia della parola e significato	9. Riconoscere radice, desinenza e loro significato	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e utilizzare prefissi e suffissi 				
	10 - I nomi, gli articoli, gli	10.a Riconoscere le categorie	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, utilizzare e classificare i nomi • Conoscere e utilizzare gli articoli determinativi e indeterminativi 				

<p>aggettivi qualificativi</p>	<p>grammaticali considerate 10.b Classificare le parole in base alla loro funzione grammaticale 10.c Capire la funzione grammaticale delle parole dal contesto linguistico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare gli aggettivi qualificativi 				
<p>11 - Il verbo</p>	<p>11. Riconoscere ed analizzare la voce verbale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e usare il verbo all'interno di frasi e testi • Individuare e comprendere le diverse funzioni del verbo • Identificare e discriminare presente, passato e futuro. • Classificare i verbi secondo la coniugazione di appartenenza • Identificare, discriminare e utilizzare le persone del verbo • Conoscere, coniugare e utilizzare i verbi essere e avere in funzione di ausiliare e in funzione propria • Conoscere, coniugare e utilizzare tempi semplici e composti del modo indicativo 				
<p>12 - Le preposizioni semplici e articolate</p>	<p>12. Riconoscere le preposizioni semplici ed articolate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare le preposizioni semplici ed articolate 				

13 - I pronomi personali soggetto	13.a Riconoscere i pronomi personali soggetto	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e utilizzare i pronomi personali con funzione di soggetto 				
14 - Concetto di frase	14.a Riflettere sull'accettabilità della frase 14.b Analizzare gli elementi della frase 14.c Manipolare la frase	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la frase come un insieme ordinato e coerente di parole • Discriminare vari tipi di frase • Discriminare e produrre frasi semplici e complesse • Riconoscere e produrre frasi nucleari • Riconoscere e produrre le espansioni della frase nucleare • Identificare, nella frase, il soggetto e predicato • Distinguere il gruppo nominale dal gruppo verbale 				

CURRICOLO CLASSE QUARTA – ITALIANO

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: comunicazione Alfabetica Funzionale: competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ITALIANO							
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte							
NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
ASCOLTARE	<p>1 - Processi di controllo da mettere in atto durante l'ascolto.</p> <p>2- testi orali</p>	<p>1.a Saper ascoltare.</p> <p>2.a Comprendere consegne e spiegazioni.</p> <p>2.b Comprendere testi orali di varia tipologia.</p>	<p>Comprendere spiegazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere lo scopo finale della spiegazione. • Richiamare le conoscenze pregresse sull'argomento. • Confrontare le preconoscenze con quanto viene spiegato, individuando le informazioni nuove e/o discordanti. • Chiedere il significato di termini sconosciuti. • Riconoscere e interpretare il significato dei legami logici. • Riconoscere la funzione esplicativa degli esempi. • Ricostruire globalmente la spiegazione ricevuta. <p>Discutere esperienze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avere chiaro lo scopo della discussione, per valutare 	Saper cogliere il significato globale delle informazioni ascoltate.	Saper comprendere i contenuti principali di semplici comunicazioni e testi ascoltati	Saper comprendere i contenuti principali di comunicazioni e testi ascoltati di vario genere	<p>Saper comprendere i contenuti principali di comunicazioni e testi ascoltati anche complessi</p> <p>Saper intervenire attivamente in</p>

<p>PARLARE</p>	<p>3 -Forme più comuni di comunicazione.</p>	<p>3.a Esprimere attraverso il parlato spontaneo o guidato pensieri e contenuti. 3.b Relazionare oralmente su un argomento di studio, un'esperienza o un'attività scolastica/ extrascolastica</p> <p>3.c Partecipare a discussioni di gruppo individuando il problema affrontato e le principali opinioni espresse.</p>	<p>l'esperienza e assumere posizioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tener conto dell'argomento. • Rispettare spazi e tempi di intervento. • Tener conto degli interventi precedenti. • Chiedere eventuali chiarificazioni. • Rispondere a domande sui propri interventi. • Confrontare, sostenere o modificare il proprio parere. • Esprimere stati d'animo, commenti, giudizi. • Valutare l'esperienza tenendo conto della varietà dei pareri espressi. <p>Organizzare un discorso Pianificare, organizzare, esporre oralmente contenuti narrativi, descrittivi, informativi avvalendosi di scalette.</p>	<p>Saper intervenire in situazioni comunicative esprimendosi in modo chiaro</p> <p>Saper raccontare i propri vissuti, esperienze collettive, argomenti di studio esprimendosi in modo semplice ma chiaro</p>	<p>Saper intervenire in situazioni comunicative in modo pertinente</p> <p>Saper raccontare i propri vissuti, esperienze collettive, argomenti di studio esprimendosi in modo chiaro, corretto e ordinato</p>	<p>Saper intervenire in discussioni e/o conversazioni in modo coerente, pertinente e tenendo conto del contesto comunicativo</p> <p>Saper comunicare oralmente esperienze, pensieri, emozioni, argomenti di studio rispettando l'ordine causale e temporale</p>	<p>discussioni e/o conversazioni in modo coerente, pertinente, ascoltando e rispettando i pareri altrui</p> <p>Saper comunicare oralmente esperienze, pensieri, emozioni, argomenti di studio in modo coerente, completo utilizzando un linguaggio ricco e articolato</p>
-----------------------	--	---	--	--	--	---	---

LEGGERE	4– Lettura espressiva per varie tipologie testuali.	4.a Leggere in modo scorrevole ed espressivo.	Strategie di lettura <ul style="list-style-type: none"> • Leggere silenziosamente per identificare la varietà delle forme e dei generi testuali. • Leggere silenziosamente per interpretare il significato di particolari forme di testo scritto • Leggere espressivamente e drammatizzare un testo dialogico • Leggere lentamente e con sicurezza vari tipi di testo • Leggere, comprendere e utilizzare le figure di suono nel testo poetico (ritmo, rima, assonanza) • Consultare, individuare ed estrapolare dati e informazioni dal testo scritto • Ricavare informazioni da grafici e cartine e trasformarle in testo orale 	Saper leggere scorrevolmente rispettando le principali convenzioni	Saper leggere scorrevolmente rispettando le convenzioni	Saper leggere ad alta voce in maniera espressiva	Saper leggere ad alta voce in maniera espressiva, a prima vista, vari tipi di testi
	5 – Lettura analitica di diversi generi letterari.	5.a Riconoscere le principali caratteristiche strutturali delle diverse tipologie di generi letterari.	Leggere e comprendere generi letterari diversi: <ul style="list-style-type: none"> • Testi descrittivi: riconoscere l’oggetto della descrizione. • Individuare gli elementi descritti. 	Saper comprendere le informazioni generali di testi narrativi,	Saper comprendere le informazioni generali di testi narrativi,	Saper comprendere e analizzare le informazioni generali di testi	Saper comprendere e analizzare le informazioni e le caratteristiche

		<p>5.b Ricercare le informazioni generali in funzione di una sintesi.</p> <p>5.c Tradurre testi discorsivi in grafici, tabelle, schemi già predisposti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire l'ordine della presentazione. • Rilevare le caratteristiche di ciò che viene descritto. • Analizzare il lessico utilizzato. • Individuare lo scopo della descrizione. <p>Testi poetici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere semplici testi poetici riconoscendo rima, versi, strofe • Leggere e comprendere testi poetici riconoscendo onomatopee, similitudini, metafore <p>Comprendere testi espositivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere globalmente il brano. • Cogliere l'argomento centrale. • Riconoscere e chiarire termini non noti. • Suddividere il testo nei contenuti tematici e titolarli. • Individuare le informazioni all'interno di ciascuno, leggendo selettivamente. 	<p>descrittivi, regolativi</p>	<p>descrittivi, regolativi e riconoscerne le principali caratteristiche strutturali</p>	<p>narrativi, descrittivi, regolativi e riconoscerne le principali caratteristiche strutturali</p>	<p>strutturali delle varie tipologie di testi affrontati</p>
--	--	---	---	--------------------------------	---	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il significato degli indicatori logici. • Comprendere le relazioni logiche. • Riorganizzare e ordinare le informazioni mediante strumenti già predisposti (schemi, tabelle...) 				
SCRIVERE	<p>6 Pianificazione di un testo scritto.</p> <p>7. Elaborazione di un testo in modo creativo.</p> <p>8 - Punteggiatura come insieme di segni convenzionali che servono a scandire il flusso delle parole e della frase in modo da riprodurre l'intenzione comunicativa</p>	<p>6.a Produrre testi scritti di vario genere.</p> <p>7.a Manipolare semplici testi in base ad un vincolo dato (matematica, inglese)</p> <p>8.a Utilizzare la punteggiatura in modo corretto.</p>	<p>Produrre testi narrativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la funzione delle varie parti del testo narrativo • Riconoscere e utilizzare adeguate strategie di scrittura in relazione allo scopo • Conoscere e utilizzare le fasi di costruzione e pianificazione del testo: progettazione, pianificazione, raccolta delle idee, selezione, produzione, revisione e correzione <p>Produrre testi descrittivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare uno scopo. • Selezionare gli elementi da inserire nella descrizione. • Ordinare gli elementi selezionati. • Conoscere il lessico pertinente. 	Saper comunicare attraverso la produzione di testi scritti esperienze personali e/o collettive	Saper produrre testi scritti comprensibili, corretti e ordinati	Saper comunicare attraverso la produzione di testi scritti esperienze, pensieri, emozioni in modo corretto e ordinato	Saper comunicare attraverso la produzione di testi scritti esperienze, pensieri, emozioni in modo corretto e ordinato, utilizzando un linguaggio ricco e originale

	7- Operazioni propedeutiche alla sintesi di un testo.	7.a Applicare le strategie utili all'elaborazione di una sintesi.	<ul style="list-style-type: none"> • Selezionare aggettivi, similitudini, sinonimi, indicatori spaziali. <p>Riassumere/sintetizzare testi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere globalmente. • Individuare le sequenze. • Selezionare le informazioni essenziali in ogni sequenza. • Comprendere i rapporti logici/cronologici tra le informazioni essenziali. • Individuare le descrizioni e comprenderne lo scopo. • Trasformare il discorso diretto in indiretto. • Conoscere espressioni di sintesi lessicale. • Gerarchizzare le informazioni essenziali in uno schema. <p>Riorganizzare le informazioni essenziali in un testo coerente e coeso.</p>	Saper cogliere le informazioni principali delle sequenze narrative	Saper riassumere un breve testo narrativo	Saper riassumere vari tipi di testo	Saper riassumere tutti i tipi di testo affrontati
RIFLETTERE A LIVELLO MORFO- SINTATTICO	10- Convenzioni ortografiche e relative eccezioni.	11.a Riconoscere ed applicare le principali convenzioni ortografiche e le relative eccezioni.	<p>Ortografia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare le convenzioni ortografiche conosciute • Scrivere correttamente e utilizzare CE N'È/ CE NE SONO, CE N'ERA/ CE N'ERANO, LO /L'HO, LA /L'HA, GLIELO / GLIEL'HO, 	Saper riconoscere le principali parti del discorso	Saper riconoscere e analizzare le parti del discorso	Saper riflettere, riconoscere e analizzare le parti del discorso	Saper riflettere riconoscendo ed analizzando le parti del discorso ed i loro rapporti logici

	<p>12 - Frase e non-frase.</p> <p>13- Le categorie grammaticali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - articoli - nomi - aggettivi - verbi - preposizioni - avverbi - congiunzioni - pronomi 	<p>12.a Riconoscere in un testo una frase di senso da una non-frase.</p> <p>13.a Classificare le parole in base alle diverse categorie grammaticali.</p>	<p>GLIELA/GLIEL'H</p> <p>Analisi grammaticale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguere le parti del discorso • Riconoscere radice e desinenza • Discriminare parole variabili e invariabili • Conoscere e utilizzare prefissi e suffissi • Conoscere e utilizzare gli articoli determinativi e indeterminativi • Riconoscere il genere e il numero del nome • Riconoscere e utilizzare nomi concreti e astratti • Riconoscere e utilizzare nomi primitivi e derivati • Riconoscere e utilizzare nomi composti • Riconoscere e utilizzare nomi collettivi • Riconoscere, utilizzare e discriminare nomi alterati, individuare i falsi alterati • Riconoscere e utilizzare le preposizioni semplici e articolate 				
--	---	--	---	--	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e utilizzare gli aggettivi qualificativi• Riconoscere e utilizzare gli aggettivi qualificativi derivati, alterati e composti• Riconoscere e utilizzare i gradi dell'aggettivo• Conoscere e utilizzare gli aggettivi e i pronomi possessivi• Conoscere e utilizzare gli aggettivi e i pronomi dimostrativi• Conoscere e utilizzare gli aggettivi e i pronomi indefiniti• Conoscere e utilizzare gli aggettivi e i pronomi numerali• Conoscere e utilizzare i pronomi personali• Conoscere e utilizzare i pronomi relativi• Classificare i verbi in base alle tre coniugazioni• Conoscere e utilizzare Essere e Avere con significato proprio e come ausiliari				
--	--	--	--	--	--	--	--

	14- La struttura della frase	14.a Riconoscere le diverse funzioni dei sintagmi all'interno di una frase.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, utilizzare e coniugare i tempi del modo indicativo • Conoscere, utilizzare e coniugare i tempi del modo congiuntivo • Conoscere, utilizzare e coniugare i tempi del modo condizionale • Conoscere, utilizzare e coniugare i tempi del modo imperativo • Conoscere e utilizzare i modi indefiniti del verbo • Conoscere e utilizzare le congiunzioni • Conoscere e utilizzare gli avverbi e le locuzioni avverbiali • Conoscere e utilizzare le congiunzioni • Riconoscere e produrre vari tipi di frase (affermativa, negativa, dubitativa, interrogativa, esclamativa, imperativa) <p>Analisi logica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare in un testo periodi e frasi 				
--	------------------------------	---	---	--	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli elementi fondamentali della frase (soggetto, predicato verbale, predicato nominale) • Identificare nella frase il complemento oggetto <p>Identificare nella frase i complementi indiretti</p>				
RIFLETTERE A LIVELLO SEMANTICO	15 - Ampliamento del patrimonio lessicale.	15.a Ampliare il patrimonio lessicale a partire da testi e contesti d'uso	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere le differenze tra significato proprio e significato figurato delle parole • Costruire e utilizzare campi semantici • Conoscere e utilizzare sinonimi • Conoscere e utilizzare omonimi e parole polisemiche • Conoscere e utilizzare antonimi • Cogliere le relazioni di significato tra nomi (sinonimi e contrari) • Cogliere le relazioni di significato tra gli aggettivi qualificativi (sinonimi e contrari) 	Saper ampliare il proprio patrimonio lessicale utilizzando parole nuove	Saper ampliare il proprio patrimonio lessicale cogliendo relazioni di significato tra le parole	Saper ampliare il proprio patrimonio lessicale riconoscendo relazioni di significato tra le parole	Saper ampliare il proprio patrimonio lessicale riconoscendo e analizzando relazioni di significato tra le parole

		15.b Usare il dizionario	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere le relazioni di significato tra i verbi (sinonimi e contrari) • Riconoscere e utilizzare parole straniere di uso comune • Utilizzare autonomamente il vocabolario 	Saper trovare le parole richieste sul dizionario	Saper far uso del dizionario selezionando il significato utile	Saper fare uso autonomo del dizionario	Saper fare uso autonomo del dizionario
--	--	--------------------------	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE QUINTA PRIMARIA – ITALIANO

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: comunicazione Alfabetica Funzionale: competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ITALIANO							
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte							
	O.S.A.			COMPETENZE ATTESE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ'	ITINERARIO DIDATTICO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
ASCOLTARE	1 - Processi di controllo da mettere in atto durante l'ascolto (rendersi conto di non aver capito, riconoscere una difficoltà) -Interazioni fra testo e contesto	1.Comprendere testi derivanti dai principali media (cartoni animati, pubblicità...) cogliendone i contenuti principali (arte, musica)	Ascoltare e classificare testi in base alla tipologia e allo scopo che si prefiggono - Comprendere un testo argomentativo attivando adeguati processi di controllo - Prestare attenzione all'interlocutore nelle conversazioni - Partecipare alle interazioni comunicative - Comprendere argomentazioni: <ul style="list-style-type: none"> • Identificare l'argomento. • Identificare la/le tesi sostenute. • Riconoscere i rapporti causali. • Confrontare il proprio punto di vista con gli altri. 	Saper comprendere i contenuti principali di comunicazioni e testi ascoltati	Saper comprendere i contenuti di comunicazioni e testi ascoltati	Saper comprendere i contenuti di comunicazioni e testi ascoltati anche complessi	Saper comprendere i contenuti di comunicazioni e testi ascoltati sempre più complessi cogliendone le inferenze

<p>PARLARE</p>	<p>2 - Alcune forme di discorso parlato: - il dialogo - la conversazione - la discussione - il dibattito - esposizione orale e spiegazione</p>	<p>2.a Relazionare oralmente su un argomento di studio, un'esperienza o un'attività scolastica/ extrascolastica</p> <p>2.b Dare e ricevere oralmente istruzioni</p> <p>2.c Partecipare a discussioni di gruppo individuando il problema affrontato e le principali opinioni espresse</p>	<p>Comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare oralmente esperienze e vissuti personali rispettando l'ordine temporale • Esprimere spontaneamente pensieri, emozioni, stati d'animo • Esprimersi pianificando il discorso secondo l'ordine causale • Pianificare, organizzare ed esporre contenuti di vario genere. <p>Discutere temi o problemi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la questione problematica. • Riformulare il proprio intervento se necessario. • Motivare adeguatamente la propria posizione. 	<p>Saper intervenire attivamente in discussioni e/o conversazioni</p> <p>Saper raccontare i propri vissuti o esperienze collettive, argomenti di studio esprimendosi in modo chiaro, corretto e ordinato</p>	<p>Saper intervenire attivamente in discussioni e/o conversazioni in modo pertinente</p> <p>Saper comunicare oralmente esperienze ed argomenti di studio rispettando l'ordine causale e temporale</p>	<p>Saper intervenire attivamente in discussioni e/o conversazioni tenendo conto degli argomenti altrui</p> <p>Saper comunicare oralmente esperienze, pensieri, emozioni, argomenti di studio rispettando l'ordine causale e temporale</p>	<p>Saper intervenire attivamente in discussioni e/o conversazioni tenendo conto degli argomenti altrui, confrontando il proprio punto di vista con quello degli altri</p> <p>Saper organizzare il proprio intervento rispettando l'ordine causale e temporale</p>
<p>LEGGERE</p>	<p>3 - Varietà di forme testuali relative ai</p>	<p>3.a Utilizzare tecniche di lettura con scopi mirati:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere e utilizzare 	<p>Saper leggere ad alta voce</p>	<p>Saper leggere ad alta voce in</p>	<p>Saper leggere ad alta voce in</p>	<p>Saper leggere ad alta voce, a</p>

	<p>differenti generi letterari e non</p> <p>4 - Caratteristiche strutturali, sequenze, informazioni principali e secondarie, personaggi, tempo, luogo in testi narrativi di <i>alcuni generi letterari</i>, descrittivi, regolativi, espositivi Leggere e comprendere le caratteristiche di alcuni generi letterari: Fantascientifico- Poliziesco-</p>	<p>- silenziosa - ad alta voce - selettiva - analitica - globale</p> <p>4.a Leggere testi di vario tipo individuandone le principali caratteristiche strutturali e di genere</p> <p>4.b Ricercare le informazioni generali in funzione di una sintesi</p>	<p>tecniche di lettura adeguate allo scopo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare tecniche di lettura silenziosa per ricercare dati e informazioni • Leggere e ricavare informazioni da grafici, mappe, tabelle • Leggere e comprendere vari tipi di testo • Ricercare e schematizzare informazioni in funzione di una sintesi • Riconoscere e utilizzare la componente sonora del testo poetico (ritmo, intonazione, intensità, accentazione, pause) • Individuare i dati utili • Estrapolare i dati • Sintetizzare le informazioni • Organizzare e schematizzare le informazioni • Utilizzare le informazioni in base allo scopo 	<p>rispettando le convenzioni</p> <p>Saper comprendere le informazioni generali di alcune tipologie di testi affrontati</p>	<p>maniera espressiva</p> <p>Saper comprendere le informazioni generali e le principali caratteristiche strutturali delle varie tipologie di testi affrontati</p>	<p>maniera espressiva qualsiasi tipo di testo</p> <p>Saper comprendere e analizzare le informazioni e le principali caratteristiche strutturali delle varie tipologie di testi affrontati</p>	<p>prima vista, in maniera espressiva qualsiasi tipo di testo</p> <p>Saper comprendere e analizzare le informazioni e le principali caratteristiche strutturali di tutte le tipologie di testi affrontati</p>
--	--	---	---	---	---	---	---

SCRIVERE	Narrativo						
	<p>5 - Alcune figure di significato: - similitudine - metafora</p> <p>6- Testi multimediali</p>	<p>5.a Comprendere ed utilizzare la componente sonora dei testi poetici</p> <p>6.a Consultare, estrapolare dati e parti specifiche da testi legati a temi di interesse scolastico e/o a progetti di studio e di ricerca (dizionari, enciclopedie, atlanti geo –storici, testi multimediali)</p>					
	7 - Differenze essenziali tra orale/scritto	<p>7.a Produrre testi scritti coesi e coerenti per</p> <ul style="list-style-type: none"> - raccontare esperienze personali e/o altrui - esporre argomenti noti - esprimere opinioni e stati d'animo <p>in forme adeguate allo scopo e al destinatario</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le differenze tra la lingua scritta e la lingua parlata; trasformare il testo orale in testo scritto • Conoscere e utilizzare adeguate strategie di scrittura in relazione allo scopo e alla tipologia testuale 	Saper produrre testi scritti comprensibili, corretti e ordinati	Saper comunicare argomenti noti attraverso la produzione di testi scritti	Saper comunicare esperienze, pensieri, emozioni, argomenti noti in modo corretto ed ordinato, attraverso la produzione di testi scritti	Saper strutturare un testo attraverso uno schema essenziale, rispettando l'ordine temporale e causale

<p>8 - Pianificazione elementare di un testo scritto</p> <p>9 –Produzione di sintesi</p> <p>10 - Giochi grafici, fonici, semantici (acrostico, tautogramma, doppi sensi...)</p>	<p>8.a Predisporre scalette o schemi, finalizzati alla stesura di un testo</p> <p>9.a eseguire operazioni propedeutiche alla sintesi</p> <p>9.b Dato un testo orale/scritto produrre una sintesi scritta efficace e significativa</p> <p>10.a Elaborare in modo creativo testi di vario tipo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare le fasi di pianificazione e di produzione del testo scritto • Rileggere, correggere autonomamente il testo scritto <p>Produrre testi coerenti e coesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la tipologia testuale dal titolo. • Conoscere la struttura del testo da produrre. • Controllare ortografia e punteggiatura. • Identificare lo scopo. • Scegliere un punto di vista. • Pianificare la stesura. • Utilizzare adeguatamente voci verbali, lessico, funzionali, pronomi, sinonimi. <p>Riscrivere manipolando il punto di vista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificare il punto di vista. • Comprendere la funzione del narratore. • Rintracciare le informazioni parziali e complessive riferite al 	<p>Saper riassumere alcuni tipi di testo</p>	<p>Saper rielaborare vari tipi di testo utilizzando uno schema dato</p>	<p>Saper rielaborare vari tipi di testo attraverso la produzione e la sintesi</p>	<p>Saper rielaborare ogni tipo di testo per produrre una sintesi efficace e significativa</p>
---	--	--	--	---	---	---

RIFLESSIONE SULLA LINGUA	11 - Le parti del discorso e le categorie grammaticali: - <u>verbi</u> : modi, verbi transitivi/intransitivi	11.a Riconoscere e raccogliere per categorie le parole ricorrenti	<p>protagonista e al contesto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere un punto di vista diverso e prevedere i cambiamenti conseguenti a livello di lessico, sintassi, contenuto. 				
	- <u>nomi</u> : primitivo, derivato, alterato, composto, collettivo	11.b Operare modifiche sulle parole (derivazione, alterazione, composizione)	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare tutte le convenzioni ortografiche • Distinguere le parti variabili e invariabili del discorso • Conoscere e utilizzare prefissi e suffissi • Riconoscere e utilizzare nomi concreti e astratti • Riconoscere e utilizzare nomi composti • Riconoscere e utilizzare nomi collettivi • Riconoscere, utilizzare e 	Saper riconoscere le principali parti del discorso	Saper riconoscere ed analizzare le principali parti del discorso	Saper riflettere riconoscendo ed analizzando le principali parti del discorso ed i loro rapporti logici	Saper riflettere riconoscendo ed analizzando le principali parti del discorso ed i loro rapporti logici

<p>-<u>aggettivo</u>: qualificativo, gradi, possessivo, indefiniti, numerali, dimostrativi - <u>avverbi</u> - <u>congiunzioni</u> - <u>pronomi</u></p> <p>12 - Funzione del soggetto, del predicato e delle espansioni: - espansioni dirette, indirette - complemento oggetto, di luogo, specificazione, tempo, modo, termine</p>	<p>11.c Usare e distinguere i modi e i tempi verbali</p> <p>12.a Espandere la frase semplice mediante l'aggiunta di elementi di complemento</p>	<p>discriminare nomi alterati, individuare i falsi alterati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e utilizzare gli aggettivi qualificativi derivati, alterati e composti • Riconoscere e utilizzare i gradi dell'aggettivo • Conoscere e utilizzare gli aggettivi e i pronomi possessivi • Conoscere e utilizzare gli aggettivi e i pronomi dimostrativi • Conoscere e utilizzare gli aggettivi e i pronomi indefiniti • Conoscere e utilizzare gli aggettivi e i pronomi numerali • Conoscere e utilizzare gli aggettivi e i pronomi interrogativi ed esclamativi • Conoscere e utilizzare i pronomi personali • Conoscere e utilizzare i pronomi relativi • Classificare i verbi in base alle tre coniugazioni • Conoscere e utilizzare Essere e Avere con 					
---	---	--	--	--	--	--	--

		<p>significato proprio e come ausiliari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, utilizzare e coniugare i tempi del modo indicativo • Conoscere, utilizzare e coniugare i tempi del modo congiuntivo • Conoscere, utilizzare e coniugare i tempi del modo condizionale • Conoscere, utilizzare e coniugare i tempi del modo imperativo • Conoscere e utilizzare i modi indefiniti del verbo • Conoscere ed utilizzare i verbi irregolari • Conoscere e utilizzare le congiunzioni • Conoscere e utilizzare gli avverbi e le locuzioni avverbiali • Riconoscere e produrre vari tipi di frase (affermativa, negativa, dubitativa, interrogativa, esclamativa, imperativa) • Individuare in un testo periodi e frasi • Riconoscere gli elementi fondamentali della frase (soggetto, predicato verbale, predicato nominale) 				
--	--	--	--	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none">• Identificare nella frase il complemento oggetto• Identificare nella frase i complementi indiretti• Identificare nella frase l'attributo e l'apposizione				
--	--	--	---	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE PRIMA - INGLESE

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: LINGUA INGLESE							
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITA'	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>LISTENING ASCOLTARE</p> <p>SPEAKING PARLARE</p>	<p>1. Espressioni per: salutare, chiedere e dire il proprio nome. Semplici istruzioni correlate alla vita di classe</p> <p>- Ambiti lessicali relativi a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colori • Numeri fino a 10 • Stagioni • Animali • Oggetti scolastici 	<p>1. Riconoscere, comprendere, riprodurre e abbinare suoni, ritmi della lingua inglese e ambiti lessicali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Indagine sulle parole inglesi conosciute. ▪ Presentazione e lettura d'immagine con osservazione e loro descrizione prima in inglese poi in italiano. ▪ Ascolto di parole, canzoncine, filastrocche, brevi racconti, dialoghi con supporto visivo. ▪ Associazione di parole a immagini. ▪ Interazione con l'insegnante, per semplici frasi relative all'esperienza dell'alunno/a, 	<p>Provare strategie di ascolto</p> <p>Comprendere semplici parole pronunciate lentamente con supporto iconico e/o gestuale</p> <p>Riprodurre semplici suoni della L2 con supporto iconico e/o gestuale</p>	<p>Utilizzare semplici strategie di ascolto</p> <p>Comprendere semplici parole pronunciate lentamente</p> <p>Riconoscere e riprodurre semplici suoni della L2 con supporto iconico e/o gestuale</p>	<p>Utilizzare strategie di ascolto attivo</p> <p>Comprendere ed utilizzare semplici frasi pronunciate lentamente e fortemente contestualizzate</p> <p>Riconoscere e riprodurre semplici frasi</p>	<p>Sviluppare strategie di ascolto attivo e selettivo</p> <p>Comprendere ed utilizzare semplici messaggi contestualizzati</p> <p>Riprodurre semplici frasi della L2 contestualizzate</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Parti del corpo • Parole chiave legate ad alcune festività 			<p>utilizzando anche il linguaggio non verbale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rinforzo all'acquisizione del lessico con attività ludiche di richiamo e di verifica orale. ▪ Attività laboratoriali legate agli aspetti tradizionali di alcune festività. 				
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Incoraggiare l'alunno/a a ripetere i suoni di una e/o più parole ▪ Incoraggiare l'alunno/a a ripetere brevi frasi, filastrocche, canzoni, rime semplici in contesti significativi ▪ Giochi in coppia o collettivi (es: Simon says ...) ▪ Interagire con l'alunno con frasi semplici e brevi che utilizzano il lessico conosciuto e si riferiscono alle esperienze fatte 				
<p>N. B. per la classe prima <u>non si è ritenuto opportuno inserire</u> nel curricolo le competenze relative alla LETTURA e SCRITTURA in quanto sono obiettivi ancora da conseguire per la lingua italiana e pertanto non ancora esigibili in modo sistematico per una seconda lingua comunitaria</p>							

CURRICOLO CLASSE SECONDA - INGLESE

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: LINGUA INGLESE							
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITA'	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
LISTENING ASCOLTARE (comprensione e orale)	1- Espressioni per: presentarsi ascoltare semplici istruzioni correlate alla vita di classe	1. Riconoscere, comprendere e riprodurre suoni, ritmi relativi ad espressioni e ai principali ambiti lessicali.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascolto di parole, canzoncine, filastrocche. ▪ Riconoscimento di parole note fra altre nuove. ▪ Riproduzione orale delle nuove parole e del testo correlato . ▪ Presentazione di brevi storie con lettura d'immagine, con osservazione dei personaggi e con la loro descrizione prima in italiano poi in inglese. ▪ Ascolto di brevi storie o di animazioni DVD o di materiale multimediale di cui gli 	Sviluppare strategie di ascolto	Sviluppare strategie di ascolto attivo	Sviluppare strategie di ascolto attivo e selettivo	Saper individuare parole chiave in contesti noti
	Ambiti lessicali relativi a: <ul style="list-style-type: none"> • Ambienti • Animali • Abbigliamento • Cibi • Colori • Famiglia • Numeri • Parti del corpo • Giochi • Festività 			Comprendere semplici parole fortemente contestualizzate Riconoscere e riprodurre semplici suoni e ritmi della L2 Comunicare in modo pertinente alla situazione con l'aiuto del	Comprendere semplici frasi fortemente contestualizzate Riconoscere e riprodurre suoni e ritmi della L2 Comunicare in modo pertinente alla situazione utilizzando	Comprendere semplici messaggi in contesti noti Riconoscere e riprodurre modelli di frasi memorizzate in contesti noti Comunicare utilizzando frasi memorizzate adatte alla situazione, anche	Comprendere semplici messaggi anche in contesti diversi Riconoscere e riprodurre frasi conosciute in contesti diversi Comunicare utilizzando frasi memorizzate, morfologicamen

<p>SPEAKING PARLARE (produzione e interazione orale)</p>	<p>2- Forme linguistiche per:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicare possesso • Descrivere i propri gusti 	<p>2. Riconoscere e comprendere forme linguistiche.</p>	<p>alunni conoscono la trama.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscenza e riconoscimento di nuove parole nel contesto della storia. ▪ Interazione con l'insegnante o con un compagno per semplici dialoghi/conversazioni utilizzando il lessico e le strutture presentate. ▪ Rinforzo all'acquisizione del lessico con attività ludiche di richiamo. ▪ Attività laboratoriali sulla conoscenza del paese negli aspetti tradizionali delle festività. ▪ Ripetizione di parole e frasi ascoltate. ▪ Risposte, a semplici domande poste dall'insegnante, in modo pertinente, anche se formalmente non corretto. 	<p>linguaggio non verbale</p>	<p>semplici parole o frasi</p>	<p>se formalmente difettose</p>	<p>te corrette, in contesti noti</p>
---	--	---	--	-------------------------------	--------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interazione con l'insegnante o con un compagno per presentarsi o per giocare, anche con linguaggio non verbale. ▪ Uso di semplici richieste (repeat please,). ▪ Drammatizzazione di brevi scenette dialogate o brevi storie. 				
<p>READING LEGGERE (comprensione e scritta)</p>	<p>3- Espressioni per: presentarsi ascoltare semplici istruzioni correlate alla vita di classe</p> <p>Ambiti lessicali relativi a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambienti • Animali • Abbigliamento • Cibi • Colori • Famiglia • Numeri • Parti del corpo • Giochi • Festività • Alfabeto 	<p>3. Leggere, copiare e scrivere vocaboli, frasi relativi ad espressioni e ambiti lessicali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Avvio alla consapevolezza della corrispondenza fonetica fra la pronuncia e le parole scritte. ▪ Allenare alla corrispondenza parola – immagine e viceversa. ▪ Allenare al riconoscimento, alla conoscenza e alla lettura di parole e frasi molto semplici. ▪ Lettura e comprensione di brevi dialoghi o testi molto semplici. 	<p>Riconoscere e comprendere semplici parole particolarmente note</p> <p>Copiare le parole già note</p>	<p>Leggere le parole di uso più frequente</p> <p>Scrivere le parole più semplici o utilizzate con maggior frequenza anche se formalmente difettose</p>	<p>Leggere parole e modelli di frasi in contesti già sperimentati</p> <p>Scrivere in modo corretto le parole più semplici o utilizzate con maggior frequenza</p>	<p>Leggere semplici frasi conosciute in contesti diversi</p> <p>Scrivere in modo autonomo parole e/o frasi morfologicamente corrette in contesti noti</p>

<p>WRITING SCRIVERE (produzione scritta)</p>	<p>4. Forme linguistiche per:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicare possesso • Descrivere i propri gusti 	<p>4. Leggere e scrivere copiando forme linguistiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Completamento di frasi o brevi testi, di cui l'immagine suggerisce la parola oppure essa è riconosciuta in un elenco dato. ▪ Scrittura di semplici frasi seguendo un modello dato. 				
---	--	---	---	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE TERZA – INGLESE

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: LINGUA INGLESE							
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte							
NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
LISTENING ASCOLTARE (comprensione orale) SPEAKING PARLARE (produzione e interazione orale)	1. Espressioni per: chiedere e rispondere su dati personali. Salutare in modo formale in relazione alle parti della giornata. Localizzare persone e oggetti nello spazio. Formulare semplici istruzioni correlate alla vita di classe. Principali ambiti lessicali: } cibi/pasti } giorni della settimana } mesi dell'anno } parti della giornata } azioni quotidiane } ambienti e arredi della casa } numeri da 0 a 100 } indumenti	1. Riconoscere, comprendere e riprodurre suoni, ritmi relativi alle espressioni e ai principali ambiti lessicali.	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di parole, canzoncine, filastrocche. • Riconoscimento di parole note fra altre nuove. • Presentazione di brevi storie con lettura d'immagine, con osservazione dei personaggi e con la loro descrizione in inglese. • Conoscenza e riconoscimento di nuove parole nel contesto della storia. • Interazione con l'insegnante o con un compagno per semplici dialoghi/conversazioni utilizzando il lessico e le strutture presentate. • Rinforzo all'acquisizione del lessico con attività ludiche di richiamo e autoverifica. 	Comprendere semplici frasi fortemente contestualizzate	Comprendere semplici messaggi fortemente contestualizzati	Comprendere messaggi in contesti noti	Comprendere messaggi anche in contesti diversi
				Riconoscere modelli di frasi	Riconoscere e memorizzare modelli di frasi	Saper individuare parole chiave note in situazioni comunicative note	Saper individuare parole chiave in contesti nuovi
				Comunicare utilizzando parole memorizzate adatte alla situazione	Comunicare utilizzando frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose	Comunicare utilizzando frasi elementari memorizzate, adatte alla situazione comunicative già sperimentate	Comunicare utilizzando frasi memorizzate, morfologicamente corrette, in contesti nuovi

	<p>tempo atmosferico festività (Halloween, Thanksgiving day, Christmas, Pancake day, Easter)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alfabeto <p>2. Forme linguistiche: indicare possesso, esprimere azioni, descrivere alcune caratteristiche dell'aspetto fisico, descrivere i propri gusti, formulare domande e risposte relative ad esperienze vissute.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Ripetizione, il più possibile corretta, di parole e frasi ascoltate. • Uso di semplici richieste (repeat please, can I....). • Uso della lingua per comunicare in contesti quotidiani. 				
		2. Riconoscere e comprendere forme linguistiche.	<ul style="list-style-type: none"> • Drammatizzazione di brevi scenette dialogate o brevi storie. 				
READING LEGGERE	3. Espressioni per:	3. Leggere, comprendere, copiare e scrivere	<ul style="list-style-type: none"> • Porre attenzione alla corrispondenza tra la fonetica e la parola scritta. 	Abbinare immagini a parole	Abbinare immagini a parole e/o	Leggere parole e modelli di frasi	Leggere brevi messaggi, cogliendo il

<p>(comprensione scritta)</p> <p>WRITING SCRIVERE (produzione scritta)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● chiedere e rispondere su dati personali. ● Salutare in modo formale in relazione alle parti della giornata. ● Localizzare persone e oggetti nello spazio. ● Formulare semplici istruzioni correlate alla vita di classe. <p>Principali ambiti lessicali:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● cibi/pasti ● giorni della settimana- mesi dell'anno ● parti della giornata ● azioni quotidiane ● ambienti e arredi della casa ● numeri da 0 a 100 ● indumenti ● tempo atmosferico ● festività (Halloween, Thanksgiving day, 	<p>semplici vocaboli e frasi relativi ai diversi ambiti lessicali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Porre attenzione alla corrispondenza parola – immagine e viceversa. ● Porre attenzione alla corrispondenza domanda / risposta e viceversa. ● Associazione tra immagini e semplici frasi. ● Allenare alla conoscenza, al riconoscimento e alla lettura di parole e frasi semplici. ● Lettura e comprensione in gruppo di brevi dialoghi, testi o messaggi. ● Scrittura di semplici frasi seguendo un modello dato. ● Scrittura di semplici messaggi. ● Scrittura di semplici descrizioni utilizzando una struttura data. 	<p>Copiare semplici frasi</p>	<p>comprendere globalmente brevi messaggi, già noti, accompagnati da supporti visivi</p> <p>Scrivere completando parole in situazioni già note</p>	<p>cogliendone il senso generale con l'ausilio di immagini</p> <p>Scrivere completando modelli di frasi elementari in situazioni già note</p>	<p>significato di parole e/o frasi già note a livello orale</p> <p>Scrivere modelli di frasi elementari in situazioni comunicative già sperimentate</p>
---	---	--	--	-------------------------------	--	---	---

	<p>Christmas, Pancake day, Easter) ● Alfabeto</p> <p>4. Forme linguistiche: indicare possesso, esprimere azioni, descrivere alcune caratteristiche dell'aspetto fisico, descrivere i propri gusti, formulare domande e risposte relative ad esperienze vissute.</p>	<p>4. Leggere e comprendere forme linguistiche.</p>					
--	---	---	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE QUARTA - INGLESE

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: LINGUA INGLESE							
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITA'	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>LISTENING ASCOLTARE (comprensione orale)</p> <p>SPEAKING PARLARE</p>	<p>1- Espressioni per chiedere e rispondere su: dati personali semplici istruzioni correlate alla vita di classe</p> <p>Ambiti lessicali relativi a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animali e loro caratteristiche • Caratteristiche fisiche di una persona • Capi d'abbigliamento • Direzioni e posizioni • Edifici e luoghi della città • Materie scolastiche 	<p>1. Riconoscere, comprendere e riprodurre suoni, ritmi relativi alle espressioni e ai principali ambiti lessicali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascolto dell'insegnante che dà consegne e informazioni, pone domande, legge. ▪ Allenamento al riconoscimento e alla conoscenza del lessico relativo all'unità didattica. ▪ Interazione con uno o più compagni e con l'insegnante per semplici dialoghi/conversazioni utilizzando il lessico e le strutture presentate. ▪ Proposta di attività coinvolgenti come giochi, brevi scenette, canzoni, costruzione di oggetti. 	<p>Cogliere informazioni essenziali da messaggi orali, di uso quotidiano, con l'aiuto dell'insegnante o di immagini</p> <p>Comunicare utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche</p>	<p>Comprendere informazioni essenziali da messaggi orali di uso quotidiano</p> <p>Comunicare utilizzando espressioni e frasi elementari memorizzate adatte a situazioni</p>	<p>Comprendere messaggi orali di uso quotidiano in contesti noti</p> <p>Comunicare utilizzando espressioni e frasi adatte a situazioni comunicative già sperimentate</p>	<p>Comprendere istruzioni, espressioni e frasi, cogliendo il tema generale di argomenti noti</p> <p>Comunicare utilizzando semplici frasi morfologicamente corrette, in contesti nuovi</p>

(produzione e interazione orale)	<ul style="list-style-type: none"> • Parole chiave legate alle festività <p>2- Forme linguistiche per Descrivere alcune caratteristiche dell'aspetto fisico, i propri gusti in relazione alle materie scolastiche, una città con i suoi elementi, un animale, formulare domande e risposte relative all'orario.</p>	2. Riconoscere e comprendere forme linguistiche.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascolto di informazioni contenute in prodotti multimediali e di dialoghi contenuti in cartoni animati o filmati. ▪ Rinforzo all'acquisizione del lessico con attività di richiamo della pronuncia corretta e sua ripetizione. ▪ Interazione con l'insegnante o con i compagni, con domande semplici e risposte pertinenti, per presentarsi, per giocare o per chiedere qualcosa. ▪ Partecipazione a giochi e canzoni. ▪ Role play e drama. 	se formalmente difettose	comunicative già sperimentate		
READING LEGGERE (comprensione scritta)	3- Espressioni per chiedere e rispondere su: dati personali semplici istruzioni correlate alla vita di classe	3. Leggere, comprendere, copiare e scrivere semplici vocaboli e frasi relativi ai diversi ambiti lessicali.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentazione del lessico relativo alle varie unità. ▪ Conoscenza e riconoscimento a livello di lettura del lessico relativo all'unità didattica. 	Leggere e comprendere globalmente brevi e semplici messaggi accompagnati da supporti iconici	Leggere e comprendere globalmente semplici testi accompagnati da supporti iconici	Leggere e comprendere semplici testi accompagnati da supporti iconici	Leggere e comprendere testi cogliendo il significato

<p>WRITING SCRIVERE (produzione scritta)</p>	<p>Ambiti lessicali relativi a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animali e loro caratteristiche • Caratteristiche fisiche di una persona • Capi d'abbigliamento • Direzioni e posizioni • Edifici e luoghi della città • Materie scolastiche • Parole chiave legate alle festività 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lettura e comprensione dell'argomento e/o delle parole chiave di semplici testi, anche inseriti in immagini e in testi non scolastici, ma di uso comune (pubblicità, titoli,...). ▪ Lettura e comprensione di semplici istruzioni operative. ▪ Associazione tra immagini e semplici frasi. ▪ Ordinamento delle sequenze di una storia nota con o senza immagini. ▪ Attività laboratoriali centrate sulla conoscenza della cultura anglosassone. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Completamento di frasi, mancanti di sintagmi, con e senza l'ausilio di immagini e/o di elenchi di parole. 	<p>Copiare semplici frasi già note, anche se formalmente difettose</p>	<p>Copiare semplici frasi già note in modo morfologicament e corretto</p>	<p>Copiare o scrivere, completando modelli di frasi, o espressioni attinenti alle attività svolte in classe</p>	<p>Scrivere messaggi familiari in modo corretto</p>
---	---	--	--	--	---	---	---

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scrittura di semplici frasi e testi su argomenti conosciuti usando modelli dati, con e senza l'ausilio di immagini. ▪ Riscrittura in contesti diversi delle strutture apprese. ▪ Utilizzo di materiali diversi e di strumenti tecnologici, per consolidare le scritture corrette. ▪ Dettatura di parole. 				
RIFLESSIONI SULLA LINGUA	<p>4- Tempi verbali: Present simple</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forma affermativa, negativa, interrogativa e di risposta dei verbi: BE, HAVE, CAN 	<p>4. Conoscere e utilizzare il Present simple nella forma affermativa, negativa, interrogativa e di risposta dei verbi: -BE, HAVE, CAN -DO, HAVE GOT, LIKE, GO, -Verbi di uso comune con DO</p>	<p>▪ Focus sulla grammatica:</p> <p>~ Presentazione delle strutture contenute nelle unità del testo.</p> <p>~ Puntualizzazione delle principali regole con tabelle e schemi.</p>				

	<p>DO, HAVE GOT, LIKE, GO, verbi di uso comune con DO</p> <p>5- parti della frase: Pronomi personali soggetto Articoli determinativi e indeterminativi Preposizioni di luogo Aggettivi possessivi Aggettivi dimostrativi Questions word: what, when, where, who, how, there</p>	<p>5. Conoscere e utilizzare: Pronomi personali soggetto Articoli determinativi e indeterminativi Preposizioni di luogo Aggettivi possessivi Aggettivi dimostrativi Questions word: what, when, where, who, how, there</p>	<p>~Semplici esercizi di consolidamento.</p>	
--	---	--	--	--

CURRICOLO DI INGLESE - CLASSE QUINTA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MULTILINGUISTICA							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: LINGUA INGLESE							
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
LISTENING ASCOLTARE (comprensione orale)	1- Espressioni per chiedere e rispondere su: · dati personali · semplici istruzioni correlate alla vita quotidiana Ambiti lessicali relativi a: · Animali e loro caratteristiche · Azioni quotidiane · Azioni del	1. Riconoscere, comprendere e riprodurre suoni e ritmi relativi alle espressioni e ai principali ambiti lessicali.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascolto dell'insegnante che dà consegne e informazioni, pone domande, legge. ▪ Allenamento al riconoscimento e alla conoscenza del lessico relativo all'unità didattica. ▪ Interazione con uno o più 	Comprendere espressioni semplici di uso quotidiano e frasi essenziali, purché l'altra persona sia disposta a collaborare	Comprendere espressioni di uso quotidiano e frasi brevi, purché l'altra persona parli lentamente e chiaramente	Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente	Comprendere frasi ed espressioni usate frequentemente relative ad ambiti noti (es. informazioni personali e familiari di base, adeguate all'età e agli interessi dell'alunno) inserite in contesti più ampi

	<p>tempo libero · Materie scolastiche · Capi d'abbigliamento · Direzioni e posizioni · Negozi · Numeri cardinali entro il 1000 · Numeri ordinali in riferimento alla data · Professioni e luoghi di lavoro · Sistema monetario · Festività</p>		<p>compagni e con l'insegnante per semplici dialoghi/conversazioni utilizzando il lessico e le strutture presentate.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Proposta di attività coinvolgenti come giochi, brevi scenette, canzoni, costruzione di oggetti. ▪ Ascolto di informazioni contenute in prodotti multimediali e di dialoghi contenuti in cartoni animati o filmati. 				
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>SPEAKING PARLARE (produzione e interazione orale)</p>	<p>2- Forme linguistiche per descrivere:</p> <ul style="list-style-type: none"> · alcune professioni · abitudini quotidiane · i propri gusti in relazione alle materie scolastiche · un animale <p>Formulare domande e risposte relative:</p> <ul style="list-style-type: none"> · all'orario · agli acquisti e ai negozi <p>3- Civiltà (tradizioni, feste, caratteristiche culturali)</p> <p>4- Racconti, testi descrittivi e informativi</p>	<p>2. Riconoscere, comprendere e riprodurre forme linguistiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rinforzo all'acquisizione del lessico con attività di richiamo della pronuncia corretta e sua ripetizione. ▪ Interazione con l'insegnante o con i compagni, con domande corrette e risposte pertinenti, per presentarsi, per giocare o per chiedere qualcosa. ▪ Partecipazione e a giochi e canzoni. ▪ Role play e drama. 	<p>Comunicare utilizzando espressioni minime memorizzate, adatte alla situazione</p> <p>Scambiare informazioni essenziali relative al nome ed età</p>	<p>Comunicare utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose</p> <p>Scambiare informazioni sintetiche, anche se non completamente strutturate, afferenti alla sfera personale</p>	<p>Comunicare utilizzando espressioni e frasi elementari memorizzate, adatte a situazioni comunicative già sperimentate</p> <p>Scambiare semplici informazioni relative alla sfera personale</p>	<p>Comunicare utilizzando frasi memorizzate, morfologicamente corrette, in contesti nuovi</p> <p>Scambiare varie informazioni relative alla sfera personale</p>
---	--	---	--	---	---	--	---

<p>READING LEGGERE (comprensione e scritta)</p>	<p>5-Frasi e brevi testi relativi a:</p> <ul style="list-style-type: none"> · dati personali · semplici istruzioni correlate alla vita quotidiana <p>Ambiti lessicali relativi a:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Azioni quotidiane · Azioni del tempo libero · Direzioni e posizioni · Negozi · Numeri cardinali entro il 1000 · Numeri ordinali in riferimento alla data · Professioni e luoghi di lavoro · Sistema monetario · Animali e loro caratteristiche 	<p>5. Leggere, comprendere e scrivere frasi e brevi testi relativi ai diversi ambiti lessicali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentazione del lessico relativo alle varie unità. ▪ Conoscenza e riconoscimento a livello di lettura, del lessico relativo all'unità didattica. ▪ Lettura e comprensione dell'argomento e/o delle parole chiave di semplici testi, anche inseriti in immagini e in testi non scolastici, ma di uso comune (pubblicità, titoli, ...). ▪ Lettura e comprensione di semplici istruzioni 	<p>Leggere e comprendere globalmente e brevi e semplici frasi accompagnate da supporti iconici</p>	<p>Leggere e comprendere globalmente brevi e semplici messaggi accompagnati da supporti iconici</p>	<p>Leggere e comprendere globalmente semplici testi, accompagnati da supporti iconici, cogliendo parole e frasi già note a livello orale</p>	<p>Leggere e comprendere testi, con vocaboli e strutture note, anche senza il supporto iconico</p>
<p>WRITING SCRIVERE (produzione scritta)</p>				<p>Scrivere frasi minime, con strutture comunicativa</p>	<p>Scrivere semplici messaggi con finalità comunicativa già esercitata, seguendo un modello dato</p>	<p>Scrivere semplici frasi, con finalità comunicativa</p>	<p>Scrivere frasi pertinenti, formalmente corrette, utilizzando modelli noti, in contesti</p>

	<ul style="list-style-type: none"> · Capi d'abbigliamento · Materie scolastiche <p>6. Forme linguistiche per descrivere:</p> <ul style="list-style-type: none"> · alcune professioni · abitudini quotidiane <p>formulare domande e risposte relative:</p> <ul style="list-style-type: none"> · all'orario · agli acquisti e ai negozi <p>7- Civiltà (tradizioni, feste, caratteristiche e culturali)</p>		<p>operative.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Associazione tra immagini e frasi. ▪ Ordinamento delle sequenze di una storia nota con o senza immagini. ▪ Attività laboratoriali centrate sulla conoscenza della cultura anglosassone. ▪ Completamento di frasi, mancanti di sintagmi, con e/o senza l'ausilio di immagini e di elenchi di parole. ▪ Scrittura di semplici frasi e testi su argomenti conosciuti 	<p>già esercitate, anche se formalmente non corrette in base al modello dato</p>		<p>già esercitata, attinenti alle attività svolte in classe</p>	<p>diversi</p>
--	--	--	---	--	--	---	----------------

	8- Racconti, testi descrittivi e informativi		<p>usando modelli dati, con e senza l'ausilio di immagini.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riscrittura in contesti diversi delle strutture apprese. ▪ Utilizzo di materiali diversi e di strumenti tecnologici, per consolidare le scrittura corretta. ▪ Dettatura di parole 				
--	--	--	--	--	--	--	--

RIFLESSIONI SULLA LINGUA	<p>9-Tempi verbali:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Present simple · Present continuous · Forma affermativa, negativa, interrogativa e di risposta dei verbi : BE, HAVE, CAN ,DO, HAVE GOT, LIKE, GO · verbi di uso comune con DO 	<p>9. Conoscere e utilizzare il Present simple il Present continuous nella forma affermativa, negativa, interrogativa e di risposta dei verbi BE, HAVE, CAN DO, HAVE</p>	<p>Focus sulla grammatica:</p> <p>Presentazione delle strutture contenute nelle unità del testo.</p> <p>Puntualizzazione delle principali regole con tabelle e schemi.</p>				
---------------------------------	--	---	---	--	--	--	--

	<p>10- elementi della frase · Nomi singolari e plurali</p> <p>· Pronomi personali soggetto · Articoli determinativi e indeterminativi · Preposizioni di luogo · Aggettivi possessivi e dimostrativi · Question words</p>	<p>GOT, LIKE, GO, HAVE (talking about meal) Verbi di uso comune con DO</p> <p>10. conoscere e utilizzare nomi singolari e plurali pronomi personali soggetto articoli determinativi e indeterminati vi preposizioni di luogo aggettivi possessivi aggettivi dimostrativi Question words: what, when, who, where, why, how, how much, there</p>	<p>Esercizi di consolidamento strutturati (completamento di testi, ricerca di vocaboli, ordinamento di parole e verbi, associazioni...)</p>				
--	--	---	---	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE PRIMA – MUSICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MUSICA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: EDUCAZIONE FISICA – MATEMATICA - ITALIANO							
	O.S.A.			COMPETENZE ATTESE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITA'	ITINERARIO DIDATTICO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
ASCOLTO E PERCEZIONE	1 Suoni e rumori di ambienti	1.a Analizzare le caratteristiche dei suoni e dei rumori (fonte sonora, lontananza/vicinanza, durata, intensità, timbro)	<ul style="list-style-type: none"> Distinguere e classificare i suoni in relazione alla loro posizione nello spazio e alla distanza di emissione 	Saper ascoltare i suoni dell'ambiente circostante	Saper ascoltare e discriminare i suoni dell'ambiente circostante riconoscendone la fonte	Saper ascoltare e discriminare i suoni dell'ambiente circostante riconoscendone la fonte e il timbro	Saper ascoltare e classificare i suoni dell'ambiente circostante riconoscendone le caratteristiche
	2 Filastrocche, conte, giochi vocali, sigle televisive, semplici brani musicali...	2.a Ascoltare filastrocche, conte, giochi vocali, semplici canti...	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare con attenzione e concentrazione e memorizzare filastrocche, conte, giochi vocali, storie sonore, semplici canti...per poter realizzare su di essi semplici esecuzioni ritmiche 	Saper ascoltare filastrocche, conte, ...	Saper ascoltare con attenzione filastrocche, conte, ...	Saper distinguere, all'ascolto, filastrocche, conte, ...	Saper distinguere, all'ascolto, filastrocche, conte, ... (brani più complessi)

PRODUZIONE	3 Approccio ad una prima intonazione corale	3.a Utilizzare la voce, il proprio corpo ed oggetti in giochi, situazioni, storie e libere attività	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire per imitazione un semplice gioco cantato, una conta o un non sense o un semplice canto 	Saper riprodurre conte e filastrocche	Saper riprodurre semplici giochi vocali, conte e filastrocche	Saper riprodurre giochi vocali, conte e filastrocche	Saper riprodurre giochi vocali, conte e filastrocche seguendo il ritmo
	4 Giochi ritmici vocali e motori	4.a Utilizzare la voce ed il corpo per produrre sequenze ritmiche e coreografiche	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire con regolarità e precisione temporale la pulsazione isocrona utilizzando la body-percussion e, successivamente ed eventualmente lo strumentario presente a scuola seguendo una musica data • Tradurre i gesti-suono con simboli arbitrari • Saper gestire l'andamento ritmico anche in stato di pausa • Usare la voce e il corpo per produrre, riprodurre, creare e improvvisare eventi sonori realizzando semplici drammatizzazioni • Dall'ascolto attento dimostrare di saper coordinare musica e movimento corporeo: andare liberamente a tempo con la velocità del brano; individuare i vettori 	Saper utilizzare la voce per produrre ritmi	Saper utilizzare la voce per produrre ritmi, suoni, silenzi	Saper utilizzare la voce e il corpo per produrre ritmi, suoni, silenzi	Saper utilizzare la voce, il corpo e semplici strumenti per produrre ritmi, suoni, silenzi

			<p>di salita e discesa della musica e trasferirli al gioco di saliscendi corporeo; camminare o marciare a tempo; eseguire con il corpo gli accelerando e rallentando della musica</p> <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e riprodurre correttamente con il corpo e/o gli strumenti alcune semplici cellule ritmiche				
--	--	--	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE SECONDA – MUSICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MUSICA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: EDUCAZIONE FISICA – MATEMATICA - ITALIANO							
	O.S.A.			COMPETENZE ATTESE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
ASCOLTO E PERCEZION E	1 - I parametri del suono: - durata - altezza - intensità - timbro	Analizzare le caratteristiche del suono: 1.a Distinguere suoni lunghi e brevi 1.b Riconoscere l'altezza dei suoni 1.c Riconoscere suoni forti/deboli 1.d Riconoscere il timbro della voce e di alcuni strumenti musicali	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, nell'ambiente e non, suoni di diversa intensità, altezza, durata e saperli discriminare • Riprodurli con colore, corpo, voce... • Saper interpretare le durate, le altezze e le intensità musicali con parti del corpo o con azioni diverse rispettose della sincronia fra i diversi momenti musicali • Saper classificare i suoni in base ai parametri sopra descritti 	* Saper ascoltare e discriminare i suoni in base alla durata	* Saper ascoltare e discriminare i suoni in base alla durata e al timbro	* Saper ascoltare e discriminare i suoni in base alla durata, all'altezza e al timbro	* Saper ascoltare e discriminare i suoni in base all'altezza, alla durata, al timbro e all'intensità
	2 - Ritmo e profilo melodico	2.a Ascoltare ritmi e profili melodici diversi	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare con attenzione e concentrazione e memorizzare filastrocche, conte, giochi vocali, storie 	* Saper ascoltare sequenze	* Saper ascoltare e memorizzare sequenze	* Saper codificare e decodificare	* Saper codificare, decodificare e ricostruire

	<p>- Lo strumentario didattico</p> <p>4 - Filastrocche, conte, giochi vocali, semplici canti e brani musicali</p>	<p>3.a Ascoltare i vari suoni prodotti dallo strumentario didattico</p> <p>4.a Ascoltare filastrocche, conte, giochi vocali, semplici canti e brani musicali</p>	<p>sonore, semplici canti...per poter anche realizzare su di essi semplici esecuzioni ritmiche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e memorizzare una sequenza ritmica e sonora elementare • Saperla rappresentare con una grafia semplice ed istintiva. <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare suoni prodotti da strumenti musicali dello strumentario didattico • Classificare gli strumenti in base alle famiglie di appartenenza: legno, metallo, membrane <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e memorizzare brani musicali anche di carattere colto 	<p>ritmiche e sonore brevi</p> <p>* Saper ascoltare i vari timbri dello strumentario didattico</p> <p>Saper ascoltare con attenzione filastrocche, conte, giochi vocali, semplici canti e brani musicali</p>	<p>ritmiche e sonore brevi</p> <p>* Saper ascoltare e memorizzare i vari timbri dello strumentario didattico</p> <p>* Saper distinguere all'ascolto filastrocche, conte, giochi vocali, semplici canti e brani musicali</p>	<p>sequenze ritmiche e sonore con più di tre suoni</p> <p>* Saper ascoltare e riconoscere i vari timbri dello strumentario didattico</p> <p>* Saper distinguere all'ascolto filastrocche, conte, giochi vocali, canti e brani musicali</p>	<p>sequenze ritmiche e sonore</p> <p>* Saper riconoscere e classificare i vari timbri dello strumentario didattico</p> <p>* Saper distinguere all'ascolto filastrocche, conte, giochi vocali, semplici canti e brani musicali e individuarne la funzione</p>
PRODUZIONE	5 - Semplici melodie e canti corali	5.a Memorizzare il testo di un canto	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizzare il testo di un breve canto (finalizzato anche a facilitare apprendimenti extramusicali) 	Saper eseguire canti inserendosi in un gruppo corale	* Saper eseguire canti corali rispettando: preparazione,	* Saper eseguire canti corali rispettando: preparazione,	* Saper eseguire canti corali rispettando: preparazione,

			<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire per imitazione un semplice gioco cantato, una conta, una filastrocca o un non sense o un semplice canto 		attacco, chiusura	attacco, chiusura, velocità	attacco, chiusura, intonazione, velocità
	6 - Giochi musicali con l'uso del corpo	<p>5.b Sincronizzare il proprio canto con quello degli altri</p> <p>5.c Controllare il proprio tono e intensità vocale</p> <p>6.a Eseguire per imitazione semplici giochi musicali utilizzando i movimenti del corpo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici brani corali ad una voce partendo dagli intervalli di più facile intonazione, • controllando il proprio tono e sincronizzandosi con il canto degli altri e rispettando preparazione, attacco e chiusura • Eseguire e/o produrre, durante l'ascolto di un canto, azioni gesto-motorie • Realizzare semplici "coreografie" sulla musica ascoltata • Saper inserire, con regolarità e precisione temporale, brevi frammenti ritmico-corporei all'interno di un brano musicale • Saper gestire l'andamento ritmico anche in stato di pausa • Saper eseguire con il corpo o su uno strumento dato una semplice scansione ritmica per imitazione e/o attraverso 	Saper memorizzare sequenze ritmiche	Saper memorizzare e riprodurre con il corpo semplici sequenze ritmiche	Saper memorizzare e riprodurre con il corpo e gli strumenti semplici sequenze ritmiche	Saper memorizzare e riprodurre con il corpo e gli strumenti sequenze ritmiche
	7 - Valori non convenzionali di durata e rispettive pause	7.a Eseguire semplici sequenze ritmiche con gli strumenti o con il corpo	<ul style="list-style-type: none"> • Saper leggere semplici partiture non convenzionali • Saper eseguire con il corpo o su uno strumento dato una semplice scansione ritmica per imitazione e/o attraverso 	Saper leggere semplici partiture non convenzionali	Saper leggere ed interpretare semplici partiture non convenzionali	Saper codificare e decodificare semplici partiture non convenzionali	Saper codificare, decodificare e produrre semplici partiture non convenzionali

			<p>la lettura di una grafia semplice ed istintiva, prima con la body percussion e poi con gli strumenti didattici.</p> <ul style="list-style-type: none">• Saperla realizzare in quantità numeriche diverse.				
--	--	--	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE TERZA – MUSICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MUSICA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: EDUCAZIONE FISICA – MATEMATICA - ITALIANO							
NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE ATTESE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ		LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
ASCOLTO E PERCEZIONE	1 - I parametri del suono.	Analizzare le caratteristiche del suono: timbro, intensità, altezza, durata.	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e classificare suoni di diversa intensità, altezza, durata e timbro e saperli discriminare • Riprodurli con colore, corpo, voce... • Saper classificare i suoni in base ai parametri sopra descritti 	* Saper ascoltare e discriminare i suoni in base alla durata	* Saper ascoltare e discriminare i suoni in base alla durata e al timbro	* Saper ascoltare e discriminare i suoni in base alla durata, all'altezza e al timbro	* Saper ascoltare e discriminare i suoni in base all'altezza, alla durata, al timbro e all'intensità
	2 - Ritmo e profilo melodico	2.a Ascoltare ritmi e profili melodici diversi	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e memorizzare sequenze ritmiche e sonore • Saperle rappresentare con una grafia semplice ed istintiva. 	* Saper codificare e decodificare semplici sequenze ritmiche e sonore	* Saper codificare e decodificare sequenze ritmiche e sonore con più di tre suoni	* Saper codificare, decodificare e ricostruire sequenze ritmiche e sonore	* Saper codificare, decodificare e ricostruire semplici brani ritmici e melodici
	3 - Brani musicali di vario genere	3.a Ascoltare brani musicali di diverso genere	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare brani musicali di vario genere per riconoscerne la struttura ritmico-melodica 	Saper percepire la pulsazione di semplici brani musicali	* Saper percepire la cadenza ritmica di semplici brani musicali	* Saper distinguere la struttura ritmica di semplici brani musicali	* Saper distinguere la struttura ritmica e melodica di semplici brani musicali

PRODUZIONE	4 - Semplici melodie e canti corali	4. Eseguire con i compagni semplici canti	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizzare il testo di un canto • Eseguire per imitazione un canto • Sincronizzare il proprio canto con quello degli altri • Controllare il proprio tono di voce 	* Saper eseguire canti corali rispettando: preparazione, attacco, chiusura	* Saper eseguire canti corali rispettando: preparazione, attacco, chiusura, velocità	* Saper eseguire canti corali rispettando: preparazione, attacco, chiusura, intonazione, velocità	* Saper eseguire canti corali rispettando: preparazione, attacco, chiusura, intonazione, velocità, intensità
	5 - Giochi musicali con l'uso del corpo e dello strumentario didattico	5.a Eseguire per imitazione semplici giochi musicali utilizzando i movimenti del corpo e gli strumenti musicali	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire e produrre, durante l'ascolto di un canto, azioni gesto-motorie • Realizzare semplici "coreografie" sulla musica ascoltata • Saper gestire l'andamento ritmico anche in stato di pausa • Saper realizzare ritmi e poliritmie, prima con la body percussion e poi con gli strumenti didattici 	* Saper memorizzare e riprodurre con il corpo semplici sequenze ritmiche	* Sapersi inserire in un brano per eseguire con il corpo sequenze ritmiche	* Sapersi inserire in un brano per eseguire con il corpo e gli strumenti musicali sequenze ritmiche per imitazione	* Saper riprodurre con il corpo e con strumenti musicali sequenze ritmiche seguendo la lettura grafico-temporale a quadretti

CURRICOLO CLASSE QUARTA-MUSICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MUSICA DISCIPLINE CONCORRENTI: EDUCAZIONE FISICA – MATEMATICA - ITALIANO							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
ASCOLTO E PERCEZIONE	Gli strumenti musicali: (aerofoni, cordofoni, a percussione)	Ascoltare il suono di diversi strumenti musicali	Ascoltare brani musicali dove siano evidenti gli interventi di alcuni strumenti musicali conosciuti dai bambini (pianoforte, tromba, chitarra, flauto, clarinetto...) Conoscere altri strumenti a fiato (legni, ottoni), a corde o a percussione Saper riconoscere dal solo suono gli strumenti musicali esplorati	Saper riconoscere gli strumenti musicali più comuni	Saper riconoscere gli strumenti musicali	Saper riconoscere e classificare gli strumenti musicali	Saper riconoscere, nei brani musicali, gli aspetti ritmici, melodici e il timbro degli strumenti
	Elementi costitutivi di un brano musicale (ritmo, melodia, forma)	Riconoscere gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale	Dividere il brano in temi musicali Interpretare con gesti, movimenti, colori ogni tema individuato Rappresentare con un musicogramma (partitura non	Saper distinguere la struttura ritmica di semplici brani musicali	Saper distinguere la struttura ritmica di semplici brani musicali e cogliere	Saper distinguere la struttura ritmica e melodica di semplici brani musicali	Saper distinguere le caratteristiche strutturali dei brani musicali

		<p>Ascoltare brani musicali di genere e forme diverse</p>	<p>convenzionale) la struttura del brano (con temi musicali, ritornelli, riprese, eventuali introduzioni, ponti o code finali) Individuare in un brano l'intervento di un particolare strumento dal suo timbro</p> <p>Ascoltare e cantare brani di stili compositivi diversi (classici, romantici, religiosi, blues, jazz, rock, gospel, musica orientale, rap...)</p> <p>Esprimere con la parola o l'immagine sensazioni o emozioni suscitate dal brano ascoltato</p> <p>Ipotizzare in brani significativi l'intenzione comunicativa dell'autore</p> <p>Riconoscere un brano con andamento binario o ternario anche attraverso l'ausilio del movimento</p> <p>Riconoscere dallo stile la possibile provenienza di un brano</p>		<p>semplici ripetizioni melodiche</p>		
--	--	---	--	--	---------------------------------------	--	--

PRODUZIONE	Elementi di base del codice musicale: (ritmo, melodia, timbro)	Produrre ed eseguire giochi musicali, canti con la voce, melodie, recitativi	<p>Eeguire e produrre, durante l'ascolto di un canto, azioni gesto-motorie, ostinati ritmici o melodici</p> <p>Realizzare semplici "coreografie" sulla musica ascoltata</p> <p>Saper inserire in un canto di gruppo eventi ritmici diversi seguendo la lettura grafico-temporale a quadretti</p> <p>Saper gestire l'andamento ritmico anche in stato di pausa</p>	Saper riprodurre semplici eventi sonori utilizzando la voce ed il corpo con la guida dell'insegnante	Saper riprodurre semplici eventi sonori utilizzando la voce ed il corpo	Saper riprodurre eventi sonori utilizzando la voce ed il corpo	Saper riprodurre eventi sonori utilizzando consapevolmente la voce ed il corpo
	Canto corale: (a una voce, a più voci, a canone...) appartenenti al repertorio popolare e colto di vario genere e provenienza	Usare la voce per riprodurre canti monodici e/o polifonici	<p>Intonare con la voce semplici melodie con intervalli a difficoltà progressiva</p> <p>Eeguire un canto seguendo la linea ritmico melodica dello spartito</p> <p>Eeguire brani corali ad una o più voci o a canone o con l'uso dell'ostinato ritmico e/o melodico,</p>	Saper usare le risorse espressive della vocalità nel canto monodico curando l'intonazione	Saper usare le risorse espressive della vocalità nel canto monodico curando l'intonazione e l'interpretazione	Saper usare le risorse espressive della vocalità nel canto monodico e polifonico curando l'intonazione	Saper usare le risorse espressive della vocalità nel canto monodico e polifonico curando l'intonazione e l'interpretazione

	La notazione musicale convenzionale ed altri sistemi simbolici	Usare lo strumentario musicale di classe e la voce improvvisando, imitando, riproducendo o leggendo brevi e semplici brani ritmico-melodici	<p>controllando il proprio tono e sincronizzandosi con il canto degli altri e rispettando preparazione, attacco, chiusura, velocità ed intonazione</p> <p>Suonare brevi e semplici brani ritmico-melodici utilizzando lo strumentario di classe e, a discrezione dell'insegnante, anche il flauto dolce o la melodica</p> <p>Codificare e decodificare dettati ritmici</p> <p>Seguire suonando una base registrata o l'accompagnamento dei compagni e/o dell'insegnante</p> <p>Leggere le note sul pentagramma e riconoscere i principali simboli ritmici della notazione convenzionale</p>	Saper eseguire semplici brani vocali/strumentali per imitazione	Saper seguire la linea ritmico/melodica di un semplice brano	Saper conoscere i principali valori di durata	Saper conoscere le note ed i principali valori di durata
--	--	---	---	---	--	---	--

CURRICOLO CLASSE QUINTA–MUSICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MUSICA DISCIPLINE CONCORRENTI: EDUCAZIONE FISICA – MATEMATICA - ITALIANO							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
ASCOLTO E PERCEZIONE	<p>Aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile</p> <p>Brani musicali della realtà multimediale</p>	<p>Ascoltare musiche utilizzate in culture, tempi e luoghi diversi</p> <p>Ascoltare musiche e suoni della realtà multimediale (cinema, pubblicità, computer)</p>	<p>Dividere il brano in temi musicali</p> <p>Interpretare con gesti, movimenti, colori ogni tema individuato</p> <p>Rappresentare con un musicogramma (partitura non convenzionale) la struttura del brano (con temi musicali, ritornelli, riprese, eventuali introduzioni, ponti o code finali)</p> <p>Individuare in un brano l'intervento di un particolare strumento dal suo timbro</p> <p>Individuare il ritmo del brano</p> <p>Ascoltare e cantare brani di stili compositivi diversi (classici,</p>	<p>Saper riconoscere gli strumenti musicali più comuni</p> <p>Saper distinguere la struttura ritmica di semplici brani</p>	<p>Saper riconoscere gli strumenti musicali</p> <p>Saper distinguere la struttura ritmica di semplici brani musicali e cogliere semplici</p>	<p>Saper riconoscere e classificare gli strumenti musicali</p> <p>Saper distinguere la struttura ritmica e melodica di semplici brani musicali</p>	<p>Saper riconoscere, nei brani musicali, gli aspetti ritmici, melodici e il timbro degli strumenti</p> <p>Saper distinguere le caratteristiche strutturali dei brani musicali</p>

			<p>romantici, religiosi, blues, jazz, rock, gospel, musica orientale, rap...)</p> <p>Esprimere con la parola o l'immagine sensazioni o emozioni suscitate dal brano ascoltato</p> <p>Ipotizzare in brani significativi l'intenzione comunicativa dell'autore</p>		<p>ripetizioni melodiche</p>		
			<p>Riconoscere dallo stile la possibile provenienza e funzione di un brano</p> <p>Individuare la presenza di voci e/o strumenti</p> <p>Individuare i timbri vocali e/o strumentali</p> <p>Eeguire e produrre, durante l'ascolto di un canto, azioni</p>	<p>Saper distinguere musiche di diverso stile</p> <p>Saper ascoltare brani con funzioni e provenienze diverse</p>	<p>Saper riconoscere le funzioni di semplici brani musicali (musica pop, danza, cerimonia)</p> <p>Saper riconoscere la provenienza di un brano musicale</p>	<p>Saper riconoscere le diverse funzioni della musica: (per danza, gioco, cerimonia)</p> <p>Saper riconoscere la provenienza di un brano musicale ed individuarne la presenza di voci o strumenti</p>	<p>Saper riconoscere le diverse funzioni della musica: (per danza, gioco, lavoro, cerimonia)</p> <p>Saper riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale</p>

	Elementi di base del codice musicale: (ritmo, melodia, timbro)	Produrre ed eseguire giochi musicali, canti con la voce, melodie, recitativi	gesto-motorie, ostinati ritmici o melodici, semplici improvvisazioni su uno strumento conosciuto	Saper riprodurre semplici eventi sonori utilizzando la voce ed il corpo Con la guida dell'insegnante	Saper riprodurre semplici eventi sonori utilizzando la voce ed il corpo Con la guida dell'insegnante	Saper riprodurre eventi sonori utilizzando la voce ed il corpo	(cinema, pubblicità, computer) Saper riprodurre eventi sonori utilizzando consapevolmente la voce ed il corpo
--	--	--	--	---	---	--	--

PRODUZIONE	Canto corale: (a una voce, a canone...) appartenenti al repertorio popolare e colto di vario genere e provenienza	Usare la voce per riprodurre canti monodici e/o polifonici	Realizzare semplici "coreografie" sulla musica ascoltata Saper inserire in un canto di gruppo eventi ritmici diversi Saper gestire l'andamento ritmico anche in stato di pausa Leggere semplici sequenze con la voce o con lo strumento rispettando il ritmo dato	Saper usare le risorse espressive della vocalità nel canto monodico curando l'intonazione	Saper usare le risorse espressive della vocalità nel canto monodico curando l'intonazione e l'interpretazione	Saper usare le risorse espressive della vocalità nel canto monodico e polifonico curando l'intonazione	Saper usare le risorse espressive della vocalità nel canto monodico e polifonico curando l'intonazione e l'interpretazione
------------	--	--	--	---	---	--	--

			<p>Intonare con la voce semplici melodie con intervalli a difficoltà progressiva</p> <p>Eseguire un canto seguendo la linea ritmico melodica dello spartito</p> <p>Eseguire brani corali ad una voce o a canone o con l'uso dell'ostinato ritmico e/o melodico, controllando il proprio tono e sincronizzandosi con il canto degli altri e rispettando preparazione, attacco, chiusura, velocità ed intonazione</p>				
	La notazione musicale convenzionale ed altri sistemi simbolici	<p>Rappresentare gli elementi basilari di un brano musicale attraverso la notazione musicale convenzionale ed altri sistemi di notazione</p> <p>Riconoscere ed utilizzare la notazione ritmica e melodica con lo strumentario musicale di classe e con la voce</p> <p>Eseguire collettivamente ed</p>	<p>Codificare e decodificare dettati ritmici</p> <p>Avvio alla lettura delle note sul pentagramma e riconoscimento dei principali simboli ritmici della notazione convenzionale e le relative pause</p> <p>Suonare semplici brani ritmico-melodici utilizzando lo strumentario di classe e, a discrezione dell'insegnante, anche il flauto dolce o la melodica</p>	<p>Saper riconoscere e rappresentare i principali simboli musicali convenzionali e non</p> <p>Saper eseguire semplici brani vocali/strumentali per imitazione</p>	<p>Saper individuare il nome di alcune note</p> <p>Saper eseguire semplici brani vocali/strumentali seguendo la linea melodica</p>	<p>Saper individuare il nome delle note all'interno del pentagramma</p> <p>Saper eseguire semplici brani vocali/strumentali leggendo la notazione ritmica</p>	<p>Saper individuare il nome e la durata delle note</p> <p>Saper eseguire semplici brani vocali/strumentali leggendo la notazione ritmico/melodica</p>

		individualmente brani vocali/strumentali	Eeguire suonando una base registrata o l'accompagnamento dei compagni e/o dell'insegnante Suonare in gruppo rispettando il proprio ruolo e quello altrui				
--	--	---	---	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE PRIMA – ARTE

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ARTE							
DISCIPLINE CONCORRENTI: TECNOLOGIA, MATEMATICA, GEOGRAFIA, ITALIANO, SCIENZE, EDUCAZIONE FISICA							
	O.S.A.			COMPETENZE ATTESE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
LEGGERE E COMPRENDERE	1) Gli elementi delle immagini.	1.a Cogliere la relazione tra gli elementi dell'immagine e analizzarne la forma, la dimensione, il colore (matematica, geografia, tecnologia, scienze)	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare differenti tipologie di immagini: disegni, fotografie, riproduzioni artistiche, ecc. • Discriminare gli elementi principali presenti nelle immagini • Analizzare somiglianze e differenze, forme, colori, dimensioni, relazioni spaziali • Cogliere semplici informazioni 	* Saper leggere immagini semplici su indicazioni dell'insegnante	* Saper leggere immagini semplici	* Saper leggere immagini semplici e ricavare informazioni essenziali	* Saper leggere e descrivere immagini semplici per ricavarne informazioni
PRODURRE	2) I materiali plastici	2.a Rappresentare figure tridimensionali con materiali plastici (motoria, scienze, italiano, matematica)	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire piccoli oggetti attraverso l'uso della plastilina, della carta, del cartoncino, della cartapesta, della pasta sale, del feltro, del sughero, ecc. • Creare forme manipolando materiali diversi 	* Saper produrre rappresentazioni del proprio vissuto	* Saper produrre con semplici tecniche il proprio vissuto	* Saper produrre con semplici tecniche rappresentazioni della realtà	* Saper produrre con diverse tecniche rappresentazioni della realtà e del proprio vissuto
	3) I materiali grafico pittorici	3.a Produrre immagini per raccontare esperienze utilizzando le varie tecniche per	<ul style="list-style-type: none"> • Disegnare gli elementi funzionali al racconto • Scegliere i colori in funzione dello scopo comunicativo 				

	4) Lo spazio foglio	<p>sperimentare densità, creare sfumature, sovrapporre colori, ottenere gamme cromatiche (tecnologia)</p> <p>4.a Utilizzare lo spazio foglio contestualizzando l'immagine (tutte le discipline)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usare i colori fondamentali per caratterizzare gli elementi costituenti delle immagini • Stendere il colore all'interno e all'esterno, rispettando le linee di confine • Realizzare lo sfondo • Disegnare ritmi utilizzando semplici figure geometriche • Colorare ritmi sperimentando gli accostamenti coloristici • Sperimentare tecniche diverse per ottenere sfumature e contrasti <ul style="list-style-type: none"> • Contestualizzare un'immagine data • Disegnare la linea della terra in modo adeguato al soggetto scelto e allo spazio-foglio • Disegnare gli elementi tenendo conto delle proporzioni tra loro e dello spazio in cui si trovano • Disegnare gli elementi che qualificano un ambiente • Disegnare rispettando la collocazione spaziale • Realizzare sequenze di elementi 				
--	---------------------	---	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE SECONDA – ARTE

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ARTE							
DISCIPLINE CONCORRENTI: TECNOLOGIA, MATEMATICA, GEOGRAFIA, ITALIANO, SCIENZE, EDUCAZIONE FISICA							
	O.S.A.			COMPETENZE ATTESE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
LEGGERE E COMPNDERE	1) il significato espressivo dei colori	1.a Cogliere lo scopo comunicativo dell'immagine (tutte le discipline)	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare i colori in caldo o freddi • Comprendere il significato espressivo dei colori caldi o freddi • Identificare i colori primari e secondari • Interpretare lo scopo comunicativo delle immagini 	*Saper leggere su indicazioni dell'insegnante immagini semplici e ricavarne informazioni essenziali	* Saper leggere immagini semplici e ricavarne informazioni essenziali	* Saper leggere e descrivere immagini semplici per ricavarne informazioni	* Saper interpretare gli elementi essenziali di immagini semplici e complesse
	2) gli elementi del linguaggio visivo	2.a Riconoscere gli elementi costitutivi del linguaggio visivo	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere globalmente le informazioni fornite dalle singole immagini • Analizzare le immagini nei particolari • Confrontare immagini rilevando somiglianze e differenze • Discriminare gli elementi di un'immagine complessa • riconoscere e denominare gli elementi di un'immagine seguendo un criterio di esplorazione visiva 				

PRODURRE	3) le forme di arte presenti nel proprio territorio	3.a Osservare le forme d'arte presenti nel territorio e non (tutte le discipline)	<ul style="list-style-type: none"> • cogliere la relazione tra gli elementi dell'immagine • analizzare gli elementi nella forma, nella dimensione, nel colore, nella collocazione spaziale • Individuare, classificare, denominare le forme fondamentali • Individuare le linee nell'ambiente e nelle forme più semplici • Osservare quadri, monumenti, chiese e/o particolari di essi presenti nel territorio e oltre, focalizzando l'attenzione sulla bellezza • Partecipare a mostre ed eventi artistici 				
	4) gli elementi del linguaggio visivo	4.a Utilizzare alcune tecniche grafico-pittoriche a fini espressivi e gli elementi del linguaggio espressivo per stabilire relazioni collocando gli elementi nello spazio (tutte le discipline)	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare punti, linee e segni per interpretare le realtà e le emozioni • Riprodurre le forme fondamentali • Scegliere i colori per esprimere emozioni • Disegnare rispettando lo spazio foglio ed i piani (primo piano, secondo piano, sfondo) • Disegnare gli elementi funzionali agli elaborati grafici 	* Saper produrre con semplici tecniche rappresentazioni della realtà	* Saper produrre con diverse tecniche rappresentazioni della realtà e del proprio vissuto	*Saper usare segni grafici, spazi, tecniche di base per comunicare	* Saper usare: segni grafici, spazi, tecniche e materiali per comunicare

	5) i materiali plastici	5.a Manipolare materiali plastici e polimaterici a fini espressivi	<ul style="list-style-type: none"> • Usare i colori per caratterizzare gli elementi del disegno • Stendere il colore rispettando le linee di confine • Utilizzare differenti tecniche grafico pittoriche 				
	6) i programmi grafici	6.a Utilizzare in modo creativo il mezzo informatico	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la creatività tridimensionale attraverso l'utilizzo di materiali diversi, poveri o di recupero • Creare forme manipolando materiali vari • Creare semplici oggetti utilizzando differenti tipologie materiche • Usare forme date per creare ritmi • Creare contesti significativi tramite forme date 				

CURRICOLO CLASSE TERZA – ARTE

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ARTE							
DISCIPLINE CONCORRENTI: TECNOLOGIA, MATEMATICA, GEOGRAFIA, ITALIANO, SCIENZE, EDUCAZIONE FISICA							
	O.S.A.			COMPETENZE ATTESE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
LEGGERE E COMPRENDERE	1) il significato espressivo dei colori	1.a Cogliere lo scopo comunicativo dell'immagine. (italiano,inglese)	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare e comprendere il significato espressivo dei colori caldi e freddi, primari e secondari 	* Saper leggere e descrivere, su indicazioni date, immagini semplici e complesse per ricavarne informazioni	* Saper leggere e descrivere immagini semplici e complesse per ricavarne informazioni	* Saper interpretare gli elementi essenziali di immagini semplici e complesse	* Saper interpretare lo scopo comunicativo di immagini semplici e complesse
	2) gli elementi del linguaggio visivo	2.a Riconoscere gli elementi costitutivi del linguaggio visivo (italiano, matematica)	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare immagini rilevando somiglianze e differenze • Comprendere ed analizzare le informazioni fornite dalle immagini semplici e complesse • Analizzare gli elementi nella forma, nella dimensione, nel colore, nella collocazione spaziale 				
	3) il linguaggio del fumetto	3.a Riconoscere gli elementi che caratterizzano il linguaggio del fumetto	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere differenti tipologie di fumetti • Analizzare: riquadri e cornici, inquadrature, tipologie di nuvolette e didascalie, onomatopee e grafiche 				

PRODURRE	4) i fumetti e gli audiovisivi	(italiano,inglese)	<p>diverse, personaggi e loro caratteristiche, luoghi e loro caratteristiche, colori, sequenze, ordine di lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i mezzi audiovisivi per confrontare differenti tipologie di fumetti • Analizzare col pc le diverse componenti del fumetto: riquadri e cornici, inquadrature, didascalie, fumetti, ecc. • Scoprire il linguaggio degli audiovisivi individuandone alcune caratteristiche 				
	5) le forme di arte presenti nel proprio territorio	4.a Individuare nel linguaggio del fumetto e dell'audiovisivo le principali tipologie di codici	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare differenti tipologie di opere d'arte • Conoscere alcune opere d'arte del territorio e non • Partecipare ad eventi artistici e mostre 				
	6) gli elementi del linguaggio visivo	5.a Osservare le forme d'arte presenti nel territorio e non (italiano, storia, religione)	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli elementi fondamentali del linguaggio visivo: segni, punti, linee, forme, texture • Sperimentare differenti tecniche grafico pittoriche • Adoperare spazi e materiali diversi • Collocare immagini in primo piano, secondo piano, sullo sfondo 	* Saper produrre con diverse tecniche rappresentazioni della realtà e del proprio vissuto	* Saper usare i segni grafici, gli spazi, le tecniche e i materiali su indicazioni date	* Saper usare i segni grafici, gli spazi, le tecniche e i materiali per comunicare	* Saper usare i segni grafici, gli spazi, le tecniche e i materiali per comunicare e per esprimere il

	7) i materiali plastici	7.a Manipolare materiali plastici e polimaterici a fini espressivi (scienze, geografia)	<ul style="list-style-type: none"> • Usare in modo espressivo i colori • Creare forme e semplici oggetti manipolando materiali diversi: carta, cartoncino, cartapesta, pasta sale, ecc. 				proprio senso estetico
	8) gli elementi costitutivi delle immagini	8.a Riconoscere gli elementi essenziali delle immagini	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere globalmente le informazioni fornite dalle singole immagini • Analizzare le immagini nei particolari • Discriminare gli elementi di un'immagine complessa • Analizzare gli elementi nella forma, nella dimensione, nel colore, nella collocazione spaziale • Osservare diverse tipologie di immagini ed interpretarne lo scopo comunicativo 				
		8.b Produrre rappresentazioni semplici della realtà	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminare i colori partendo dalla natura e dall'ambiente • Classificare i colori della natura e dell'ambiente costruendo gamme cromatiche 				

	9) il linguaggio del fumetto	9.a Produrre una storia a fumetti (italiano)	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare e selezionare alcune tonalità di colore • Produrre toni di colore con l'uso di differenti tecniche coloristiche • Leggere e scrivere una storia • Organizzare una storia in sequenze individuando ed esplicitando la successione di eventi da illustrare graficamente • Esplicitare il contenuto iconico da realizzare in ogni singolo disegno: personaggi, ambienti, azioni, rispettando le caratteristiche dei vari elementi • Scrivere dialoghi e didascalie • Disegnare differenti tipologie di fumetti • Disegnare differenti tipologie di fumetti • Disegnare onomatopee e sperimentare grafiche diverse • Sperimentare diverse tipologie grafiche di personaggi • Scoprire le espressioni dei volti rappresentanti i principali sentimenti • Disegnare i luoghi e le loro caratteristiche 				
--	------------------------------	---	--	--	--	--	--

	10) i programmi di grafica	10.a Utilizzare in modo creativo il mezzo informatico	<ul style="list-style-type: none">• Organizzare i diversi elementi nello spazio foglio• Usare il linguaggio informatico per rielaborare in modo creativo punti e linee• Usare il pc per rielaborare creativamente forme semplici• Rielaborare immagini date o disegnate dai bambini				
--	----------------------------	---	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE QUARTA – ARTE

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ARTE							
DISCIPLINE CONCORRENTI: TECNOLOGIA, MATEMATICA, GEOGRAFIA, ITALIANO, SCIENZE, EDUCAZIONE FISICA							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
LEGGERE E COMPRENDERE	1- Gli elementi del linguaggio visivo	1.a Analizzare in un'immagine gli elementi che la compongono.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere in disegni, quadri e fotografie i diversi tracciati lineari • Gestire lo spazio del foglio • Individuare le forme geometriche fondamentali • Distinguere tra figura e sfondo • Identificare le caratteristiche delle espressioni del viso • Riconoscere le peculiarità del movimento • Individuare nelle opere d'arte, nelle fotografie, nei filmati i principali elementi che li caratterizzano 	Saper interpretare gli elementi essenziali di immagini semplici	Saper interpretare gli elementi essenziali di immagini semplici e complesse	Saper interpretare lo scopo comunicativo di immagini semplici e complesse	Saper comprendere gli elementi di base della comunicazione iconica

	2- le opere d'arte antiche e moderne	2.a Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, del colore, del linguaggio e della tecnica dell'artista 3.b Conoscere i beni del patrimonio artistico.	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare i colori dominanti e la loro disposizione • Interpretare in funzione comunicativa gli elementi dell'immagine • Comprendere la funzione simbolica dei colori • Riconoscere nelle immagini del mondo dell'arte gli elementi che le caratterizzano • Individuare differenti tipologie di opere d'arte • Conoscere alcune opere d'arte del territorio e non • Partecipare ad eventi artistici e mostre • Riconoscere nel quadro l'applicazione dei diversi tracciati lineari • Individuare le forme geometriche fondamentali • Scoprire gli effetti della luce e dell'ombra • Distinguere figure e sfondo • Riconoscere i colori dominanti e la loro 				
--	--------------------------------------	---	--	--	--	--	--

			<p>collocazione nell'opera d'arte</p> <ul style="list-style-type: none">• Interpretare i colori in funzione espressiva• Interpretare gli elementi dell'immagine in funzione comunicativa				
--	--	--	---	--	--	--	--

<p>PRODURRE</p>	<p>3- Gli elementi del linguaggio visivo in chiave espressiva</p> <p>4- Creazione di oggetti con materiali vari.</p>	<p>3.a Utilizzare tecniche artistiche per produrre, rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni ed immagini</p> <p>4.a Produrre oggetti utilizzando materiali vari</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usare tecniche e materiali differenti per realizzare elaborati con funzione comunicativa • Uso degli strumenti • Realizzare elaborati con l'uso dei colori dominanti • Disegnare disponendo i colori in modo espressivo o simbolico • Rielaborare semplici immagini rendendo il movimento • Modificare immagini in modo che si scompongano e ricompongano • Creare prodotti tridimensionali attraverso l'uso di materiali vari, poveri e di recupero 	<p>Saper usare, su indicazioni date, i segni grafici, gli spazi, le tecniche e i materiali del linguaggio iconico per comunicare</p>	<p>Saper usare i segni grafici, gli spazi, le tecniche e i materiali del linguaggio iconico per comunicare</p>	<p>Saper usare segni grafici, spazi, tecniche e materiali del linguaggio iconico per comunicare ed esprimere il proprio senso estetico</p>	<p>Saper produrre immagini e oggetti usando creativamente gli elementi del linguaggio iconico con tecniche e materiali diversi</p>
------------------------	--	--	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE QUINTA – ARTE

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ARTE							
DISCIPLINE CONCORRENTI: TECNOLOGIA, MATEMATICA, GEOGRAFIA, ITALIANO, SCIENZE, EDUCAZIONE FISICA							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
LEGGERE E COMPREN DERE	1-Gli elementi del linguaggio visivo	1.a Identificare in un testo visivo, costituito anche da immagini in movimento, gli elementi relativi al linguaggio (italiano)	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere tra figura e sfondo • Gestire lo spazio del foglio • Identificare le caratteristiche delle espressioni del viso • Riconoscere le peculiarità del movimento • Individuare nelle opere d'arte, nelle fotografie, nei filmati i principali elementi che li caratterizzano 	*Saper osservare ed utilizzare i codici visivi su indicazioni dell'insegnante	* Saper osservare e utilizzare in modo parziale i codici visivi	* Saper osservare, riconoscere ed utilizzare gli elementi essenziali dei codici visivi	* Saper osservare e analizzare con precisione i linguaggi visivi specifici, sapendoli utilizzare
	2-il significato espressivo dell'immagine	2.a Osservare e descrivere in maniera globale un'immagine (italiano)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare i colori dominanti e la loro disposizione • Interpretare in funzione comunicativa gli elementi dell'immagine • Comprendere la funzione simbolica dei colori <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nelle immagini del mondo dell'arte gli elementi che le caratterizzano 				

	3- le forme d'arte	<p>3.a Individuare i beni del patrimonio artistico (storia, religione)</p> <p>6.a Analizzare diverse pubblicità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare differenti tipologie di opere d'arte • Conoscere alcune opere d'arte del territorio e non • Partecipare ad eventi artistici e mostre • Visitare musei • Visitare musei virtuali • Interpretare gli elementi dell'immagine in funzione comunicativa • Ricercare, raccogliere e fruire di pubblicità diverse desunte da tv, riviste, giornali 				
--	--------------------	--	---	--	--	--	--

	6- il manifesto pubblicitario	(italiano)					
PRODURRE	7- il testo visivo 8- il significato espressivo di un'immagine	7.a Utilizzare diversi tracciati lineari per produrre immagini (matematica) 8.a Utilizzare tecniche artistiche per produrre, rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni ed immagini 9.b Elaborare immagini in movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Usare tecniche e materiali differenti per realizzare elaborati con funzione comunicativa • Uso degli strumenti • Realizzare elaborati con l'uso dei colori dominanti • Disegnare disponendo i colori in modo espressivo o simbolico • Rielaborare semplici immagini rendendo il movimento • Leggere o inventare una storia • Scegliere i personaggi, gli sfondi e i particolari • Costruire lo storyboard • Disegnare i personaggi su carta • Realizzare i personaggi, perfezionarli e colorarli con l'uso del pc 	* Saper usare strumenti e tecniche per produrre semplici elaborati guidati dalle indicazioni dell'insegnante	* Saper usare strumenti e tecniche per produrre semplici elaborati	* Saper usare in modo corretto strumenti e tecniche per produrre elaborati adeguati alla richiesta	* Saper usare con padronanza strumenti e tecniche per produrre elaborati creativi

		utilizzando strumenti multimediali	<ul style="list-style-type: none"> • Aggiungere gli sfondi ed i particolari 				
		9.c Utilizzare programmi di grafica	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare manifesti pubblicitari utilizzando la multimedialità • Rielaborare creativamente pubblicità note • Creare prodotti tridimensionali attraverso l'uso di materiali vari, poveri e di recupero 				
	10- il significato espressivo di oggetti artistici	10.a Produrre oggetti utilizzando materiali vari e di riciclo (tecnologia, inglese)	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare differenti pubblicità in vari contesti • Costruire un archivio delle pubblicità raccolte • Analizzare il contesto, gli elementi visivi, il linguaggio, gli elementi sonori, lo scopo comunicativo della pubblicità 				
	11- il manifesto pubblicitario	11.a Ricercare, raccogliere e fruire pubblicità diverse desunte da tv, riviste e giornali (italiano, inglese)	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre graficamente semplici pubblicità a tema dato 				

CURRICOLO CLASSE PRIMA – EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - CORPO E MOVIMENTO							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE FISICA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: ITALIANO-ARTE-SCIENZE-MUSICA-GEOGRAFIA-STORIA INGLESE-MATEMATICA							
	O.S.A.			COMPETENZE ATTESE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
IL CORPO	1 Le varie parti del corpo	1.a Riconoscere e denominare le varie parti del corpo (italiano, arte, scienze) 1.b Rappresentare graficamente il corpo e le sue parti (arte)	Associare un termine verbale alle sensazioni in rapporto alle parti del corpo: sensazioni tattili, pressorie, visive, di tensione muscolare segmentaria (solo arti sup., solo arti infer., solo bacino, testa, articolazioni...) Analizzare gesti e parti del corpo in posizione eretta, supina, seduta. Giochi di imitazione in gruppo. Giochi di contrazione e rilassamento muscolare segmentario individuali e a coppie.	*Con l'aiuto dell'insegnante e individuare le varie parti del corpo su se stessi.	*Individuare le parti del corpo su indicazioni date.	* Individuare le varie parti del corpo su se stessi denominandole e in modo corretto	* Individuare le varie parti del corpo su se stessi e sugli altri denominandole in modo corretto spiegandone la funzione
	2 I propri sensi e le modalità di percezione sensoriale	2.a Utilizzare gli organi di senso per interagire con l'ambiente e con gli altri	2.a Giochi di attenzione attivi o per il ritorno alla calma. Giochi con cambi di posture, di andature, di posizione nello spazio, a comando di	*Con la guida dell'insegnante e discriminare le percezioni sensoriali	*Riconoscere e discriminare le percezioni sensoriali	* Discriminare e rielaborare le percezioni sensoriali	* Riconoscere differenti percezioni sensoriali in

		(scienze)	origine vocale o sensoriale (storie, parole chiave, suoni, rumori, colori, gesti, contatti, tracce....) Giochi di fiducia. Giochi di memoria visiva o tattile.				situazioni di movimento per rispondere adeguatamente
3 L'alfabeto motorio	3.a Coordinare e collegare in modo fluido alcuni movimenti naturali (camminare, saltare, correre, lanciare, ricevere, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi...)		Giochi attivi "uno contro tutti". Giochi a staffetta (nozione di "cambio"). Giochi di inseguimento. Giochi con ostacoli da utilizzare, evitare, superare. Giochi con l'aiuto di uno o più compagni. Giochi con uno o più compagni da seguire o evitare. Giochi funzionali di lancio e ricezione. Percorsi liberi o guidati.	*Avvio all'utilizzo di schemi motori statici e dinamici di base	*Utilizzare schemi motori statici e dinamici in modo spontaneo	* Utilizzare schemi motori statici e dinamici controllandoli	* Utilizzare schemi motori statici e dinamici coordinandoli
4 Le posizioni del corpo in rapporto allo spazio e al tempo	4.a Mantenere l'equilibrio statico e quello dinamico durante e dopo semplici spostamenti		Assumere posizioni statiche non prolungate in contesti di gioco collettivo. Mantenere posture ed eseguire andature su basi ristrette. Utilizzare piani rialzati. Eseguire traslocazioni con trasporto di oggetti leggeri. Posizionarsi in giochi a comando secondo le	*Utilizzare il corpo per muoversi in modo guidato.	*Utilizzare il corpo e il movimento per esprimersi in modo spontaneo	* Utilizzare il corpo e il movimento per esprimersi in modo intenzionale	* Utilizzare il corpo e il movimento per esprimersi in modo creativo

	<p>5 Linguaggio corporeo come modalità comunicativo espressiva e sensoriale</p>	<p>4.b Collocarsi, in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti (geografia, matematica)</p> <p>4.c Muoversi in funzione di parametri spaziali e temporali (geografia, storia, inglese, matematica, musica)</p> <p>5.a Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche (italiano, inglese, matematica)</p> <p>5.b Comprendere il linguaggio dei gesti (tutte le discipline)</p>	<p>relazioni davanti/ dietro, vicino/lontano, alto/basso, destra/sinistra.</p> <p>Muoversi seguendo ritmi spontanei, imposti da un comando, da un percorso (distanze, intervalli, traiettorie, cadenze, stop, accelerazioni).</p> <p>Creare forme, raggruppamenti, percorsi.</p> <p>Imitare gesti e situazioni comunicative.</p> <p>Giochi a squadre di mimo per indovinare nomi concreti o azioni o situazioni fisiche ed emotive riguardanti il vissuto (mangiare, dormire, salutare, giocare, aver freddo o caldo, stanchezza, fretta, noia, allegria, dolore, felicità).</p> <p>Utilizzare oggetti per rappresentare situazioni.</p> <p>Giochi di contrazione e rilassamento muscolare.</p> <p>Drammatizzare storie.</p> <p>Interpretare musiche.</p>				
--	---	--	---	--	--	--	--

<p style="text-align: center;">IL GIOCO</p>	<p>6 Giochi individuali e di gruppo</p>	<p>6.a Individuare e/o concordare regole per giochi collettivi e individuali (tutte le discipline)</p> <p>6.b Rispettare le regole stabilite (tutte le discipline)</p> <p>6.c Sperimentare alcuni giochi tradizionali</p>	<p>Partire da giochi semplici per esaminare insieme come migliorare la qualità del gioco in merito a: spazio da utilizzare, formazione delle squadre, materiale da utilizzare, finalità del gioco, errori non ammessi, arbitraggio</p> <p>Analisi dei movimenti di gioco (corsa, andature, lanci, prese, ruolo all'interno del gruppo). Riflessioni di gruppo.</p> <p>Giochi attivi “uno contro tutti”.</p> <p>Giochi a staffetta (nozione di “cambio”).</p> <p>Giochi di inseguimento.</p> <p>Giochi con ostacoli da utilizzare, evitare, superare.</p> <p>Giochi con l'aiuto di uno o più compagni.</p> <p>Giochi con uno o più compagni da seguire o evitare.</p> <p>Giochi funzionali di lancio e ricezione.</p>	<p>*Con l'aiuto dell'insegnante e seguire le varie fasi di un semplice gioco.</p>	<p>*Seguire le varie fasi del gioco</p>	<p>* Partecipare ai giochi rispettando indicazioni e regole</p>	<p>* Partecipare ai giochi rispettando indicazioni e regole e proponendo varianti</p>
--	---	---	--	---	---	---	---

CURRICOLO CLASSE SECONDA – EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - CORPO E MOVIMENTO							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE FISICA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: ITALIANO-ARTE-SCIENZE-MUSICA-GEOGRAFIA-STORIA INGLESE-MATEMATICA							
	O.S.A.			COMPETENZE ATTESE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
SCHEMI MOTORI E COORDINATIVI	1 - Schemi motori di base	1.a Utilizzare gli schemi motori di base, coordinandoli (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, arrampicarsi, lanciare, ricevere)	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi attivi “uno contro tutti” basati sulla corsa. • Giochi a staffetta (nozione di “cambio”). • Giochi di inseguimento. • Giochi con ostacoli da utilizzare ,evitare, superare. • Giochi con l'aiuto di uno o più compagni. • Giochi con uno o più compagni da seguire o evitare. • Conoscenza e manipolazione di piccoli attrezzi. • Giochi funzionali di lancio e ricezione con variazioni di distanze, di posture, di attrezzo. • Percorsi liberi o guidati. 	*Muoversi nello spazio orientandosi, utilizzando gli schemi motori di base secondo indicazioni date	*Muoversi nello spazio orientandosi, utilizzando gli schemi motori di base secondo accordi iniziali con il resto del gruppo.	*Muoversi nello spazio orientandosi, utilizzando schemi motori di base adeguati alle situazioni	* Muoversi nello spazio orientandosi, scegliendo le modalità cinetiche più appropriate

		<p>1.b Muoversi con consapevolezza nello spazio, organizzando il movimento in relazione al sé, agli oggetti, agli altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Posizionarsi in giochi a comando secondo le relazioni davanti/dietro, vicino/lontano, alto/basso, destra/sinistra . • Giochi di attenzione attivi o per il ritorno alla calma. • Giochi di percezione e consolidamento della propria lateralità oculare, dell'arto superiore e dell'arto inferiore. • Giochi di coordinazione oculo-manuale ed oculo-podalica. • Eseguire percorsi liberi e guidati. 				
		<p>1.c Muoversi con scioltezza, equilibrio e ritmo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creare forme, raggruppamenti, evoluzioni con il corpo e/o con piccoli attrezzi • Eseguire movimenti di coordinazione dinamica generale prestabiliti. • Eseguire esercizi di evoluzione elementare al suolo. • Assumere posizioni statiche in contesti di gioco collettivo. • Mantenere equilibri dinamici durante e dopo spostamenti. • Eseguire traslocazioni con trasporto di oggetti leggeri. 				

			<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi seguendo ritmi imposti da un comando, dalla musica, da un percorso (distanze, intervalli, traiettorie, cadenze, stop, accelerazioni). 				
LINGUAGGIO CORPOREO COME MODALITA' COMUNICATIVO ESPRESSIVA	2 - Potenzialità espressive del corpo	2.a Comunicare stati d'animo e situazioni, attraverso messaggi corporei facilmente riconoscibili anche in forma di drammatizzazione e di danza (musica)	<ul style="list-style-type: none"> • Imitare gesti e situazioni comunicative. • Giochi a squadre di mimo per indovinare nomi concreti o azioni o situazioni fisiche ed emotive . • Utilizzare oggetti per rappresentare situazioni. • Giochi di contrazione e rilassamento muscolare. • Drammatizzare storie. • Interpretare musiche . • Creare giochi di ruolo. 	*Comunicare stati d'animo e situazioni reali in modo essenziale o per imitazione con l'aiuto dell'insegnante.	*Comunicare stati d'animo e situazioni reali in modo essenziale o per imitazione	* Comunicare stati d'animo e situazioni reali in modo spontaneo e comprensibile	* Comunicare stati d'animo e situazioni reali in modo codificato e creativo
LA SICUREZZA	4 - Attrezzature e spazi	4.a Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per gli altri spazi e attrezzature (tutte le discipline)	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi funzionali alla scoperta dello spazio, degli attrezzi e della loro funzione. • Responsabilizzare tutti gli alunni alla cura del materiale. • Giochi di modulazione d'intensità delle forze anche nel rispetto delle capacità dell' altro. 	*Osservare le funzioni degli attrezzi e degli spazi e utilizzarli con l'aiuto dell'insegnante	*Conoscere le funzioni degli attrezzi e degli spazi e utilizzarli con l'aiuto dell'insegnante	* Rispetta le regole di utilizzo degli attrezzi e degli spazi con la guida dell'insegnante	*Utilizza attrezzi e spazi in modo sicuro per sé e per gli altri

CURRICOLO CLASSE TERZA – EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - CORPO E MOVIMENTO DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE FISICA DISCIPLINE CONCORRENTI: ITALIANO-ARTE-SCIENZE-MUSICA-GEOGRAFIA-STORIA INGLESE-MATEMATICA							
	O.S.A.			COMPETENZE ATTESE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITA'	ITINERARIO DIDATTICO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	1- Schemi motori e coordinativi	1.a Muoversi con scioltezza, destrezza, equilibrio, disinvoltura, ritmo.. 1.b Coordinare più schemi motori di base	-Eeguire esercizi di mobilità e di evoluzione al suolo (posture, rullate, rotolamenti, candele, salti e scavalcamenti...). -Assumere posizioni di equilibrio precisate in contesti di gioco collettivo. -Giochi di ruolo e di squadra. -Coordinarsi in esercizi relativi a tipi di corsa	*Con la guida dell'insegnante muoversi nello spazio	*Muoversi nello spazio secondo indicazioni date	*Muoversi nello spazio adeguandosi alle situazioni	*Muoversi nello spazio coordinando più schemi motori di base

			<p>differenti(avanti, indietro, incrociata, veloce, lenta, con cambi di direzione....) .</p> <p>-Abbinare movimenti degli arti superiori a quelli degli arti inferiori.</p> <p>-Abbinare lanci e ricezioni precisi ed efficaci in esercizi a coppie, anche combinandoli con esercizi di destrezza.</p> <p>-Mirare e colpire con gesti prestabiliti.</p> <p>-Percorsi a stazioni, a tempo, a staffetta.</p> <p>-Giochi di attacco e difesa.</p> <p>-Evoluzioni ritmiche con anche gesti precisati e creazione di coreografie su ritmi musicali.</p>					
LINGUAGGIO	2 - Conoscere le	1.c Variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibri (anche con sottofondo musicale)	2.a Comunicare stati	-Abbinare gesti a	*Con la guida	*Comunicare	* Comunicare e	* Comunicare e

<p>CORPOREO COME MODALITA' COMUNICATIVO ESPRESSIVA</p>	<p>potenzialità espressive del corpo</p>	<p>d'animo, idee, situazioni, attraverso messaggi corporei facilmente riconoscibili anche in forma di drammatizzazione e di danza (italiano, inglese)</p> <p>2.b Leggere messaggi corporei trasmessi da altri</p> <p>2.c Eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive</p>	<p>situazioni comunicative. -Giochi a squadre di mimo per indovinare nomi concreti o azioni o situazioni fisiche ed emotive reali o fantastiche. -Utilizzare oggetti per rappresentare situazioni.</p> <p>Drammatizzare storie raccontate o inventate. Interpretare musiche.</p>	<p>dell'insegnante comunicare e recepire stati d'animo, idee e situazioni</p>	<p>e recepire stati d'animo, idee e situazioni</p>	<p>recepire stati d'animo , idee e situazioni reali in modo spontaneo e codificato</p>	<p>recepire stati d'animo , idee e situazioni reali in modo codificato e creativo</p>
---	--	---	--	---	--	--	---

<p>IL GIOCO</p>	<p>3 - Giochi individuali, di gruppo e di squadra</p>	<p>3.a Rispettare regole</p> <p>3.b Cooperare all'interno di un gruppo</p> <p>3.c Interagire positivamente con gli altri</p> <p>3.d Accettare ruoli diversi controllando la propria emotività in relazione all'esito del gioco</p>	<p>-Giochi di analisi dei movimenti di gioco (corsa, andature, lanci, prese, ruolo all'interno del gruppo). -Riflessioni di gruppo sul rispetto delle regole.</p> <hr/> <p>-Giocare rispettando i ruoli assegnati.</p> <hr/> <p>-Giochi di squadra, staffette (giochi di rapidità, velocità o precisione di movimento)</p>	<p>*Gioca rispettando le regole.</p> <p>*Con l'aiuto dell'insegnante applica strategie di gioco per tentativi e in modo spontaneo.</p>	<p>*Gioca rispettando le regole ed interagendo con i compagni</p> <p>*Applica strategie di gioco per tentativi e in modo spontaneo</p>	<p>Gioca rispettando le regole ed interagendo con i compagni</p> <p>*Sceglie la strategia di gioco più adatta</p>	<p>* Gioca rispettando le regole e interagendo in modo propositivo con i compagni e accettando ruoli diversi</p> <p>*Consapevolezza della strategia scelta</p>
------------------------	---	--	--	--	--	---	--

<p>LA SICUREZZA</p>	<p>4 - Comportamenti sicuri</p>	<p>4.a Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per gli altri spazi e attrezzature</p>	<p>-Giochi funzionali alla scoperta dello spazio, degli attrezzi e della loro funzione.</p> <p>-Responsabilizzare tutti gli alunni alla cura del materiale.</p>	<p>*Conoscere le funzioni degli attrezzi e degli spazi e utilizzarli con l'aiuto dell'insegnante</p>	<p>*Utilizzare in modo corretto le attrezzature e gli spazi</p>	<p>* Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato attrezzature e spazi</p>	<p>* Gioca rispettando le regole e interagendo in modo propositivo con i compagni e accettando ruoli diversi</p> <p>*Consapevolezza della strategia scelta</p> <p>* Assumere comportamenti sicuri in ambienti diversi</p>
--------------------------------	---	---	---	--	---	---	---

CURRICOLO CLASSE QUARTA – EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - CORPO E MOVIMENTO							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE FISICA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: ITALIANO-ARTE-SCIENZE-MUSICA-GEOGRAFIA-STORIA INGLESE-MATEMATICA							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE	1 -Schemi motori e coordinativi	<p>1.a Consolidare capacità coordinative generali e speciali</p> <p>1.b Utilizzare schemi motori e posturali e le loro interazioni in modo simultaneo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare esercizi di mobilità e di evoluzione al suolo e nello spazio (posture, rullate, rotolamenti, cande, salti e scavalcamenti....) . • Adattare la contrazione ed il rilassamento muscolare a gesti o a situazioni. • Assumere posizioni di equilibrio precisate e codificate in contesti di gioco collettivo. • Giochi di ruolo e di squadra. • Coordinarsi in esercizi relativi a tipi di corsa differenti (avanti, indietro, incrociata, veloce, lenta, con cambi di direzione...) in fase di gioco. • Abbinare movimenti degli arti superiori a quelli degli arti inferiori. 	*Utilizzare i principali schemi motori e posturali	*Muoversi nello spazio adeguandosi alle situazioni.	* Utilizzare tutti gli schemi motori e posturali	* Utilizzare gli schemi motori e posturali sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali

<p>CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p>		<p>1.c Eseguire movimenti precisati ed adattarli a situazioni esecutive</p> <p>1.d Organizzare il movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri</p> <p>1.e Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Abbinare lanci e ricezioni precisi ed efficaci in esercizi a coppie, anche combinandoli con esercizi di destrezza ed in fase di gioco pre-sportivo. • Mirare e colpire con gesti prestabiliti e codificati. • Utilizzare gesti precisati e tecnici specifici di discipline sportive in giochi propedeutici allo sport • Percorsi a stazioni, a tempo, a staffetta (giochi di rapidità, velocità e precisione di movimento) • Lanci e ricezioni di precisione con variazione di distanze, di posture, di attrezzi, di combinazioni coordinative, di situazioni di gioco complesse. • Giochi di attacco e difesa. 				
--	--	--	--	--	--	--	--

<p style="text-align: center;">IL LINGUAGGIO CORPOREO COME MODALITA' COMUNICATI VO ESPRESSIVA</p>	<p>2 – Potenzialità espressive del corpo</p>	<p>2.a Comunicare stati d'animo, idee, situazioni, attraverso messaggi corporei facilmente riconoscibili anche in forma di drammatizzazione e di danza (italiano, inglese)</p> <p>2.b Leggere messaggi corporei anche codificati trasmessi da altri (italiano, inglese)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Abbinare gesti a situazioni comunicative. • Giochi a squadre di mimo per indovinare nomi o azioni o situazioni fisiche ed emotive reali o fantastiche. • Utilizzare oggetti per rappresentare situazioni. • Giochi di contrazione e rilassamento muscolare. <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e riproporre gesti codificati dei giocatori, degli allenatori e degli arbitri nei vari sport. 	<p>*Comunicare e recepire stati d'animo, idee e situazioni</p>	<p>*Comunicare e recepire stati d'animo, idee e situazioni reali in modo spontaneo</p>	<p>* Comunicare e recepire stati d'animo idee e situazioni reali in modo spontaneo e codificato</p>	<p>* Comunicare e recepire stati d'animo idee e situazioni reali in modo codificato e creativo</p>
	<p>3 - Giochi di regole, giochi di squadra, giochi di avviamento allo sport: - atletica - ginnastica artistica - pallamano - pallavolo - calcetto - pallacanestro...</p>	<p>3.a Conoscere e rispettare le regole dei giochi praticati (tutte le discipline)</p> <p>3.b Proporre varianti alle modalità delle diverse attività</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi tradizionali e giochi di squadra propedeutici ai grandi giochi sportivi. • Conoscere e condividere le principali regole che caratterizzano i vari giochi (spazi, tempi, gesti fondamentali, ruoli dei giocatori, schemi di gioco, errori, penalità, ruolo dello arbitro). <ul style="list-style-type: none"> • Selezionare varianti di gioco che permettano a tutto il gruppo di adeguarsi 	<p>*Rispettare le regole fondamentali di semplici giochi.</p>	<p>*Gioca rispettando le regole di semplici giochi anche sportivi</p>	<p>*Gioca rispettando le regole ed interagendo con i compagni anche durante attività di gioco sportivo</p>	<p>* Partecipare ai giochi anche sportivi utilizzando strategie e cooperando con il gruppo</p>

GIOCO E LO SPORT		<p>motorie e delle regole del gioco (tutte le discipline)</p> <p>3.c Cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente, anche in una competizione, con i compagni (tutte le discipline)</p>	<p>gradualmente alle nuove regole ed ai gesti tecnici.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confrontarsi per formare le squadre, scegliere gli spazi, definire i tempi di gioco, arbitrare, analizzare la partita, prevedere le strategie degli avversari. • Riflettere sull'efficacia delle proprie azioni. • Valorizzare le diversità. • Giochi di ritorno alla calma dopo una competizione. 				
SALUTE E BENESSERE	4 - Salute e benessere	4.a Assumere comportamenti igienici e salutistici (scienze)	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il rapporto tra alimentazione e benessere fisico. • Conoscere regole di comportamento igieniche. 	*Riconoscere i fondamentali comportamenti igienici e salutistici con l'aiuto dell'insegnante	*Riconoscere i fondamentali comportamenti igienici e salutistici	* Riconoscere comportamenti igienici e salutistici	* Riconoscere e assumere comportamenti igienici e salutistici corretti
LA SICUREZZA	<p>5 - Regole di comportamento per la sicurezza e la prevenzione degli infortuni in casa e a scuola</p> <p>6 - Riconoscere comportamenti sicuri e non</p>	<p>5.a Rispettare regole esecutive funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita *</p> <p>6.a Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per gli altri spazi e attrezzature *</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli spazi, le attrezzature e la loro funzione. • Rispettare le regole di gioco nel rispetto della propria ed altrui incolumità. • Utilizzare attrezzature e spazi nel rispetto della loro funzione. • Giochi di regole. 	*Con l'aiuto dell'insegnante riconoscere le regole fondamentali funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita	*Riconoscere le regole fondamentali funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita	* Rispettare le regole funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita	* Adottare comportamenti corretti in relazione alla sicurezza nei vari ambienti di vita

	7 - Conoscere attrezzature e spazi	7.a Modulare l'intensità dei carichi valutando anche le capacità degli altri * *(abilità sociali trasversali)	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di precisione con e senza attrezzi. • Giochi di opposizione e resistenza. 				
--	------------------------------------	---	---	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE QUINTA – EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - CORPO E MOVIMENTO							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: EDUCAZIONE FISICA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: ITALIANO-ARTE-SCIENZE-MUSICA-GEOGRAFIA-STORIA INGLESE-MATEMATICA							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	1 - Consolidamento schemi motori e coordinativi	1.a Affinamento delle capacità coordinative generali e speciali 1.b Utilizzare schemi motori e posturali complessi e le loro interazioni in modo simultaneo	<ul style="list-style-type: none"> Consolidare esercizi di mobilità e di evoluzione al suolo e nello spazio al suolo (posture, rullate, rotolamenti, cande, salti e scavalcamenti, ruote, capovolte, ...). Assumere posizioni di equilibrio precisate e codificate in contesti di gioco collettivo. Giochi di ruolo e di squadra. Coordinarsi in esercizi relativi a tipi di corsa differenti (avanti, indietro, incrociata, veloce, lenta, con cambi di direzione, ...) in fase di gioco organizzato. 	*Padroneggiare i principali schemi motori e posturali.	*Utilizzare tutti gli schemi motori e posturali	* Padroneggiare tutti gli schemi motori e posturali	*Padroneggiare gli schemi motori e posturali sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali

		<p>1.c Eseguire movimenti precisati ed adattarli a situazioni esecutive sempre più complesse</p> <p>1.d Organizzare il movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Abbinare movimenti degli arti superiori a quelli degli arti inferiori. • Abbinare lanci e ricezioni precisi, efficaci ed armoniosi in esercizi a coppie, anche combinandoli con esercizi di destrezza ed in fase di gioco pre-sportivo. • Mirare e colpire con precisione con gesti prestabiliti e codificati. • Utilizzare gesti precisati e tecnici specifici di discipline sportive in giochi propedeutici allo sport. • Percorsi a stazioni, a tempo, a staffetta. • Lanci e ricezioni di precisione con variazione di distanze, di posture, di attrezzi, di combinazioni coordinative, di situazioni di gioco complesse. • Giochi di attacco e difesa. 				
--	--	---	---	--	--	--	--

	<p>2 - Le principali funzioni fisiologiche e i loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico</p> <p>3 -Variazioni fisiologiche indotte dall'esercizio e tecniche di modulazione e</p>	<p>1.e Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie</p> <p>2.a Controllare la respirazione e il tono muscolare</p> <p>3.a Eseguire le attività proposte per migliorare le proprie capacità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto del battito cardiaco e misurazione delle pulsazioni prima e dopo sforzi differenti. • Abbinare coscientemente la respirazione al movimento e controllarla. • Conoscere per variare e modulare coscientemente lo sforzo fisico in base alle capacità fisiche, nel rispetto delle richieste dell'attività proposta. • Consapevolezza delle proprie capacità condizionali (resistenza fisica, forza, velocità) 				
--	--	--	--	--	--	--	--

	recupero dello sforzo						
IL LINGUAGGIO CORPOREO COME MODALITA' COMUNICATIVO ESPRESSIVA	4 – Potenzialità espressive del corpo	4.b Leggere messaggi corporei anche codificati trasmessi da altri	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e riproporre gesti codificati dei giocatori, degli allenatori e degli arbitri nei vari sport. 	*Rispettare le fondamentali regole dei giochi praticati.	*Rispettare tutte le regole di semplici giochi proposti anche sportivi	* Rispettare tutte le regole dei giochi praticati	* Rispettare le regole dei giochi praticati proponendo varianti utilizzando strategie e cooperando con il gruppo
IL GIOCO E LO SPORT	5- Giochi di regole, giochi di squadra, giochi di avviamento allo sport: - atletica - ginnastica artistica - pallamano - pallavolo - calcetto - pallacanestro - badminton...	5.a Conoscere e rispettare le regole dei giochi praticati 5.b Proporre varianti alle modalità delle diverse attività	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi tradizionali e giochi di squadra propedeutici ai grandi giochi sportivi. • Conoscere e condividere le principali regole che caratterizzano i vari giochi (spazi, tempi, gesti fondamentali, ruoli dei giocatori, schemi di gioco, errori, penalità, ruolo dell'arbitro). • Selezionare varianti di gioco che permettano a tutto il gruppo di adeguarsi gradualmente alle nuove regole ed ai gesti tecnici. 	*Con la guida dell'insegnante, rispettare le regole fondamentali di semplici giochi anche sportivi	*Rispettare le regole fondamentali di semplici giochi anche sportivi	*Rispettare tutte le regole dei giochi proposti anche sportivi	*Partecipare ai giochi anche sportivi utilizzando strategie e cooperando con il gruppo

		<p>motorie e delle regole del gioco</p> <p>5.c Cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente, anche in una competizione, con i compagni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontarsi per formare le squadre, scegliere gli spazi, definire i tempi di gioco, arbitrare, analizzare la partita per vedere le strategie degli avversari. • Riflettere sull'efficacia delle proprie azioni • Giochi di ruolo. • Valorizzare le diversità. • Giochi di attacco e difesa. • Giochi di ritorno alla calma dopo una competizione. 				
SALUTE E BENESSERE	6 - L'alimentazione e la corporeità	6.a Riconoscere il rapporto tra l'alimentazione e il benessere fisico	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il rapporto tra alimentazione e benessere fisico. • Conoscere regole di comportamento igieniche. 	*Con l'aiuto dell'insegnante riconoscere i fondamentali comportamenti salutistici.	*Riconoscere i fondamentali comportamenti salutistici	* Riconoscere comportamenti salutistici	* Riconoscere e assumere comportamenti salutistici corretti
PREVENZIONE E SICUREZZA	7 - Regole di comportamento per la sicurezza e la prevenzione degli infortuni in casa, a scuola, in strada	7.a Rispettare regole esecutive funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita compreso quello stradale	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli spazi, le attrezzature e la loro funzione. • Rispettare le regole di gioco nel rispetto della propria ed altrui incolumità. 	*Con l'aiuto dell'insegnante riconoscere le regole esecutive funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita compreso quello stradale	*Riconoscere le regole esecutive funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita compreso quello stradale	* Rispettare le regole di comportamento funzionali alla sicurezza	* Adottare comportamenti corretti in relazione alla sicurezza
	8 - Riconoscere comportamenti sicuri e non	8.a Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per gli altri spazi e attrezzature	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare attrezzature e spazi nel rispetto della loro funzione. • Giochi di regole. 				

	9 - Conoscere attrezzature e spazi	9.a Modulare l'intensità dei carichi valutando anche le capacità degli altri	<ul style="list-style-type: none">• Giochi di precisione con e senza attrezzi.• Giochi di opposizione e resistenza.				
--	------------------------------------	--	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE PRIMA – STORIA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: Competenza in materia di cittadinanza, Competenza alfabetica funzionale.							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte le discipline							
	O.S.A.			COMPETENZE ATTESE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
PERIODIZZAZIONE	<p>Successione: 1. Lessico relativo al concetto di successione lineare (prima, dopo, ora... ieri, oggi, domani)</p> <p>2 Lessico relativo al concetto di successione ciclica (giorni, settimane, mesi, stagioni)</p>	<p>Successione: 1a Collocare nel tempo fatti ed esperienze in successione lineare tra loro; prima, ora, dopo... ieri, oggi, domani (matematica, italiano)</p> <p>2a Riconoscere la ciclicità in fenomeni regolari: giorni, settimane, mesi, stagioni (italiano, inglese, arte e immagine)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e ordinare, con la semplice sequenza prima/ dopo le esperienze vissute e gli avvenimenti descritti in racconti relativi ad oggetti, animali, persone. • Individuare e ordinare con la sequenza prima, adesso, dopo le esperienze vissute e gli avvenimenti descritti in racconti relativi ad oggetti, animali, persone. • Ordinare la trasformazione di oggetti, animali, persone avvenuta nel tempo. • Costruire la sequenza temporale di alcuni eventi significativi relativi alla storia personale, di altre persone, di animali, di oggetti. • Individuare e ordinare i giorni della settimana. 	Comunicare alcuni aspetti della propria esperienza	Comunicare aspetti significativi della propria esperienza	Comunicare aspetti significativi della propria esperienza, rispettando l'organizzazione temporale	Comunicare aspetti significativi della propria esperienza, rispettando l'organizzazione e temporale e utilizzando in modo appropriato i funzionali linguistici significativi che veicolano il tempo

	<p>Contemporaneità: 3 Concetto di successione e contemporaneità</p> <p>Durata: 4 Concetto di durata delle azioni</p> <p>5 Utilizzo di strumenti convenzionali per la misurazione del tempo (calendario)</p>	<p>Contemporaneità: 3a Rilevare il rapporto di contemporaneità tra azioni e situazioni rispetto a sé e agli altri (italiano, ed. fisica)</p> <p>Durata: 4a Cogliere ed utilizzare il concetto di durata delle azioni utilizzando strumenti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e ordinare i mesi dell'anno. • Riconoscere l'ordine delle stagioni. • Individuare azioni che avvengono nello stesso tempo: <ul style="list-style-type: none"> • in aula; • a casa; • in classe; • in ambienti diversi. • Confrontare la durata di esperienze scolastiche. • Misurare un'azione contando. • Utilizzare una clessidra per misurare un evento. • Conoscere il calendario come strumento di misurazione convenzionale. • Intuire l'utilità dell'orologio. 				
--	---	---	---	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE SECONDA – STORIA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: Competenza in materia di cittadinanza; Competenza alfabetica funzionale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE LE DISCIPLINE

	O.S.A.			COMPETENZE ATTESE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
PERIODIZZAZIONE	<p>1 - Indicatori temporali</p> <p>2. Concetto di periodizzazione</p> <p>3 - Misure della durata (minuti - ore - giorni - mesi)</p>	<p>1.a Applicare in modo appropriato gli Indicatori temporali (tutte le discipline)</p> <p>2.a Riordinare eventi in successione logica e analizzare situazioni di concomitanza spaziale e di contemporaneità (italiano, geografia, scienze, matematica, arte e immagine, tecnologia)</p> <p>3.a Utilizzare l'orologio nelle sue funzioni (tutte le discipline)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli indicatori per raccontare esperienze vissute. • Utilizzare gli indicatori adeguati a verbalizzare un racconto ascoltato • Riordinare le sequenze di una narrazione (3-4-5-6-) • Ordinare nel tempo fatti del passato proprio o altrui. • Stabilire relazioni di trasformazione nel tempo di oggetti, abitudini, stili di vita. • Conoscere strumenti di misurazione del tempo usati nel passato: clessidra, meridiana, candele. • Conoscere vari tipi di orologio. • Realizzare un orologio con 	Comunicare gli snodi evolutivi del proprio passato	Comunicare gli snodi evolutivi del passato proprio e altrui	Comunicare snodi evolutivi del passato, proprio e altrui, rispettando l'organizzazione temporale	Comunicare snodi evolutivi del passato proprio e altrui, rispettando l'organizzazione e temporale e utilizzando in modo appropriato i termini e gli strumenti convenzionalmente usati per misurare il tempo

			<ul style="list-style-type: none"> • quadrante e lancette. • Leggere ore e minuti (no digitale) 				
FONTI	1 - Conoscenza delle tipologie di fonti finalizzate alla ricostruzione storica (fatti ed eventi)	Ricostruire fatti e/o eventi legati al vissuto personale (religione, italiano)	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere fonti mute (giochi, utensili di uso comune, foto...) • Conoscere fonti scritte. Riconoscere l'importanza delle testimonianze • Fare deduzioni e/o inferenze osservando le varie fonti. • Ricostruire eventi del proprio passato con varie fonti. • Ricostruire la storia di persone e/o della classe, di oggetti utilizzando le varie fonti. 	Identificare una narrazione come fonte orale e riconoscere una fonte iconografica	Riconoscere alcune fonti	Selezionare le fonti utili alla ricostruzione di un fatto o evento personale	Ricostruire un vissuto personale utilizzando fonti adeguate

CURRICOLO CLASSE TERZA – STORIA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: Competenza in materia di cittadinanza, competenza alfabetica funzionale, competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale, competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare, competenza digitale							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE LE DISCIPLINE							
NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE ATTESE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ		LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
PERIODIZZAZIONE	1 - Concetto di periodizzazione	1.a Conoscere la storia della Terra prima dell'uomo 1.b Conoscere la storia dell'uomo prima dell'invenzione della scrittura.	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondire la conoscenza di studiosi - scienziati che contribuiscono alla documentazione e agli studi storici per conoscere l'origine e l'evoluzione della Terra. • Conoscere le vicende relative all'origine e all'evoluzione della Terra e saperle riordinare. • Individuare le varie fasi evolutive del Pianeta e connotarne le caratteristiche. • Conoscere le fasi evolutive dell'uomo preistorico • Conoscere miti e leggende relative all'origine della Terra e dell'uomo. • Conoscere i bisogni primari e secondari dell'uomo. • Conoscere le prime forme di vita secondo i ritrovamenti storici. • Confrontare le informazioni relative agli uomini primitivi con gli uomini del nostro tempo. 	Riconoscere le modalità con le quali l'uomo ha saputo affrontare i problemi del suo tempo e soddisfare i propri bisogni.	Riconoscere le modalità con le quali l'uomo ha saputo affrontare i problemi del suo tempo e soddisfare i propri bisogni: gli snodi evolutivi, della vita dell'uomo preistorico	Riconoscere e narrare le modalità con le quali l'uomo ha saputo affrontare i problemi del suo tempo e soddisfare i propri bisogni: gli snodi evolutivi, della vita dell'uomo preistorico.	Riconoscere e narrare le modalità con le quali l'uomo ha saputo affrontare i problemi del suo tempo e soddisfare i propri bisogni; gli snodi evolutivi, individuali e sociali, della vita dell'uomo preistorico

			<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in relazione i bisogni alle forme di aggregazioni sociali. 				
FONTI	2 - Classificazione per tipologia di fonti e documenti	2. Distinguere e confrontare vari tipi di fonte storica	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare su libri, filmati e immagini fonti relative all'evoluzione della vita sulla Terra. • Individuare fonti relative all'origine e all'evoluzione dell'uomo sulla Terra. • Sapere collegare le fonti a periodi o fasi evolutive considerate. • Ricavare informazioni dalle fonti considerate. • Formulare ipotesi sul reperto considerato. • Leggere ed interpretare le testimonianze del passato presenti sul territorio 	Riconoscere alcuni significativi cambiamenti avvenuti nell'ambiente esperienziale	Riconoscere alcuni significativi cambiamenti avvenuti nell'ambiente esperienziale individuandone i motivi e ricostruendo i fatti.	Riconoscere alcuni significativi cambiamenti avvenuti nell'ambiente esperienziale individuandone i motivi e ricostruendo i fatti con linguaggio appropriato, ricorrendo a materiali del passato e a testimonianze di altre persone	Organizzare un quadro di civiltà esperienziale sulla base dell'ambiente indagato e delle fonti utilizzate
RELAZIONI	3 - Rapporti di causalità tra fatti e situazioni	3. Individuare relazioni di causa – effetto	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare scoperte e invenzioni (fuoco, ruota, materiali) dell'uomo paleolitico e neolitico. • Fare deduzioni sull'importanza delle scoperte per la vita di ciascuno e sociale. • Cogliere mutamenti della vita degli uomini preistorici in base a scoperte e invenzioni. 	Riconoscere semplici relazioni di causa – effetto riferite alla vita dell'uomo preistorico	Riconoscere e narrare relazioni di causa – effetto riferite alla vita dell'uomo preistorico	Riconoscere e narrare le più significative trasformazioni che hanno caratterizzato i grandi cambiamenti avvenuti nella preistoria	Riconoscere e narrare con un linguaggio appropriato le più significative trasformazioni che hanno caratterizzato i grandi cambiamenti avvenuti nella preistoria

CURRICOLO CLASSE QUARTA – STORIA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: competenza alfabetica funzionale, competenza digitale, competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, competenza in materia di cittadinanza, competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: ITALIANO, RELIGIONE, GEOGRAFIA, MATEMATICA, ARTE E IMMAGINE							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
PERIODIZZAZIONE	1. La maturità delle grandi civiltà del Mediterraneo: - la Mesopotamia - Egitto - India - Cina - la civiltà fenicia - la civiltà giudaica	1.a Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici di civiltà studiata 1.b Collocare nello spazio gli eventi dei quadri di civiltà considerati	<ul style="list-style-type: none"> • Capire il significato del termine civiltà nel contesto storico. • Collocare la civiltà considerata nel tempo e nello spazio. • Mettere in relazione le caratteristiche del territorio con la civiltà considerata. • Individuare le risposte adatte ai bisogni primari e secondari. • Identificare gli aspetti caratteristici culturali, economici, sociali e politici della civiltà considerata. • Individuare l'evoluzione storica e le possibili cause e conseguenze. • Cogliere analogie e differenze in civiltà diverse, coeve e successive 	Riconoscere alcuni elementi appartenenti ai quadri di civiltà considerati.	Collocare correttamente nel tempo e nello spazio fatti ed eventi relativamente al quadro di civiltà considerato	Utilizzare fonti e informazioni per collocare correttamente nel tempo e nello spazio eventi di civiltà considerate	Sulla base delle fonti esaminate ricostruire e collocare nel tempo e nello spazio eventi di civiltà considerate

<p style="text-align: center;">FONTI</p>	<p>2 – Le fonti storiche.</p>	<p>2.a Estrapolare informazioni e dati da varie tipologie documentative</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire un documento al quadro di civiltà considerata. Formulare ipotesi, inferenze e deduzioni relativamente alla civiltà considerata. 	<p>Associare fonti materiali e iconografiche alla civiltà considerata</p>	<p>Associare fonti di vario tipo alla civiltà considerata</p>	<p>Ricavare semplici informazioni dall'analisi delle fonti</p>	<p>Confrontare fonti diverse relative ad una stessa civiltà o civiltà diverse per ricavare informazioni</p>
<p style="text-align: center;">RELAZIONI</p>	<p>3 - Conoscenza delle relazioni esistenti tra caratteristiche fisiche di un territorio e gli eventi storici</p> <p>4 - Cause ed effetti dei cambiamenti economici, tecnologici, sociali, organizzativi, politici</p>	<p>3.a Individuare i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio</p> <p>4.a Individuare le cause che hanno prodotto cambiamenti economici, sociali, tecnologici nelle civiltà considerate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare caratteristiche fisiche e climatiche relative ai territori in cui si sviluppano le civiltà. • Dedurre possibili attività economiche relative all'ambiente. • Cercare informazioni sulle risposte di vita date dalle civiltà nel territorio. • Confrontare le risposte date ai bisogni primari e secondari, da diverse civiltà, in ambienti diversi. • Conoscere i cambiamenti politici, sociali e scientifici nelle medesime civiltà, col trascorrere del tempo. • Riflettere sulle cause dei cambiamenti avvenuti. • Formulare ipotesi e stabilire connessioni tra i diversi contenuti interdisciplinari 	<p>Riflettere sugli aspetti peculiari delle civiltà esaminata</p>	<p>Individuare gli aspetti peculiari delle civiltà esaminate.</p>	<p>Sulla base delle fonti analizzate narrare gli aspetti che caratterizzano le civiltà analizzate</p>	<p>Descrivere, utilizzando il linguaggio storico, le trasformazioni sociali, politiche ed economiche delle civiltà esaminate, in relazione al contesto geografico in cui si collocano.</p>

CURRICOLO CLASSE QUINTA – STORIA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: competenza alfabetica funzionale, competenza digitale, competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, competenza in materia di cittadinanza, competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: ITALIANO, RELIGIONE, GEOGRAFIA, MATEMATICA, ARTE E IMMAGINE							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
PERIODIZZAZIONE	1 La maturità delle grandi civiltà del Mediterraneo: - la civiltà greca - le civiltà italiche - la civiltà romana fino alla decadenza	1.a Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici di civiltà studiata 1.b Collocare nello spazio gli eventi dei quadri di civiltà considerati	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere aspetti, luoghi caratteristiche, evoluzione, eventi, personaggi, cultura organizzazione sociale/i della civiltà greca. • Scoprire somiglianze e differenze fra le varie civiltà. • Individuarne i cambiamenti principali e scoprirne le cause. 	Riconoscere alcuni elementi appartenenti ai quadri di civiltà considerati.	Collocare correttamente nel tempo e nello spazio fatti ed eventi relativamente al quadro di civiltà considerato	Utilizzare fonti e informazioni per collocare correttamente nel tempo e nello spazio eventi di civiltà considerate	Sulla base delle fonti esaminate ricostruire e collocare nel tempo e nello spazio eventi di civiltà considerate
FONTI	2Le tracce del passato nel nostro territorio	2.a Utilizzare fonti documentarie di vario tipo 2.b Leggere ed interpretare le testimonianze del passato nel nostro territorio	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare testi, letture, reperti relativi ai periodi storici e alle civiltà considerate. • Analizzare narrazioni epiche relative alle civiltà considerate. • Discriminare la differenza tra narrazioni ed eventi convalidati da reperti. • Visitare il Museo Civico e il Museo di San Lorenzo di Cremona 	Riconoscere alcuni significativi cambiamenti avvenuti nell'ambiente esperienziale	Riconoscere alcuni significativi cambiamenti avvenuti nell'ambiente esperienziale individuandone i motivi.	Riconoscere alcuni significativi cambiamenti avvenuti nell'ambiente esperienziale individuandone i motivi e ricostruendo i fatti con linguaggio	Organizzare un quadro di civiltà esperienziale sulla base dell'ambiente indagato e delle fonti utilizzate

			<ul style="list-style-type: none"> • Porre domande relativamente ai reperti considerati. • Visitare luoghi di Cremona in cui si trovano reperti di Storia romana. 			appropriato, ricorrendo a materiali del passato e a testimonianze.	
RELAZIONI	<p>3 Conoscenza delle relazioni esistenti tra caratteristiche fisiche di un territorio e gli eventi storici</p> <p>4 Cause ed effetti dei cambiamenti economici, sociali, organizzativi, politici</p>	<p>3.a Individuare i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio</p> <p>3.b Confrontare lo stile di vita attuale con quello delle civiltà considerate</p> <p>4.a Individuare le cause che hanno prodotto cambiamenti economici, sociali nelle civiltà considerate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare le caratteristiche fisiche dei territori delle civiltà considerate. • Formulare ipotesi sulle possibilità economiche. • Individuare le condizioni di vita delle varie classi sociali. • Fare deduzioni sul prima e sul dopo relativamente ai cambiamenti avvenuti. • Consolidare alla costruzione di un proprio metodo di studio utilizzando parole chiave, mappe concettuali, reperti, immagini e testi semplificati. • Realizzare un testo storico utilizzando strumenti multimediali. 	* Individuare gli aspetti distintivi delle civiltà esaminate.	Sulla base delle fonti analizzare gli aspetti propri delle civiltà considerate	Sulla base delle fonti analizzate, narrare gli aspetti propri delle civiltà considerate	Rielaborare e comparare utilizzando il linguaggio storico, gli indicatori principali dei quadri di civiltà esaminate, in relazione al contesto geografico in cui si collocano

CURRICOLO CLASSE PRIMA – GEOGRAFIA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: Competenze in materia di cittadinanza, Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte le discipline							
	O.S.A.			COMPETENZE ATTESE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
ORIENTAMENTO E PAESAGGIO	1 - Organizzatori spaziali: sopra, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano, precedente, successivo, destra, sinistra	1.a Riconoscere la propria ed altrui posizione nello spazio vissuto rispetto a diversi punti di riferimento		Riconoscere ed utilizzare i principali indicatori spaziali	Utilizzare gli indicatori spaziali per localizzare sé stessi	Utilizzare gli indicatori spaziali per localizzare gli oggetti rispetto a sé	Utilizzare gli indicatori spaziali per localizzare gli oggetti rispetto a sé e ad altri o altro
	2 - Elementi costitutivi dello spazio vissuto	2.a Analizzare lo spazio vissuto, scoprirne gli elementi caratterizzanti ed individuarne la funzione (aula, atrio, palestra, casa...) 3.a Descrivere verbalmente,		Riconoscere elementi di spazi noti ed esperiti	Riconoscere e descrivere gli elementi di uno spazio organizzato	Riconoscere e descrivere gli elementi di uno spazio geografico	Individuare la funzione di uno spazio organizzato e geografico in relazione agli elementi che lo caratterizzano

	3 -Ambienti vissuti individualmente e collettivamente	utilizzando indicatori topologici, spostamenti nello spazio vissuto					
LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA-	4 - Lo spazio vissuto rappresentato 5 -I percorsi vissuti e rappresentati	4.a Rappresentare graficamente uno spazio vissuto 5.a Rappresentare percorsi in uno spazio vissuto utilizzando anche una simbologia non convenzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente ambienti noti (della scuola e della casa) liberamente e con l'uso di simboli non convenzionali • Rappresentare graficamente percorsi realmente eseguiti nello spazio vissuto e mettere in pratica percorsi rappresentati. 	Rappresentare liberamente uno spazio conosciuto	Utilizzare simboli non convenzionali per rappresentare uno spazio organizzato	* Utilizzare simboli non convenzionali per rappresentare uno spazio geografico.	* Utilizzare simboli non convenzionali per rappresentare uno spazio geografico individuando punti di riferimento fissi per descrivere percorsi.

CURRICOLO CLASSE SECONDA – GEOGRAFIA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: Competenza in materia di cittadinanza, Competenza alfabetica funzionale, Competenza Matematica e competenza in Scienze, Tecnologia e Ingegneria.

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA

DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte le discipline

	O.S.A.			COMPETENZE ATTESE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
ORIENTAMENTO	<p>1 – Organizzatori spaziali: sopra, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano, precedente, successivo, destra, sinistra</p> <p>2 - Differenza tra spazio aperto e chiuso sinistra; spazi aperti e chiusi, confini, regione interna ed esterna</p> <p>3-Orientiring: riconoscere elementi variabili e fissi e utilizzare questi ultimi in un contesto noto.</p>	<p>1.a Conoscere e utilizzare in modo appropriato gli indicatori spaziali</p> <p>2.a Riconoscere la differenza tra spazio aperto e chiuso</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rilevare le posizioni di oggetti in relazione fra loro • Leggere immagini prendendo come punto di riferimento se stessi • Leggere immagini prendendo punti di riferimento diversi da sé • Spostarsi nello spazio secondo punti di riferimento • Riconoscere e rappresentare spazi aperti e chiusi • Individuare il confine tra spazio aperto e chiuso 	Riconoscere la propria posizione	Descrivere la propria posizione rispettando i punti di vista	Descrivere la propria posizione e quella degli elementi nello spazio rispettando i punti di vista	Definire la propria posizione e quella degli elementi nello spazio rispettando i punti di riferimento e i diversi punti di vista

REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	3 -L'organizzazione degli spazi in base alle funzioni	3.a Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi vissuti (aula, stanza, parco ...)	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli elementi che caratterizzano un ambiente • Individuare e verbalizzare il rapporto spazio antropico/ funzione • Ipotizzare l'organizzazione di uno spazio per assolvere a una determinata funzione 	Riconoscere e denominare la propria posizione	Individuare le funzioni dei vari spazi vissuti	Individuare le funzioni dei vari spazi vissuti e gli elementi caratterizzanti	Individuare le funzioni dei vari spazi vissuti e gli elementi caratterizzanti
PAESAGGIO	4 - Differenza tra elemento fisico e antropico	<p>4.a Riconoscere le caratteristiche principali di ambienti noti e sperimentati (montano, pianeggiante, marino, urbano...)</p> <p>4.b Distinguere gli elementi fisici e antropici di un paesaggio, cogliendo i principali rapporti di connessione e interdipendenza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, facendo riferimento alle esperienze dei bambini e utilizzando fotografie e disegni, gli elementi caratteristici di dei principali tipi di paesaggio • Discriminare fra naturale e artificiale • Individuare bisogni che hanno indotto l'uomo a modificare l'ambiente 	Riconoscere, a partire dall'osservazione di un'immagine, gli elementi di un paesaggio	Individuare e distinguere gli elementi fisici e antropici di un paesaggio	* Individuare e distinguere gli elementi fisici e antropici tipici di un ambiente geografico	Individuare e distinguere i rapporti di connessione tra gli elementi fisici e gli elementi antropici di un ambiente geografico
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA-	<p>5 - Rappresentazione grafica di oggetti secondo vari punti di vista</p> <p>6 - Costruzione di semplici piante secondo una modalità empirica della proporzione degli</p>	5.6.a Realizzare semplici rappresentazioni cartografiche utilizzando misurazioni empiriche (matematica, tecnologia)	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare e riconoscere oggetti da diversi punti di vista • Rappresentare graficamente gli spazi posizionandovi oggetti • Costruire semplici piantine (classe o ambiente noto), tenendo conto, empiricamente, della proporzione degli oggetti • Riconoscere ambienti noti dalla loro pianta o mappa 	Rappresentare e riconoscere oggetti da diversi punti di vista	Osservare e leggere una semplice pianta	Realizzare una semplice pianta	Realizzare una pianta utilizzando simbologia adeguata

<p>oggetti ed utilizzo di simbologia arbitraria e non</p> <p>7 Costruzione di semplici mappe utilizzando elementi fissi, per ricostruire su un piano percorsi di luoghi noti.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Codificare e decodificare la rappresentazione di percorsi (all'interno della scuola, per raggiungere luoghi importanti del quartiere...) 	<p>Associare ad ogni elemento il simbolo corrispondente</p>	<p>Leggere una legenda</p>	<p>Costruire e leggere una legenda</p>	<p>Costruire e decodificare una legenda più complessa</p>
---	--	--	---	----------------------------	--	---

CURRICOLO CLASSE TERZA – GEOGRAFIA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: Competenza in materia di cittadinanza, Competenza alfabetica funzionale, Competenza matematica e competenze in scienze , tecnologia e ingegneria, Competenza digitale, Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali.

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA

DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte le discipline

NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE ATTESE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ		LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
PAESAGGIO	1 -Elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi.	1. Riconoscere gli elementi fisici e antropici di un paesaggio, cogliendo i principali rapporti di connessione e interdipendenza.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi dominanti e costitutivi di un ambiente • Collegare in rapporto di interazione: conformazione del territorio, fattori climatici, fauna, flora • Discriminare negli ambienti gli elementi naturali da quelli antropici • Collegare la tipologia degli insediamenti e delle vie di comunicazione alle caratteristiche dell'ambiente naturale • Descrivere i diversi paesaggi con terminologia specifica e appropriata • Collocare correttamente la nomenclatura su tavole schematiche 	Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta	Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Individuare e distinguere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita del proprio territorio	Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Individuare e distinguere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i diversi ambienti geografici	Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Individuare e distinguere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i diversi paesaggi ed evidenziare i rapporti di connessione tra elementi fisici e antropici
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	2 -Relazione tra caratteristiche fisiche, risorse naturali e attività economiche	2. Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, interventi positivi	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere risvolti positivi o problematici dell'intervento umano sugli ambienti a partire dall'analisi di alcune situazioni del territorio vicine all'esperienza dei bambini. 	Osservare e riconoscere l'intervento umano sull'ambiente	Comprendere che il proprio territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.	Comprendere che il proprio territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.	Comprendere che il proprio territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.

		e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva	<ul style="list-style-type: none"> • Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente (raccolta differenziata, risparmio energetico, riciclo) • Conoscere i comportamenti adeguati alla tutela degli spazi vissuti 			Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo	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
ORIENTAMENTO E LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'	3 - Concetti di: carta geografica, legenda, scala	3.a Conoscere il rapporto tra la realtà geografica e la sua rappresentazione	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la simbologia cartografica fisica e politica, decodificare le caratteristiche di un territorio in base ai simboli • Conoscere e operare con semplici scale di riduzione 	Leggere ed interpretare semplici rappresentazioni dello spazio che utilizzano la simbologia convenzionale e/o arbitraria	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante. Produrre semplici rappresentazioni in prospettiva verticale utilizzando la simbologia convenzionale e/o arbitraria	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante. Saper riconoscere la funzione delle varie rappresentazioni cartografiche	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento e utilizzando le varie rappresentazioni cartografiche
	4 - Riconoscimento di ambienti noti dalla loro pianta o mappa	4.a Leggere semplici rappresentazioni cartografiche, utilizzando le legende e i punti cardinali	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ambienti noti dalle loro piante o mappe • Individuare confini naturali e politici • Descrivere il territorio rappresentato usando termini specifici 				
	5 - L'orientamento	5.a Comprendere il significato del termine orientamento	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare il Nord attraverso osservazioni e strumenti • Localizzare elementi dell'ambiente secondo i punti cardinali 				

CURRICOLO CLASSE QUARTA – GEOGRAFIA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: competenza alfabetica funzionale, competenza digitale, competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, competenza in materia di cittadinanza, competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: matematica, italiano, scienze, storia, tecnologia							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

PAESAGGIO REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	1 -Elementi fisici (morfologia, idrografia, clima) di ciascun paesaggio geografico italiano	1.a Individuare, riconoscere e distinguere elementi fisici e antropici di ciascun paesaggio italiano.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi fisici costitutivi del territorio italiano, la loro origine geologica e il lessico specifico relativo: i paesaggi d'acqua (ambiente marino, fluviale, lacustre) i rilievi (montagna e collina) la pianura (agricola, industriale e urbana) • Organizzare la descrizione paesaggistica del territorio con correttezza terminologica • Il clima: conoscere i principali fattori climatici • Rilevare i fattori climatici nell'ambiente considerato • Individuare zone climatiche sulla carta d'Italia • Analizzare l'adattamento umano nei diversi ambienti fisico – climatici. • Conoscere le risorse del territorio, le attività umane che vi si svolgono e le trasformazioni che hanno determinato. • Individuare vie di comunicazione, zone di forte concentrazione industriale, sviluppate, depresse. 	Riconosce le caratteristiche morfologiche del paesaggio italiano	Descrivere e analizzare le caratteristiche peculiari del territorio nazionale	Individuare le relazioni tra morfologia, idrografia e clima	Cogliere le relazioni tra territorio e attività economiche individuando le modifiche apportate ai paesaggi considerati riconoscendo le conseguenze positive e negative dell'antropizzazione
	2 - L'adattamento umano nei diversi ambienti: lo spazio economico e le risorse; le conseguenze positive e negative delle attività umane sull'ambiente	2.a Esplicitare il nesso tra l'ambiente, le sue risorse economiche e le condizioni di vita dell'uomo	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, attraverso qualche esempio concreto relativo al territorio, i problemi ecologici collegati allo sfruttamento delle risorse. 				
	3 - Concetto di sviluppo sostenibile	3.a Scoprire soluzioni relative alla protezione delle risorse ambientali.					

	4 - L'Italia: la sua posizione in Europa e nel mondo	4.a Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Le regole comportamentali relative al risparmio energetico e al rispetto dell'ambiente. • Conoscere qualche esempio concreto relativo alla valorizzazione e conservazione del patrimonio culturale locale. • Osservare e descrivere la posizione dell'Italia nel planisfero 				
--	--	---	---	--	--	--	--

ORIENTAMENTO E LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	6 - L'orientamento	6.a Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i punti cardinali. • Conoscere ed utilizzare la bussola. • Orientare le carte secondo i punti cardinali 	Conoscere e discriminare gli elementi simbolici della cartografia	Leggere le carte	Leggere e confrontare le carte	Elaborare una sintesi discorsiva orale e\o scritta utilizzando carte
	7 - Le carte geografiche, stradali, le scale	7.a Saper Leggere grafici, carte geografiche con scala grafica e numerica, carte tematiche	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche di carte fisiche e politiche. • Comprendere il rapporto tra paesaggio e rappresentazione cartografica. • Conoscere gli elementi della rappresentazione cartografica: colori, simboli, legenda, riduzioni in scala. • Conoscere diverse tipologie di carte • Leggere carte tematiche, decodificandole in base alla legenda. 				
	8- Planisfero e globo terrestre	8.a Conoscere il reticolato geografico e le coordinate geografiche e le fasce climatiche.	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere carte tematiche, decodificandole in base alla legenda. <p>Assumere dati e informazioni correlando vari tipi di carte dello stesso territorio.</p>				

CURRICOLO CLASSE QUINTA – GEOGRAFIA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: competenza alfabetica funzionale, competenza digitale, competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, competenza in materia di cittadinanza, competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA

DISCIPLINE CONCORRENTI: MATEMATICA, SCIENZE, STORIA, ARTE E IMMAGINE, TECNOLOGIA

	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
PAESAGGIO, REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	<p>1 - Elementi fisici (morfologia, idrografia, clima) di ciascuna regione italiana ed Europa.</p> <p>2 - L'adattamento umano nei diversi ambienti</p>	<p>1.a Individuare, riconoscere e distinguere elementi fisici e antropici di ciascuna regione italiana</p> <p>2.a Riconoscere le più evidenti modificazioni apportate nel tempo dall'uomo sul territorio regionale e nazionale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere informazioni da varie tipologie di fonti (carte, libri, guide, tabelle, grafici, siti internet). • Organizzare le informazioni attraverso schemi, tabelle. • Individuare le caratteristiche principali di alcune regioni italiane. • Conoscere alcuni esempi di modificazione del territorio italiano avvenute nel corso del tempo anche in collegamento con lo studio delle civiltà. 	Riconoscere e denominare alcuni oggetti geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste colline, laghi, mari oceani) e antropici	Riconoscere e denominare i principali oggetti geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste colline, laghi, mari oceani) e antropici	Rendersi conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza	Cogliere le relazioni tra territorio e attività economiche in ambito regionale e interregionale individuando le modifiche apportate ai paesaggi nel tempo; riconoscere le conseguenze positive e negative dell'antropizzazione

<p>3 - L'Italia: la sua posizione in Europa e nel mondo</p>	<p>3.a Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali informazioni sugli stati europei e la loro collocazione sulla carta. • L'unione Europea: conoscere storia, organismi, simboli e moneta 				
<p>4 - Lo spazio economico e le risorse dell'Italia e dell'Europa.</p>	<p>4.a Esplicitare il nesso tra l'ambiente, le sue risorse economiche e le condizioni di vita dell'uomo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato di "settore economico". • Distinguere tra settore primario, secondario e terziario. • In relazioni alle regioni studiate, individuare il nesso tra ambiente, risorse economiche, attività e condizioni di vita. • Definire il significato di patrimonio artistico, culturale, naturale. • In relazione alle regioni studiate, conoscere alcuni beni culturali, individuare rischi relativi alla loro conservazione e protezione, proporre soluzioni. 				
<p>5 - I continenti e gli oceani</p>	<p>5.a I caratteri essenziali dei diversi continenti e degli oceani e la loro caratterizzazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper denominare continenti e oceani • Collocare sulla carta i continenti e gli oceani. • Conoscere i caratteri essenziali dei diversi continenti. 				

	6 - Concetto di sviluppo sostenibile	6.a Confrontarsi con i grandi problemi dello sviluppo a livello mondiale (distribuzione del cibo e delle risorse, condizioni di vita)	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la distribuzione della popolazione in Italia e nel mondo • Riflettere sui consumi mondiali e sulla distinzione tra Nord e Sud del mondo • L'immigrazione in Italia oggi e l'emigrazione italiana nel passato. 				
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	7 - Le carte geografiche, stradali, le scale	7.a Leggere grafici, carte geografiche con scala grafica e numerica, carte tematiche, cartogrammi, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi ad indicatori socio demografici ed economici	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare carte di varie tipologie per ricavare informazioni relative alle regioni studiate • Fare sintesi di quanto appreso sia in modo discorsivo che con l'uso di schemi, carte e mappe. • Progettare un ipotetico viaggio in una regione italiana 	Associare territorio e relativa rappresentazione e cartografica	Osservare descrivere e interpretare i dati di un territorio	Ricavare informazioni geografiche da una pluralità di fonti e saperle comparare	Utilizzare il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio
	8 - Il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) a partire dal contesto italiano ed Europeo.	8.a Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative 8.b Realizzare rappresentazioni grafiche, sintesi e schemi, mappe concettuali, disegni... per descrivere i territori dell'Italia,					

		della propria regione e dell'Europa.					
--	--	---	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE PRIMA - MATEMATICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA
DISCIPLINE CONCORRENTI: GEOGRAFIA, TECNOLOGIA, EDUCAZIONE FISICA

NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	LIVELLI DI COMPETENZA			
	CONOSCENZE	ABILITA'		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
IL NUMERO	1- I numeri naturali fino a 20	<p>1.a- Contare, confrontare, ordinare gruppi di oggetti (inglese, scienze)</p> <p>1.b- Leggere e scrivere i numeri fino a 20 (italiano, storia)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Contare per contare da 1 a 9 <ul style="list-style-type: none"> Contare oggetti reali (spostamento di quantità). Contare oggetti rappresentati. Discriminare quantità (uno, pochi, tanti). Seriare raggruppamenti di oggetti reali secondo un criterio dato. Usare in situazioni varie numeri già conosciuti. Rappresentare quantità. Mettere in corrispondenza biunivoca quantità a simboli arbitrari. Introduzione del nome e del simbolo dei numeri da 0 a 9. Far corrispondere i simboli numerici alle quantità e viceversa. Formare gruppi di oggetti equipotenti. 	*Conoscere i numeri naturali entro il 20 e utilizzarli per contare materiale strutturato e non.	*Utilizzare i numeri naturali entro il 20 per contare, confrontare, ordinare ed operare con il supporto di materiale strutturato in situazioni familiari.	*Utilizzare i numeri naturali entro il 20 per contare, confrontare , ordinare e operare in situazioni fondate su esperienze dirette e indirette.	*Utilizzare i numeri naturali entro il 20 per contare, confrontare, ordinare e operare in contesti non usuali.

		<p>1.c- Costruire successioni numeriche (inglese, storia)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere i gruppi dalle unità • Denominare i gruppi in base alla quantità di elementi contenuti nel gruppo. • Riconoscere il valore maggiore del gruppo rispetto alle unità. • Registrare quantità rispettando la convenzione del valore posizionale. • Riconoscere la decina come gruppo formato da 10 unità. • Scomporre i numeri in coppie additive (numeri amici) • Costruire i numeri da 11 a 20 attraverso raggruppamenti. • Far corrispondere i simboli numerici alle quantità e viceversa • Scrivere i numeri in base dieci. <ul style="list-style-type: none"> • Costruire la linea dei numeri fino a 9. • Costruire una successione ordinata secondo la regola +1, -1 				
--	--	---	---	--	--	--	--

		1.d- Usare consapevolmente i simboli di confronto (= <>)	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminare i numeri pari (hanno una coppia di numeri amici uguali) • Costruire la serie numerica da 10 a 20 aggiungendo o togliendo un elemento in successione. • Confrontare quantità • Confrontare numeri associati a insiemi rappresentati cogliendone la diversità. • Confrontare coppie di numeri. • Utilizzare i simboli >,<,<= • Ordinare numeri associati ad insiemi rappresentati. • Uso della retta numerica per ordinare i numeri conosciuti dal minore al maggiore e viceversa. • Individuare il precedente e il successivo di un numero. • Ordinare una serie di numeri secondo un criterio dato. • Risolvere situazioni che 				
2- Operazioni: addizioni e sottrazioni entro il 20	2.a- Risolvere problemi additivi e di resto		<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere situazioni che 	*Risolvere situazioni problematiche di addizione e sottrazione con oggetti concreti.	*Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche di addizione e sottrazione con il	*Esplorare, rappresentare e risolvere in forma simbolica situazioni problematiche tratte dall'esperienza, utilizzando addizioni e sottrazioni.	*Esplorare, rappresentare e risolvere, in forma simbolica, situazioni problematiche di addizione e

		2.b- Operare con addizione e sottrazione (tecnologia)	<p>comportano confronto e/o ordinamento di numeri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compiere operazioni di unione con oggetti concreti. • Modificare uno stato iniziale mediante aggiunta di elementi. • Compiere operazioni di unione con rappresentazioni grafiche. • Simbolizzare l'operazione di unione utilizzando i numeri e i segni + e =. • Utilizzare la funzione additiva per modificare la quantità iniziale. <ul style="list-style-type: none"> • Compiere operazioni di "scorporo" utilizzando oggetti concreti (resto) • Rappresentare graficamente operazioni di "scorporo" • Simbolizzare situazioni di "scorporo" utilizzando i numeri e i segni - e =. • Risolvere problemi di resto 		supporto di oggetti concreti o (vel) rappresentati.	sottrazione comunicando le proprie azioni e i propri ragionamenti.
--	--	--	---	--	---	--

			<ul style="list-style-type: none">• Risolvere situazioni di complemento.• Riconoscere situazioni in cui è possibile eseguire la sottrazione. • Eseguire addizioni utilizzando come supporto dita, oggetti, materiale strutturato.• Eseguire addizioni sulla retta numerica.• Costruire le coppie di numeri amici di un numero.• Eseguire addizioni e relative frasi aperte con l'ausilio della retta numerica.• Memorizzare addizioni formate da due addendi entro il 10.• Utilizzare lo zero nell'addizione.• Utilizzare l'operatore +1 per individuare il numero successivo di un numero dato.• Utilizzare la proprietà commutativa nel calcolo mentale.				
--	--	--	---	--	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire addizioni entro il 20 a mente o con il supporto della linea dei numeri. • Eseguire sottrazioni utilizzando dita, oggetti e materiale strutturato. • Eseguire sottrazioni sulla retta numerica. • Utilizzare strategie di calcolo orale rapido entro il 10. • Utilizzare la sottrazione come operazione inversa dell'addizione. • Utilizzare l'operatore -1 per individuare il numero precedente di un numero dato. • Utilizzare lo zero nella sottrazione. • Eseguire sottrazioni entro il 20 mentalmente o con il supporto della retta numerica. 				
	3- Posizioni nello spazio e nel piano	3.a- Individuare la posizione di un oggetto o collocarlo in una data posizione:	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare oggetti nello spazio rispetto a se stessi • Localizzare oggetti nello spazio 	*Esplorare ambienti scolastici e trovare semplici riferimenti spaziali.	*Esplorare ambienti ed utilizzare riferimenti spaziali per orientarsi.	*Orientarsi nello spazio fisico e rappresentato (localizzando oggetti ed eseguendo	*Orientarsi nello spazio fisico e rappresentato (localizzando oggetti ed

<p>SPAZIO E FIGURE</p>	<p>4- Spostamenti nello spazio e nel piano</p>	<p>- con riferimento all'osservatore</p> <p>- con riferimento ad un altro oggetto (geografia, motoria, tecnologia)</p> <p>3.b- Usare la terminologia adeguata (sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori) (geografia, motoria, tecnologia)</p> <p>4.a- Eseguire percorsi liberi e percorsi secondo precise istruzioni (comandi verbali, segnali) (motoria, geografia, tecnologia)</p> <p>5.a- Organizzare il piano mediante</p>	<p>secondo le relazioni: davanti/ dietro, sopra/sotto, vicino/lontano,</p> <ul style="list-style-type: none"> • alto/basso, destra/sinistra • Descrivere la posizione di un oggetto come se fosse riferita da altri. • Denominare la posizione di oggetti nello spazio rispetto a se stessi. • Usare correttamente le relazioni spaziali aperto/chiuso, dentro/fuori. • Denominare la posizione di un oggetto come se fosse riferita da altri. • Eseguire percorsi liberi e guidati nello spazio. • Eseguire un percorso su foglio quadrettato secondo un codice dato 			<p>spostamenti) rispetto a se stessi, usando termini appropriati</p>	<p>eseguendo spostamenti) rispetto a se stessi o (vel) rispetto ad altri, usando termini appropriati</p>
-------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

	<p>5- Rappresentazione di posizioni e di spostamenti nel piano</p>	<p>mappa (2/4/6/9 zone) (geografia, motoria)</p> <p>5.b- Individuare la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato (geografia, scienze)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prima organizzazione del piano: suddivisione in due- quattro parti • Individuazione di ogni parte mediante l'uso dei termini: destra/sinistra, alto/basso • Suddivisione del piano in sei –nove parti. • Individuazione di ogni parte mediante l'uso dei termini: destra/sinistra, alto/basso, centro • Eseguire percorsi per individuare incroci e caselle. • Rappresentare i percorsi effettuati su griglia o su mappa. • Costruire griglie • Eseguire percorsi su griglia secondo istruzioni fornite da un codice. • Rappresentare un percorso traducendo un codice. • Utilizzare coppie ordinate di simboli iconici 				
--	--	--	--	--	--	--	--

		<p>5.c- Rappresentare percorsi su foglio bianco: avvio allo studio di linee (motoria, geografia)</p> <p>6.a- Osservare e confrontare oggetti sulla base delle proprietà geometriche più evidenti e denominare qualche semplice figura (tecnologia)</p>	<p>per individuare caselle e incroci.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre figure su carta quadrettata. • Rappresentare su foglio bianco percorsi liberi e guidati effettuati. • Introduzione del concetto di linea come traiettoria di un corpo mobile. • Costruzione di linee semplici aperte e chiuse. • Analizzare linee aperte e chiuse individuando la coincidenza del punto di partenza e del punto di arrivo nelle linee chiuse. • Distinguere linee semplici da linee intrecciate. • Utilizzare la nomenclatura appropriata. • Idea di confine, regione interna e regione esterna. • Risolvere problemi inerenti a frontiere e regioni. 				
--	--	--	--	--	--	--	--

	6- Figure piane e solide		<ul style="list-style-type: none"> • Osservare oggetti nell'ambiente per rilevarne la forma. • Rappresentare graficamente gli oggetti osservati • Denominare correttamente le figure geometriche rappresentate. • Costruire modelli di figure geometriche piane. • Riconoscere e confrontare figure bidimensionali e tridimensionali in posizione diversa. • Costruire motivi decorativi con forme geometriche. • Completare "serie spaziali" con elementi ripetibili. 				
RELAZIONI DATI E PREVISIONI	7- Grandezze misurabili (lunghezze, aree...)	7.a- Osservare oggetti e fenomeni, individuare grandezze misurabili 7.b - Compiere confronti diretti di grandezze	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare oggetti e rilevare alcune loro proprietà che si possono misurare: lunghezza. • Confrontare due lunghezze per mezzo della sovrapposizione o dell'accostamento. • Confrontare a occhio due lunghezze e 	Queste conoscenze sono finalizzate allo sviluppo delle competenze relative al numero			

	8- Primi elementi di Logica: - insiemi e classificazioni	7.c- Effettuare misure per conteggio (passi, quadretti...), con oggetti e strumenti elementari (motoria) 8.a- In situazione concrete descrivere e classificare oggetti e figure in base ad un attributo (scienze, arte, musica) 8.b- Rappresentare mediante i diagrammi	successivamente verificare. • Classificare e ordinare oggetti tramite confronto diretto. • Uso dei numeri per descrivere, in casi molto concreti, la misura di una grandezza. • Registrare il numero-misura • Confrontare numeri-misura. • Esplorare oggetti mediante i sensi e descrivere gli stessi in termini di proprietà. • Elencare le proprietà di un oggetto che permetta ad altri l'individuazione dell'oggetto stesso. • Osservare e confrontare oggetti e figure per rilevarne uguaglianze e differenze. • Suddividere oggetti di una collezione secondo vari criteri (es. suddividere i giocattoli in due, tre scatole) • Classificare oggetti e figure secondo un criterio.	Queste conoscenze avviano all'elaborazione di alcuni strumenti di rappresentazione necessari per organizzare e comunicare informazioni; favoriscono esperienze relative ad alcuni concetti della logica allo scopo di costituire un presupposto importante, sia psicologico che matematico, all'apprendimento di ulteriori concetti del curricolo; sviluppano abilità di base di ogni processo conoscitivo, in particolare la capacità di classificare, di valutare un giudizio e di fare semplici deduzioni
--	---	---	---	--

	<p>- diagrammi</p> <p>- proposizioni</p> <p>- quantificatori</p> <p>- relazioni</p>	<p>le classificazioni effettuate (italiano, scienze, storia)</p> <p>8.c -Individuare il valore di verità di semplici proposizioni, in contesti concreti (tutte le discipline)</p> <p>8.d- Usare alcuni quantificatori (tutti, ogni, qualche) in contesti particolarmente semplici. (italiano, scienze, arte)</p> <p>8.e- Saper stabilire relazioni legate a situazioni reali e loro rappresentazione (storia, scienze, italiano)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare le classificazioni effettuate concretamente mediante diagrammi (ad albero, di Carroll, Eulero-Venn) e tabelle. • Giochi sulla ricerca del valore di verità di una proposizione riguardante le proprietà degli oggetti. • Usare alcuni quantificatori per descrivere situazioni di classificazione a livello concreto. • Giochi di seriazione propedeutici all'idea di ordinamento. • Abbinare ad ogni oggetto quello corrispondente in base ad una relazione data. • Stabilire relazioni fra gli elementi di due insiemi diversi: 	<p>*Queste conoscenze sono finalizzate allo sviluppo delle competenze relative al numero</p>
--	---	--	--	--

	<p>9- Primi elementi - di statistica</p>	<p>9.a- Raccogliere dati e informazioni e saperli organizzare con rappresentazioni iconiche.</p>	<p>formazione di coppie ordinate.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare insiemi relativamente alla quantità: corrispondenza termine a termine. • Stabilire relazioni tra gli elementi di un insieme (equivalenza, ordine stretto) • Rappresentare le relazioni con diagramma sagittale e tabella. • Leggere semplici situazioni espresse con il diagramma sagittale e/o tabella. <ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere dati su se stessi • Rappresentare i dati raccolti con istogrammi ,ortogrammi, pittogrammi. • Confrontare quantitativamente i dati raccolti. 	
--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE SECONDA - MATEMATICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte							
	O.S.A.			LIVELLI DI COMPETENZA			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITA'	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
IL NUMERO	1- I numeri naturali fino al 100	<p>1.a- Contare oggetti (tutte le discipline)</p> <p>1.b-Leggere e scrivere i numeri entro il 100 applicando le regole del sistema posizionale decimale (tutte le discipline)</p> <p>1.c- Confrontare e ordinare i numeri fino a 100 (tutte le discipline)</p>	<p>Contare oggetti concreti in ordine e in disordine.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti rappresentati. • Raggruppare oggetti in base dieci • Costruire e denominare i numeri fino a 99. • Riconoscere il valore posizionale delle cifre. • Comporre e scomporre numeri. • Raggruppare oggetti in base dieci: il gruppo di unità di secondo ordine (h) • Costruire il numero 100. <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare e ordinare numeri fino a 99. • Ampliamento della retta numerica fino a 100. • Numerare progressivamente e regressivamente. 	*Conoscere i numeri naturali entro il 99 per contare con il supporto di materiale strutturato.	*Utilizzare i numeri naturali entro il 99 per contare, confrontare, ordinare ed operare con il supporto di materiale strutturato in situazioni familiari	*Utilizzare i numeri naturali entro il 100 per contare, confrontare, ordinare e operare in situazioni fondate su esperienze dirette e indirette.	*Utilizzare i numeri naturali entro il 100 per contare, confrontare, ordinare e operare in contesti non usuali.

	<p>2-OPERAZIONI: addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni</p>	<p>2.a Esplorare, rappresentare situazioni problematiche utilizzando la moltiplicazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare il precedente e il successivo di un numero. • Numerare secondo un operatore dato. • Scoprire l'operatore in una successione numerica. • Discriminare numeri pari e numeri dispari. <ul style="list-style-type: none"> • Risolvere problemi di schieramento mediante conteggio di elementi. • Simbolizzare la situazione con la moltiplicazione (righe x colonne) • Simbolizzare situazioni di addizione ripetuta con la moltiplicazione. • Risolvere problemi di incroci (dal conteggio di elementi all'operazione aritmetica) • Risolvere problemi di combinatoria (dal conteggio di elementi all'operazione aritmetica) • Risolvere situazioni che richiedono il calcolo del doppio, del triplo... • Calcolare un prodotto con l'utilizzo: <ul style="list-style-type: none"> • degli schieramenti, • della linea dei numeri, • delle macchine. 	<p>* Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche di addizione, sottrazione con il supporto di oggetti concreti o (vel) rappresentati. Risolvere situazioni problematiche di moltiplicazione solo in situazioni concrete.</p>	<p>*Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche di addizione e sottrazione con il supporto di oggetti concreti o (vel) rappresentati.</p>	<p>*Esplorare, rappresentare e risolvere simbolicamente situazioni problematiche tratte dall'esperienza di addizione, sottrazione e moltiplicazione.</p>	<p>*Esplorare, rappresentare e risolvere, in forma simbolica, situazioni problematiche, che riguardano contesti poco familiari, di addizione, sottrazione e moltiplicazione, comunicando con chiarezza i propri ragionamenti</p>
--	---	---	--	--	---	--	--

2.b- Risolvere problemi di addizione, sottrazione e di moltiplicazione

2.c- Applicare la proprietà commutativa dell'addizione e della moltiplicazione

- Costruzione della tabella della moltiplicazione.
- Memorizzare i prodotti della tabella della moltiplicazione.

- Formulare l'operazione partendo da una situazione rappresentata graficamente (immagini o tabelle) o enunciata.
- Individuare i dati e capire la domanda in un testo di un problema.
- Risolvere simbolicamente situazioni di addizione e di sottrazione.
- Risolvere situazioni additive dirette e inverse.
- Utilizzare la sottrazione nel confronto fra due quantità (differenza)
- Risolvere problemi di differenza
- Risolvere simbolicamente situazioni di moltiplicazione.

- Costruire la tabella dell'addizione, della sottrazione e della moltiplicazione e rilevare o meno la proprietà commutativa.
- Utilizzare la proprietà commutativa nel calcolo

2.d- Applicare le tecniche del calcolo in colonna in addizioni e sottrazioni

mentale di addizioni e moltiplicazioni.

- Riconoscere la funzione dello zero e dell'uno nell'addizione, nella sottrazione e nella moltiplicazione.
- Completare algoritmi (trovare l'addendo mancante).
- Memorizzare successioni numeriche.
- Memorizzare tabelle additive.
- Completare algoritmi (trovare il minuendo o il sottraendo).
- Scomporre un numero in unità e decine.

- Incolonnare i numeri
- Eseguire addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni senza cambio con materiale strutturato e solo con i numeri
- Eseguire addizioni in colonna con il cambio delle unità utilizzando materiale strutturato e solo con i numeri.
- Eseguire sottrazioni con il cambio delle decine in unità con materiale strutturato e solo con numeri.

**SPAZIO E
FIGURE**

<p>3- Posizioni nello spazio e nel piano</p>	<p>3.a- Individuare la posizione di un oggetto e collocarlo in una data posizione: - con riferimento all'osservatore - con riferimento ad un altro oggetto (geografia, motoria) (tutte le discipline)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Localizzare oggetti rispetto a se stessi e rispetto ad altri. • Descrivere la posizione di un oggetto usando la terminologia appropriata. • Comprendere la relatività della posizione e l'importanza del punto di vista. 	<p>* Orientarsi nello spazio fisico rispetto al proprio punto di vista utilizzando i termini appropriati.</p>	<p>*Orientarsi nello spazio fisico e rappresentato (localizzando oggetti ed eseguendo spostamenti) rispetto al proprio punto di vista, usando termini appropriati.</p>	<p>*Orientarsi nello spazio fisico e rappresentato (localizzando oggetti ed eseguendo spostamenti) rispetto a vari punti di vista, utilizzando coordinate.</p>	<p>*Organizzare lo spazio fisico e rappresentato secondo dei sistemi di riferimento.</p>
<p>4- Spostamenti nello spazio e nel piano</p>	<p>4.a- Eseguire e percorsi secondo precise istruzioni (comandi verbali, segnali) (tutte le discipline)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire percorsi nei quali sono fissati i punti di partenza, i punti di arrivo e la traiettoria da percorrere. • Eseguire percorsi diretti e inversi (avvio al concetto di direzione e verso). • Eseguire percorsi formati da tratti <ul style="list-style-type: none"> • rettilinei • (avvio al concetto di cambio di direzione e di linea spezzata) 				
<p>5-Rappresentazione di posizioni e di spostamenti nel piano</p>	<p>5.a- Individuare la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato (geografia, motoria)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, su una mappa, ogni casella mediante coordinate numero- lettera; numero-numero. • -Individuare la posizione di un punto nel piano quadrettato mediante coordinate numero lettera. • Individuare la posizione di un punto nel piano quadrettato mediante 				

	6- Figure geometriche del piano e dello spazio	5.b- Rappresentare semplici percorsi (geografia, motoria) 6.a- Costruire mediante modelli materiali, disegnare, denominare e descrivere, sulla base di proprietà geometriche più evidenti, qualche semplice figura . (arte, tecnologia)	<p>coordinate numero - numero.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare coordinate per eseguire disegni su griglia • Individuare il percorso più breve tra due punti (avvio al concetto di segmento). • Rappresentare percorsi su foglio quadrettato (tratti rettilinei). • <i>Linee</i> • Classificare le linee in aperte/chiuso, semplici/intrecciate, spezzate/curve/dritte. • Costruire mediante modelli materiali, disegnare e denominare vari tipi di linee. • Classificare linee in base alle proprietà (semplice/aperta...) • <i>Figure geometriche bidimensionali</i> • Ricercare figure geometriche nell'ambiente • Costruire modelli di figure geometriche piane con materiale appropriato. • Usare figure geometriche per realizzare composizioni 	*Riconoscere negli oggetti dell'ambiente qualche semplice figura geometrica.	* Esplorare oggetti familiari dal punto di vista delle loro proprietà geometriche più evidenti.	*Esplorare e confrontare oggetti familiari dal punto di vista delle loro proprietà geometriche più evidenti.	Classificare e denominare oggetti in base alle loro proprietà geometriche più evidenti.
--	--	--	--	--	---	--	---

	7- Confine e superficie	7.a- Individuare frontiere, regioni interne e regioni esterne (geografia)	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere regione interna e regione esterna. • Identificare il contorno come perimetro di un oggetto o figura geometrica. 				
	8- Simmetria di una figura	8.a- Costruire semplici simmetrie assiali (arte, tecnologia)	<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze con macchie di colore, con lo specchio, • piegatura e ritaglio di carta. • Costruzione di semplici figure simmetriche su carta quadrettata • Completare disegni simmetrici • Inventare disegni simmetrici. 				
	9 - Procedure di misura	9.a- Stabilire confronti tra varie grandezze (lunghezze, pesi, capacità) in contesti concreti. (scienze, tecnologia, motoria)	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare grandezze misurabili. • Compiere confronti diretti di lunghezze, pesi, capacità usando la terminologia appropriata (più lungo di...) per descrivere la situazione. • Ordinare oggetti tramite confronto diretto e indiretto di grandezze. 				
	10. Primi elementi di Logica: -insiemi -classificazioni	10.a- Classificare oggetti in base a due attributi (tutte le discipline)	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare oggetti e figure secondo una proprietà e la sua negazione. • Individuare l'insieme complementare 	*Classificare oggetti in base ad un solo criterio, utilizzando diagrammi	*Classificare oggetti, in base ad un solo criterio, utilizzando diagrammi	*Classificare oggetti utilizzando diagrammi (di Eulero-Venn, ad albero, di	*Classificare oggetti costruendo diagrammi (di Eulero-Venn, ad albero, di Carroll) o (vel) tabelle.

RELAZIONI DATI E PREVISIONI	<p>Diagrammi</p> <p>Proposizioni, connettivi e quantificatori</p> <p>11 – Relazioni</p>	<p>10b-rappresentare classificazioni mediante diagrammi o tabelle</p> <p>10c-usare la negazione NON e alcuni quantificatori in semplici contesti.</p> <p>11.a- In contesti vari individuare, descrivere e costruire relazioni significative (tutte le discipline)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usare il connettivo "non". • Classificare oggetti e figure secondo due proprietà. • Individuare l'insieme intersezione. • Usare il connettivo "e" • Individuare le proprietà degli oggetti che si trovano in ognuna delle quattro zone usando i connettivi "e", "non". • Ricercare i criteri seguiti in una determinata classificazione (ricerca delle "etichette") • -Rappresentare situazioni di classificazione con l'utilizzo dei diagrammi di E. Venn, ad albero, di Carroll. • Passare da un diagramma all'altro. • Ricercare il valore di verità in una proposizione. • Comprendere ed usare i quantificatori. • Rappresentare le relazioni mediante frecce, tabelle a doppia entrata, diagramma cartesiano 	<p>di Eulero-Venn.</p> <p>*Stabilire semplici relazioni dirette e rappresentarle</p>	<p>(di Eulero-Venn, ad albero, di Carroll) o (vel) tabelle.</p> <p>*Stabilire semplici relazioni dirette e rappresentarle graficamente</p>	<p>Carroll) o (vel) tabelle</p> <p>*Stabilire relazioni dirette e inverse e rappresentarle</p>	<p>*Stabilire relazioni dirette e inverse, intuendone le proprietà, rappresentarle</p>
--	---	--	--	--	---	--	--

<p>12 - Primi elementi - di statistica</p> <p>-di probabilità</p>	<p>12.a- Raccogliere dati relativi ad un certo carattere (tutte le discipline)</p> <p>12.b Rappresentare i dati in tabelle o mediante rappresentazioni grafiche adeguate alla tipologia del carattere indagato. (scienze, geografia, storia)</p> <p>12.c- Riconoscere, in base alle informazioni in proprio possesso, se una situazione è certa o incerta (scienze)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare semplici indagini statistiche all'interno della classe (considerata come popolazione statistica). • Analizzare aspetti e caratteri di tipo qualitativo e quantitativo <ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere dati e registrarli. • Ordinare i dati in base al carattere scelto. • Rappresentare i dati mediante grafici a colonne e tabelle. <ul style="list-style-type: none"> • Interpretare semplici grafici forniti da altri. <ul style="list-style-type: none"> • Distinguere situazioni certe/incerte/possibil/impossibili. 	<p>graficamente con frecce.</p> <p>*Interpretare le informazioni contenute in un semplice istogramma.</p> <p>*Riconoscere in situazioni di gioco situazioni di incertezza.</p>	<p>con frecce e tabelle.</p> <p>*Interpretare le informazioni contenute in semplici grafici a colonne e tabelle.</p> <p>* Distinguere in esperienze concrete o in situazioni di gioco situazioni di certezza da situazioni di incertezza.</p>	<p>graficamente (con frecce o tabelle).</p> <p>*Costruire semplici grafici a colonne e tabelle. Leggere semplici grafici e tabelle costruiti da altri.</p> <p>*Usare con coerenza, in esperienze concrete o in situazioni di gioco, le espressioni: è certo, è impossibile, non so.</p>	<p>graficamente (con frecce o tabelle)</p> <p>*Costruire grafici di vario tipo e leggere in un grafico tutte le informazioni possibili.</p> <p>*Individuare l'incertezza in esperienze e situazioni di gioco e qualificarla con linguaggio appropriato.</p>
---	--	---	--	---	---	---

CURRICOLO CLASSE TERZA- MATEMATICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte							
	O.S.A.			LIVELLI DI COMPETENZA			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITA'	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	MEDIO	ESPERTO
	1 - I numeri naturali fino al 1 000	1.a- Leggere e scrivere - confrontare ed ordinare i numeri fino a 1000	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e scrivere numeri fino a 1000 in cifre e in lettere. • Riconoscere il valore posizionale delle cifre. • Comporre e scomporre numeri. 	*Utilizzare i numeri naturali entro il 999 per contare, confrontare, ordinare ed operare con supporto di materiale	*Utilizzare i numeri naturali entro il 999 per contare, confrontare, ordinare ed operare.	*Utilizzare i numeri naturali entro il 1000 per contare, confrontare, ordinare ed operare conoscendo la struttura del sistema di numerazione decimale	I*n situazioni varie, significative e problematiche comprendere il significato dei numeri naturali entro il 1000, i modi per rappresentarli e il

<p>IL NUMERO</p>	<p>2 - Operazioni: addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione</p>	<p>2.a- Risolvere problemi di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare ed ordinare numeri fino a 1000 usando i simboli <, >, = • Numerare progressivamente e regressivamente secondo un criterio dato. • Individuare il precedente ed il successivo di un numero. Rappresentare situazioni relative alle operazioni di unire, aggiungere, togliere, confrontare, moltiplicare e dividere • Verbalizzare Simbolizzare Risolvere problemi di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione, utilizzando le quattro operazioni • Utilizzare le proprietà dell'addizione nel calcolo mentale. • Utilizzare strategie di calcolo rapido. • Memorizzare i prodotti fino a 10x10 • Costruire la tabella della divisione. • Conoscere i termini della divisione. 	<p>strutturato in situazioni familiari</p> <p>*Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione con il supporto di oggetti concreti o (vel) rappresentati.</p>	<p>*Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione con il supporto di rappresentazioni grafiche.</p>	<p>facendo riferimento a strutture consolidate.</p> <p>*Riconoscere, analizzare, rappresentare e risolvere simbolicamente situazioni problematiche di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione applicando le procedure e gli algoritmi fondamentali</p>	<p>significato della notazione posizionale.</p> <p>*Riconoscere, analizzare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche in forma simbolica non usuali di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione applicando le procedure e gli algoritmi fondamentali</p>
-------------------------	---	--	---	--	--	--	---

		<p>2.b- Applicare le proprietà più elementari delle quattro operazioni nel calcolo mentale</p> <p>2.c- Applicare le tecniche del calcolo in colonna</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la divisione come operazione inversa della moltiplicazione. • Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna con due cambi • Eseguire moltiplicazioni in colonna con una cifra al moltiplicatore. • Eseguire moltiplicazioni per 10, 100, 1000 • Costruire l'algoritmo della moltiplicazione in colonna con il moltiplicatore di due cifre. • Calcolare un quoziente mediante l'algoritmo (divisioni con divisore di una cifra) solo con numeri. • Dividere concretamente grandezze continue in parti congruenti • Conoscere il significato dei termini di una frazione (denominatore, 				
--	--	---	---	--	--	--	--

3 – Frazioni

3a.- Costruire e rappresentare semplici frazioni

- numeratore, linea di frazione).
- Associare ad ogni frazione il suo simbolo.
 - Confrontare frazioni.
 - Riconoscere frazioni decimali.
 - Scrivere frazioni decimali sotto forma di numeri con la virgola.
-
- Riconoscere la parte intera di un numero e quella decimale.
 - Leggere e scrivere numeri decimali.
 - Confrontare numeri decimali utilizzando consapevolmente i simboli $>$, $<$, $=$.
 - Ordinare numeri decimali.
 - Eseguire addizioni e sottrazioni con i numeri decimali in contesti che richiedono l'uso delle misure.

	4.-Numeri decimali	4.a- Leggere, scrivere, ordinare, confrontare ed operare con i numeri decimali					
SPAZIO E FIGURE	5 -Figure geometriche del piano: - linea - retta - semiretta - segmento - angolo	5.a- Costruire mediante modelli materiali, disegnare, denominare e descrivere alcune fondamentali figure geometriche del piano 5.b- Descrivere gli elementi significativi di una figura	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Linee</i> • Riconoscere, Classificare denominare e descrivere linee curve, spezzate e miste. • Riconoscere, denominare e descrivere retta, semiretta e segmento. • <i>Angoli</i> • Costruire modelli di angoli (cannucce, asticcioline,) • Riconoscere il vertice e i lati dell'angolo • Costruire angoli mediante la rotazione di una semiretta • Individuare la regione angolare di un angolo 	*Riconoscere e denominare figure geometriche piane.	Riconoscere, denominare e rappresentare figure geometriche piane.	*Esplorare modelli e rilevare le proprietà caratterizzanti di figure geometriche piane.	*Riconoscere le proprietà caratterizzanti di figure geometriche piane, stabilire relazioni con altre figure facendo ricorso all'immaginazione spaziale ed utilizzando un linguaggio appropriato.

			<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare un angolo campione per confrontare angoli.• Distinguere in una retta la direzione dal verso.• Riconoscere la posizione reciproca di due rette nel piano: incidenti (perpendicolari e non) o parallele.• Disegnare rette parallele e incidenti con riga e squadra.• Riconoscere simmetrie assiali in oggetti e figure.• Realizzazione di simmetrie assiali mediante piegatura, ritaglio, uso dello spillo.• Individuare il contorno come perimetro di una figura.				
		5.c- Intuire e costruire il contorno di figure geometriche					

MISURA	6 Strutturazione di sistemi di misura	<p>6.a- Classificare e ordinare oggetti tramite confronto diretto (scienze)</p> <p>6.b- Effettuare misurazioni con unità di misura arbitrarie e convenzionali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compiere confronti diretti di lunghezze, pesi, capacità ed ordinarli • Usare la terminologia appropriata (più lungo di, meno lungo, più corto di, meno lungo, più alto di, meno pesante di, ...) • Misurare una lunghezza mediante singola unità di misura arbitraria. • Stimare ad occhio misure e successivamente verificare misurando. • Utilizzare unità di misura convenzionali delle lunghezze (mm, cm, dm, m) • Cogliere i rapporti tra una unità di misura e l'altra. • Effettuare cambi tra una unità di misura ed un'altra. • Conoscenza pratica delle monete. • Risolvere problemi che richiedono la scelta delle grandezze da misurare, l'unità di misura più adeguata, 	*Misurare grandezze mediante confronto diretto in situazioni familiari e sperimentali.	In contesti sperimentali misurare lunghezze e rappresentare le loro misure utilizzando unità di misura non convenzionali.	*In contesti sperimentali misurare lunghezze e rappresentare le loro misure utilizzando alcune unità di misura convenzionali.	*Utilizzare in modo consapevole le unità di misura conosciute in contesti d'esperienza poco familiari.
---------------	--	--	---	--	---	---	--

RELAZIONI DATI E PREVISIONI			confronti fra lunghezze, strategie operative,...				
		6.c- Risolvere semplici problemi di calcolo con le misure					
	7 - Primi elementi di Logica: - insiemi e classificazioni	7.a- Classificare oggetti in base a uno o due attributi 7.b Rappresentare classificazioni mediante i diagrammi o tabelle	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare oggetti e figure secondo due proprietà ed individuare l'insieme intersezione • Rappresentare situazioni di classificazione con l'utilizzo dei diagrammi di Eulero-Venn, ad albero , di Carroll. • Completare schemi , tabelle e diagrammi sagittali. • Usare in contesti molto semplici i quantificatori: tutti, ogni, alcuni, nessuno. 	*Leggere e interpretare semplici grafici e tabelle a doppia entrata.	*Raccogliere dati riferiti a situazioni concrete e rappresentarli graficamente.	*Raccogliere dati riferiti a situazioni concrete e rappresentarli graficamente verbalizzandone i risultati.	*Risolvere problemi che richiedono la lettura e l'interpretazione di grafici e tabelle a doppia entrata.
8 - Proposizioni e quantificatori	8.a- Usare connettivi e quantificatori						
	9 - Elementi delle rilevazioni statistiche	9.a- Porsi delle domande su qualche situazione concreta ed- individuare a chi richiedere le informazioni 9.b Raccogliere dati relativi ad un certo	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare un ambito di indagine . • Scegliere gli aspetti o caratteri quantitativi o qualitativi da indagare. • Scegliere la popolazione statistica. • Rappresentare i dati in tabelle e grafici 				

	carattere e rappresentare i dati in tabelle e grafici					
--	---	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE QUARTA- MATEMATICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: competenza matematica; competenza digitale							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte							
	O.S.A.			LIVELLI DI COMPETENZA			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITA'	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	MEDIO	ESPERTO
	1 - I numeri naturali entro il 100 000	1.a- Leggere e scrivere i numeri entro le centinaia di migliaia applicando le regole di codificazione e di decodificazione di un numero in base 10	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire raggruppamenti dell'ordine delle migliaia • Registrare quantità secondo la convenzione dell'ordine posizionale (K h da u) • Leggere e scrivere i numeri entro il periodo delle migliaia • Riconoscere il valore posizionale delle cifre 	*Leggere, scrivere, rappresentare i numeri naturali e decimali.	* Utilizzare i numeri naturali e decimali (frazioni e numeri con la virgola) per contare, confrontare e ordinare in situazioni significative e problematiche	*Utilizzare i numeri naturali e decimali (frazioni e numeri con la virgola) per contare, confrontare e ordinare in situazioni	*Utilizzare i numeri naturali e decimali per leggere e rappresentare situazioni varie, significative e problematiche, relative alla vita quotidiana, alla matematica e ad altri ambiti

<p>IL NUMERO</p>		<p>1.b- Confrontare ed ordinare numeri entro il 100 000.</p> <p>1.c- Stabilire relazioni fra numeri naturali (multipli e divisori)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compiere trasformazioni da un ordine di raggruppamento ad un altro. • Comporre e scomporre numeri. • Confrontare e ordinare numeri formati solo da migliaia. • Confrontare e ordinare numeri formati da migliaia e centinaia. • Confrontare e ordinare numeri formati da migliaia, centinaia e decine. • Confrontare ed ordinare numeri entro le migliaia usando i simboli $<$, $>$, $=$ • Numerare progressivamente e regressivamente secondo un criterio dato. • Scoprire il criterio in una successione numerica. • Individuare il precedente ed il successivo di un numero. • Individuare i multipli e divisori di un numero. 		<p>relative ad esperienze dirette.</p>	<p>significative e problematiche relative ad esperienze dirette ed indirette.</p>	<p>disciplinari.</p>
-------------------------	--	--	---	--	--	---	----------------------

	2 - Frazioni	<p>2.a- Costruire e rappresentare frazioni</p> <p>2.b- Confrontare ed ordinare frazioni sulla linea dei numeri</p> <p>2.c- Calcolare la frazione di un numero</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Frazionare graficamente grandezze continue • Frazionare graficamente grandezze discrete. • Associare ad ogni frazione il suo simbolo. • Costruire frazioni decimali • Individuare la frazione complementare di una frazione data. • Costruire frazioni equivalenti. • Confrontare frazioni con lo stesso denominatore. • Confrontare frazioni con lo stesso numeratore. • Ordinare frazioni sulla linea dei numeri. • Calcolare l'unità frazionaria di un numero con oggetti concreti. • Calcolare l'unità frazionaria di un numero graficamente. • Calcolare l'unità frazionaria simbolicamente. • Calcolare la frazione di un numero con oggetti concreti. • Calcolare la frazione di un numero rappresentando graficamente l'azione. • Calcolare la frazione di un 				
--	--------------	---	---	--	--	--	--

	3- Numeri decimali	<p>3.a- Leggere e scrivere numeri decimali</p> <p>3.b- Confrontare e ordinare numeri decimali</p>	<p>numero simbolicamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Risolvere problemi che richiedono il calcolo della frazione di un numero. • Scrivere frazioni decimali sotto forma di numeri con la virgola (fino ai millesimi) • Comprendere il significato e l'uso dello zero e della virgola. • Riconoscere la parte intera di un numero e quella decimale. • Riconoscere il valore posizionale delle cifre. • Leggere e scrivere numeri decimali. • Comporre e scomporre numeri decimali. • Compiere trasformazioni da un ordine di raggruppamento ad un altro. • Confrontare numeri decimali utilizzando consapevolmente i simboli $>$, $<$, $=$. • Ordinare i numeri decimali da 0 a 1 sulla linea dei numeri. • Ordinare numeri decimali sulla linea dei numeri. • Numerare progressivamente e 				
--	--------------------	---	---	--	--	--	--

	4 - Le quattro operazioni con i numeri naturali e decimali (senso e pratica)	<p>4.a- Applicare le proprietà delle quattro operazioni nel calcolo mentale</p> <p>4.b- Eseguire le quattro operazioni con i numeri naturali</p>	<p>regressivamente secondo un criterio dato.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire il criterio di una successione numerica. • 4.a- Utilizzare le proprietà dell'addizione per il calcolo mentale veloce. • Utilizzare la proprietà invariante della sottrazione per il calcolo mentale veloce. • Utilizzare le proprietà della moltiplicazione per il calcolo mentale veloce. • Utilizzare la proprietà invariante della divisione per velocizzare il calcolo mentale e scritto. • Rappresentare situazioni relative alle operazioni di unire, aggiungere, togliere, confrontare, moltiplicare e dividere. • Risolvere simbolicamente problemi di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione. • Risolvere problemi con le quattro operazioni con una domanda e due operazioni. 	*Eseguire operazioni con i numeri naturali applicando gli algoritmi di calcolo fondamentali in modo sistematico	*Eseguire operazioni con i numeri naturali utilizzando in modo opportuno le proprietà e gli algoritmi di calcolo	*Eseguire operazioni tra numeri naturali in modo consapevole sia per iscritto, sia mentalmente, sia con strumenti	*Eseguire operazioni tra numeri naturali in modo consapevole sia per iscritto, sia con strumenti ed eseguire addizioni e sottrazioni con i numeri decimali.
--	--	--	---	---	--	---	---

			<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire addizioni in colonna con più cambi con numeri naturali dell'ordine delle migliaia. • Eseguire sottrazioni in colonna con più cambi entro l'ordine delle migliaia. • Eseguire moltiplicazioni in colonna con moltiplicatore di due cifre. • Eseguire moltiplicazioni in colonna con moltiplicatore di più cifre. • Eseguire la prova della moltiplicazione. • Eseguire moltiplicazioni per 10, 100, 1000 con numeri interi. • Eseguire divisioni in colonna , con resto zero, con divisore di una cifra. • Eseguire divisioni in colonna con resto diverso da zero con divisore di una cifra • Eseguire divisioni in colonna con resto zero con divisore di due cifre. • Eseguire divisioni in colonna con resto diverso da zero con divisore di due cifre. • Eseguire la prova della divisione. • Dividere per 10, 100, 1000 numeri interi. 				
--	--	--	---	--	--	--	--

		<p>4.c- Eseguire addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni con i numeri decimali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Controllare la correttezza del calcolo stimando l'ordine di grandezza. • Applicare le regole dell'incolonnamento in addizioni con numeri decimali. • Eseguire addizioni in colonna con più cambi. • Applicare le regole dell'incolonnamento in sottrazioni con numeri decimali. • Eseguire sottrazioni in colonna con più cambi. • Eseguire moltiplicazioni in colonna con i numeri decimali. • Risolvere problemi che implicano l'uso delle misure di lunghezza, di peso, di capacità. 				
--	--	---	---	--	--	--	--

<p style="text-align: center;">SPAZIO E FIGURE</p>	<p>5 - Figure geometriche: - angolo - poligoni-non poligoni - triangoli - quadrilateri</p>	<p>5.a- Esplorare modelli di figure geometriche; costruire, disegnare e denominare le figure esplorate (arte)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Angoli</i> • Riconoscere, rappresentare e denominare angoli concavi e convessi. • Riconoscere, rappresentare e denominare angoli acuti, retti, ottusi. • <i>Poligoni</i> • Ricercare nell’ambiente forme poligonali. • Costruire modelli di poligoni con materiale vario. • Rappresentare poligoni concavi e poligoni convessi. • Riconoscere, rappresentare e denominare poligoni in base al numero di lati e degli angoli. • <i>Triangoli</i> • Costruire modelli di triangoli con materiale vario. • Riconoscere, rappresentare e denominare i triangoli in base agli angoli e ai lati. • <i>Quadrilateri</i> • Costruire modelli di quadrilateri con materiale vario. • Riconoscere, rappresentare e denominare quadrilateri in base agli angoli e ai lati. 	<p>*Riconoscere, denominare e disegnare le principali figure geometriche del piano</p>	<p>*Riconoscere, denominare, disegnare e classificare le principali figure geometriche del piano</p>	<p>*Riconoscere, costruire, rappresentare graficamente, classificare e descrivere le principali figure geometriche del piano</p>	<p>*In situazioni varie e problematiche, attraverso l’osservazione, la descrizione ed il confronto, classificare le figure piane secondo vari criteri e formulare per ciascuna figura una definizione</p>

		<p>5.b- Riconoscere le proprietà più significative delle figure</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare un poligono e gli elementi che lo costituiscono (vertici, lati, diagonali) • Individuare in un poligono eventuali assi di simmetria e il centro di simmetria. • Individuare l'altezza in strisce comprese fra rette parallele. • Inserire nelle strisce triangoli e quadrilateri (trapezi) e individuare le altezze. • Usare correttamente gli strumenti per tracciare altezze. 				
		<p>5.c- Classificare figure sulla base delle proprietà individuate (lati, angoli, assi di simmetria,...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare angoli in concavi e convessi. • Classificare angoli in acuti , retti, ottusi. • Classificare forme geometriche in poligoni e non poligoni. • Classificare i poligoni in concavi e convessi in base all'analisi degli angoli interni. • Classificare poligoni in base al numero di lati e degli angoli. • Classificare triangoli in base alla congruenza dei lati. • Classificare triangoli in base agli angoli. 				

			<ul style="list-style-type: none"> • Classificare quadrilateri rispetto ai lati (congruenza parallelismo). • Classificare quadrilateri rispetto agli angoli. 				
RELAZIONI DATI E PREVISIONI	6 - Processi di misura, sistemi ed unità di misura convenzionali.	6.a- Utilizzare il sistema di unità di misura convenzionale per le lunghezze 6.b- Usare misure di "peso"	<p>Completamento del sistema di unità di misura delle lunghezze.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere l'unità di misura adeguata alla natura della grandezza e al grado di precisione. • Esprimere una misura con i numeri. • Utilizzare le relazioni tra multipli e sottomultipli delle unità. • Utilizzare correttamente vari tipi di metro. • Costruire il sistema di unità di misura convenzionale 	*Utilizzare misure di lunghezza per risolvere problemi pratici di vita quotidiana.	*Misurare grandezze per risolvere problemi pratici di vita quotidiana.	*Utilizzare in modo significativo le unità di misura del sistema metrico decimale in relazione all'esplorazione e ambientale e in esperienze quotidiane	*Risolvere situazioni problematiche utilizzando diverse misure ed operazioni aritmetiche.

		<p>6.c- Usare misure di capacità</p> <p>6.d- Misurare ampiezze angolari</p> <p>6.e Misurare altre grandezze</p> <p>6.f- Determinare in</p>	<p>per il “peso”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere l’unità di misura adeguata alla natura della grandezza e al grado di precisione. • Esprimere una misura con i numeri. • Utilizzare le relazioni tra multipli e sottomultipli delle unità. • Utilizzare correttamente vari tipi di bilancia. <ul style="list-style-type: none"> • Costruire il sistema di unità di misura convenzionale per la capacità. • Scegliere l’unità di misura adeguata alla natura della grandezza e al grado di precisione. • Esprimere una misura con i numeri. <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere con i simboli la misura dell’angolo. • Utilizzare il goniometro per misurare ampiezze angolari. • Utilizzare il goniometro per disegnare angoli. <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza pratica delle monete. <ul style="list-style-type: none"> • Misurare il perimetro di figure conosciute. 				
--	--	--	---	--	--	--	--

		<p>casi semplici perimetri e aree delle figure geometriche conosciute</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire formule per calcolare il perimetro di figure conosciute. • Misurare aree di figure con unità di misura arbitrarie mediante quadrettatura o ricoprimenti. • Registrare la misura con un numero o un intervallo numerico. • Riconoscere figure equiestese. • Utilizzare le formule per il calcolo del perimetro in situazioni problematiche. 				
	7 - Linguaggio specifico	<p>7.a- Utilizzare in modo consapevole il lessico e le espressioni matematiche relative a numeri, figure, dati, relazioni, simboli.... (italiano)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i termini specifici nelle consegne di lavoro verbali e scritte. • Utilizzare i termini specifici in modo corretto. • Formulare semplici ipotesi. • Verbalizzare il procedimento usato per giungere ad una conclusione. • Verbalizzare situazioni problematiche relative all'uso delle formule nell'ambito della misura. • Giustificare verbalmente una risposta. • Giustificare simbolicamente una soluzione. 	<p>*Riconoscere i termini specifici fondamentali nell'ambito dell'aritmetica e della geometria.</p>	<p>Riconoscere i termini specifici nell'ambito dell'aritmetica e della geometria.</p>	<p>*Utilizzare il linguaggio specifico della matematica (numeri, operazioni, figure, dati, simboli,..) in contesti familiari.</p>	<p>*Utilizzare il linguaggio specifico della matematica nel giustificare ragionamenti ai compagni e nel formulare congetture.</p>

	<p>9 - Procedure del “pensiero matematico”</p>	<p>informazioni necessarie per raggiungere un obiettivo, organizzare un percorso di soluzione e realizzarlo (italiano)</p> <p>9.b- Riflettere sul procedimento risolutivo seguito e confrontarlo con altre possibili soluzioni (italiano, storia, geografia, scienze)</p>	<p>diversi (verbali, iconici, simbolici).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e collegare le informazioni utili alla soluzione, ricavandole dal testo o dal contesto della situazione problematica. • Concatenare le azioni necessarie alla soluzione (azioni concrete, disegni, calcoli). • Esporre con chiarezza il percorso di soluzione. <ul style="list-style-type: none"> • Collegare le risorse all’obiettivo da raggiungere, scegliendo opportunamente le azioni da compiere (operazioni aritmetiche, costruzioni geometriche, grafici, ...) concatenandole opportunamente per risolvere il problema. • Confrontare diversi percorsi di soluzione al fine di individuare quello più economico, più efficace e più chiaro. • Prestare attenzione alla compatibilità delle soluzioni. • Ricercare il valore di verità di proposizioni quantificate 	<p>*Risolvere situazioni problematiche relative a contesti abituali contenenti tutte le informazioni utili e definite chiaramente, con soluzioni che richiedono procedimenti di routine.</p>	<p>*Risolvere situazioni problematiche relative a contesti abituali</p>	<p>*Riconoscere e analizzare situazioni problematiche , con informazioni anche implicite, per ricercare una soluzione e rappresentare il percorso logico utilizzato attraverso schematizzazio</p>	<p>*Riconoscere e analizzare situazioni problematiche relative a diversi campi di esperienza, con informazioni anche implicite, per ricercare una soluzione e rappresentare il percorso logico utilizzato attraverso schematizzazioni e scritture formali.</p>
--	--	---	--	--	---	---	--

		<p>9.c- Fare deduzioni corrette (tutte le discipline)</p>	<p>associate ad un insieme dato (es. tutti i triangoli equilateri sono isosceli?).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data una o più proposizioni quantificate determinare insiemi per i quali risultino vere (es. Tutti i multipli di 6 e tutti i multipli di 9 sonomultipli di 3). • Confrontare proposizioni quantificate espresse anche con la negazione e ricercare proposizioni equivalenti (es. "Non tutti i parallelogrammi sono rettangoli" equivale a "c'è almeno un parallelogramma non rettangolo"). • Deduzioni immediate (partendo da un enunciato l'altro discende necessariamente- se....allora). • Deduzioni sillogistiche (es. Il quadrato è un rettangolo, il rettangolo è un parallelogramma , il quadrato è un parallelogramma). • Descrivere oggetti matematici con riferimento alle caratteristiche e alle proprietà osservate. • Descrivere proprietà di 			<p>ni e scritture formali.</p>	
--	--	--	---	--	--	--------------------------------	--

		9.d- Formulare semplici definizioni (storia, geografia, scienze)	figure con termini appropriati.				
	10 - Elementi di statistica: Moda, Mediana, Media Aritmetica, Intervallo di variazione	10.a Ricercare informazioni desunte da statistiche ufficiali (geografia, scienze) 10.b Comprendere come la rappresentazione grafica e l'elaborazione dei dati dipendano dal tipo di carattere (geografia, scienze)	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere ed interpretare dati. • Individuare la moda in una serie di dati rappresentati in tabella o grafico. • Individuare la media aritmetica in una serie di dati rappresentati. • Leggere grafici forniti da altri interpretando correttamente i dati. • Rappresentare i dati in tabelle di frequenza e grafici (istogrammi, diagrammi a barre, grafici per punti e per segmenti). • Passaggio da un diagramma ad un altro. • Quantificare il grado di incertezza attraverso la 	*Riconoscere in situazioni concrete eventi certi, possibili, impossibili.	*Quantificare situazioni di incertezza in contesti concreti.	*Quantificare situazioni di incertezza.	*Risolvere semplici situazioni problematiche che riguardano eventi.

	11 - Elementi che caratterizzano una situazione incerta	11.a- Quantificare, in semplici contesti, utilizzando le informazioni possedute, in particolare l'eventuale simmetria degli esiti e la frequenza relativa di situazioni simili	<p>rappresentazione su di un segmento: misura della probabilità.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare lo spazio degli eventi come l'insieme dei possibili esiti di una situazione incerta. • Individuare l'eventuale simmetria degli esiti. • Analisi di situazioni quantificabili attraverso la frequenza (estrazione di palline, carte, lancio della moneta...). • Calcolare la probabilità di un evento. 				
ASPETTI STORICI CONNESSI CON LA MATEMATICA	<p>12 - Origine e diffusione dei numeri indo-arabi, sistemi di scrittura non posizionali, le cifre romane</p> <p>13 - Questioni statistiche del passato (storia)</p>	<p>* Per queste conoscenze non si prevede lo sviluppo di abilità o di competenze perché si propongono per la loro valenza educativa dal punto di vista:</p> <p><u>matematico</u>, in quanto utili ad approfondire la struttura del nostro sistema di numerazione;</p> <p><u>interculturale</u>, in quanto lo sguardo storico mostra come la conoscenza matematica sia frutto di un lungo cammino al quale hanno contribuito civiltà e personaggi diversi</p>					

CURRICOLO CLASSE QUINTA- MATEMATICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: competenza matematica; competenza digitale							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte							
	O.S.A.			LIVELLI DI COMPETENZA			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITA'	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	MEDIO	ESPERTO
	1 - I numeri naturali oltre il migliaio	1.a- Leggere e scrivere numeri naturali oltre il periodo delle migliaia applicando le regole di codificazione e di decodificazione di un numero in base 10	<ul style="list-style-type: none"> • Registrare quantità secondo la convenzione dell'ordine posizionale. • Leggere e scrivere i numeri fino al periodo dei milioni. • Riconoscere il valore posizionale delle cifre • Compiere trasformazioni 	*Utilizza i numeri naturali e decimali per descrivere ed operare in contesti familiari e dominabili.	*Utilizzare le conoscenze del campo numerico per eseguire calcoli scritti e mentali	*Utilizzare le conoscenze del campo numerico per eseguire con sicurezza calcoli scritti e mentali (senza difficoltà artificiose ma come si incontrano nella	*Utilizzare le conoscenze in campo numerico per risolvere ed illustrare situazioni matematiche e non.

	2 – Frazioni	<p>2.b Confrontare ed ordinare semplici frazioni sulla linea dei numeri</p> <p>2.c Calcolare la frazione di un numero</p>	<p>complementare di una frazione data.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruire classi di frazioni equivalenti. • Utilizzare la frazione come operatore. • Utilizzare la frazione come rapporto. • Utilizzare la frazione come numero. <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare frazioni con lo stesso denominatore. • Confrontare frazioni con lo stesso numeratore. • Ordinare frazioni sulla linea dei numeri. <ul style="list-style-type: none"> • Calcolare l'unità frazionaria simbolicamente. • Calcolare la frazione di un numero con oggetti concreti. • Calcolare la frazione di un numero simbolicamente. • Calcolare la percentuale di un numero. • Risolvere problemi che richiedono il calcolo della frazione di un numero. • Risolvere problemi che richiedono il calcolo della percentuale. 				
--	--------------	---	--	--	--	--	--

		ordinare numeri decimali	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il significato dei numeri interi (positivi e negativi) in contesti significativi: rilevazione delle temperature, debiti e crediti, giochi, punti e di penalità. • Registrazione delle situazioni. • Attività sulla linea dei numeri. 				
	4 - I numeri interi relativi in situazioni concrete	4.a Rappresentare e utilizzare i numeri interi relativi in situazioni reali	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le proprietà dell'addizione: commutativa e associativa. • Utilizzare la proprietà invariantiva della sottrazione. • Utilizzare le proprietà della moltiplicazione: commutativa, associativa e distributiva rispetto all'addizione e alla sottrazione. • Utilizzare la proprietà invariantiva della divisione. • Esercitare le tecniche di calcolo mentale con i numeri decimali. 				
	5 - Le quattro operazioni con i	5.a- Applicare le proprietà delle quattro operazioni nel calcolo mentale					

	<p>numeri naturali e decimali (senso e pratica)</p>	<p>5.b- Eseguire le quattro operazioni anche con i numeri decimali con padronanza degli algoritmi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere simbolicamente problemi di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione. • Risolvere problemi con le quattro operazioni con una domanda e più operazioni. • Eseguire addizioni in colonna con più cambi con numeri naturali fino ai milioni. • Eseguire addizioni con più cambi con i numeri decimali. • Eseguire sottrazioni in colonna con più cambi entro l'ordine dei milioni. • Eseguire sottrazioni con più cambi con i numeri decimali. • Eseguire moltiplicazioni in colonna con numeri naturali. • Eseguire moltiplicazioni in colonna con numeri decimali. • Eseguire moltiplicazioni per 10, 100, 1000 con numeri interi e decimali. • Eseguire divisioni in colonna con il divisore di due cifre con numeri entro il milione. • Eseguire divisioni in colonna con il divisore di 				
--	---	---	---	--	--	--	--

			<p>tre cifre con numeri entro il milione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dividere per 10, 100, 1000 numeri interi e decimali. • Eseguire divisioni in colonna con il dividendo decimale. • Eseguire divisioni in colonna con il divisore decimale. • Eseguire divisioni in colonna con dividendo e divisore decimali. • Confrontare l'ordine di grandezza dei termini di una operazione tra numeri (interi e decimali) ed il relativo risultato. • Fare revisioni sui risultati di calcoli eseguiti con mini-calcolatrici. • Risolvere problemi reali nel campo della misura che richiedono l'approssimazione e l'arrotondamento. 				
	<p>6 - Figure geometriche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - triangoli - quadrilateri - poligoni regolari - il cerchio 	<p>6.a Esplorare modelli di figure geometriche; costruire, disegnare e denominare le figure esplorate (arte)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ripresa delle rette parallele e perpendicolari</i> • Definire rette parallele e perpendicolari. • Definire una striscia (parallelogrammi come intersezione di due strisce) • Riconoscere e 	<p>*Classificare e figure geometriche attraverso l'osservazione, la descrizione e il</p>	<p>*Risolvere semplici problemi geometrici</p>	<p>*Risolvere problemi usando proprietà geometriche delle figure anche ricorrendo a modelli materiali e a opportuni strumenti</p>	<p>*Usare la visualizzazione, il ragionamento spaziale e la modellizzazione geometrica per risolvere problemi del mondo reale o interni alla</p>

<p style="text-align: center;">SPAZIO E FIGURE</p>			<p>rappresentare l'altezza di una striscia (altezza del triangolo, del trapezio, del parallelogramma).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare il concetto di distanza: • su foglio quadrettato • su foglio bianco. <p>• <i>Ripresa del concetto di angolo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Studio degli angoli interni di un poligono. • Individuare l'angolo come cambiamento di direzione. • Riconoscere angoli congruenti. <p>• <i>Poligoni regolari</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare poligoni equiangoli ed equilateri. <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare i poligoni regolari. • Costruire poligoni regolari con strumenti adeguati. • Rappresentare l'apotema di un poligono regolare. <p>• <i>Cerchio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguere la circonferenza dal cerchio. • Disegnare con il 	<p>confronto secondo vari criteri.</p>			<p>matematica.</p>
---	--	--	---	--	--	--	--------------------

		<p>6.b Riconoscere le proprietà più significative delle figure</p> <p>6.c Classificare figure sulla base delle proprietà individuate (lati, angoli, assi di simmetria,...)</p>	<p>compasso circonferenze.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare un poligono e gli elementi che lo costituiscono (vertici, lati, diagonali, assi di simmetria,...) • Individuare l'altezza di triangoli e parallelogrammi. • Riconoscere, denominare e rappresentare i vari elementi del cerchio. <ul style="list-style-type: none"> • Classificare angoli. • Classificare forme geometriche in poligoni e non poligoni. • Classificare poligoni in base al numero di lati e degli angoli. • Classificare poligoni in base al numero di assi di simmetria. • Classificare poligoni in base alle diagonali (numero, congruenza, perpendicolarità). <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere eventuali simmetrie assiali in figure geometriche. 				
--	--	--	--	--	--	--	--

	7 - Simmetrie assiali, rotazioni, traslazioni e similitudini.	<p>7.a Riconoscere figure simmetriche, traslate, ruotate o simili. (arte)</p> <p>7.b Operare concretamente con le figure effettuando trasformazioni assegnate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere figure traslate. • Riconoscere figure ruotate. • Riconoscere figure simili. • Costruire figure traslate: <ul style="list-style-type: none"> • su piano cartesiano. • Rappresentare figure su piani cartesiani che utilizzano unità di misura diverse. • Ingrandire o rimpicciolire figure su un piano cartesiano. 				
	8 - Processi di misura, sistemi ed unità di misura convenzionali.	8.a- Usare misure di lunghezza, "peso" e capacità	<ul style="list-style-type: none"> • Riesame sistematico del sistema metrico decimale. • Conoscere i simboli delle unità fondamentali con i loro multipli e sottomultipli e comprendere l'analogia con il sistema di 	*Opera con il sistema metrico decimale in esperienze concrete	*Operare con misure convenzionali in situazioni ricavate dall'esperienza diretta o indiretta.	*Operare con misure convenzionali.	*Utilizza misure convenzionali per risolvere problemi di orientamento, gestione del tempo, dello spazio e del denaro

<p>RELAZIONI</p> <p>DATI E PREVISIONI</p>		<p>8.b- Usare misure di valore</p> <p>8.c- Usare misure di tempo</p>	<p>numerazione decimale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare strumenti di misura in semplici situazioni. • Saper stimare ad occhio una misura. • In contesti significativi attuare semplici cambiamenti di unità di misura (equivalenze) • Registrare una misura con un numero approssimando o arrotondando opportunamente. • Leggere diagrammi relativi ad alcune grandezze (peso-altezza) <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere monete e banconote. • Contare monete e banconote. • Registrare le monete contate • Leggere prezzi espressi in euro. • Confrontare prezzi. <ul style="list-style-type: none"> • Misurare intervalli di tempo mediante unità convenzionali. • Leggere l'orologio. • Leggere l'orario di vari mezzi di trasporto. • Decodificare tabelle, 				
---	--	--	--	--	--	--	--

		<p>8.d Determinare in casi semplici perimetri e aree delle figure geometriche conosciute mediante formule</p>	<p>schemi orari per ricavare informazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Misurare il perimetro di figure conosciute. • Scoprire formule per calcolare il perimetro di figure conosciute. • Misurare superfici utilizzando il metro quadrato. • Costruire i multipli e i sottomultipli del metro quadrato. • Misurare aree di figure con le unità convenzionali. • Ricavare ed applicare le formule per il calcolo dell'area di figure geometriche conosciute. • Riconoscere figure Equiestese. • Riconoscere figure isoperimetriche. • Utilizzare le formule per il calcolo del perimetro in situazioni problematiche. • Utilizzare le formule per il calcolo dell'area in situazioni problematiche. 				
	9 - Linguaggio specifico	9.a- Utilizzare in modo consapevole il lessico e le espressioni	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i termini specifici nelle consegne di lavoro verbali e scritte. • Utilizzare i termini 				

		<p>matematiche relative a numeri, figure, dati, relazioni, simboli....</p>	<p>specifici in modo corretto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulare semplici ipotesi. • Verbalizzare il procedimento usato per giungere ad una conclusione. • Verbalizzare situazioni problematiche relative all'uso delle formule nell'ambito della misura. • Giustificare verbalmente una risposta. • Giustificare simbolicamente una soluzione. 				
	<p>10 - Primi elementi di Logica: insiemi e classificazioni</p>	<p>10.a- Classificare oggetti, figure, numeri mediante opportune rappresentazioni (tutte le discipline)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare oggetti e figure numeri secondo due o tre criteri in riferimento ai diversi settori della matematica. • Formare insiemi e rappresentarli mediante i diagrammi di Eulero-Venn, di Carroll, ad albero. • Usare connettivi e quantificatore per descrivere le proprietà degli oggetti e delle figure considerati. • Comprendere testi contenenti connettivi e 	<p>*Leggere rappresentazioni per ricavare e comunicare informazioni</p>	<p>*Utilizzare strutture memorizzate di rappresentazione per ricavare, organizzare e comunicare informazioni.</p>	<p>*Utilizzare vari strumenti di rappresentazione per ricavare, organizzare e comunicare informazioni.</p>	<p>*Utilizzare vari strumenti di rappresentazione per ricavare, organizzare e comunicare informazioni, per risolvere problemi e per illustrare procedimenti.</p>

	11 -Relazioni	<p>11.a- In contesti diversi individuare, descrivere costruire e rappresentare relazioni significative: analogie, differenze,</p>	<p>quantificatori desunti da letture varie, da formulari, da annunci pubblicitari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare correttamente alcune informazioni per individuare in un insieme dato uno degli elementi. • Riconoscere relazioni di equivalenza e di ordine stretto. • Costruire relazioni di equivalenza e di ordine stretto. • Rilevare le proprietà delle relazioni considerate. • Risolvere problemi che richiedono la schematizzazione di relazioni. • Risolvere semplici problemi di deduzione. • Risolvere semplici problemi di combinatoria. • Risolvere problemi vari connessi con l'organizzazione di informazioni, con l'uso e la lettura di diagrammi, schemi e tabelle. • Giochi ed enigmi 	<p>*Risolvere semplici situazioni problemati che</p>	<p>*Giustificare le proprie idee durante una discussione matematica con semplici argomentazioni.</p>	<p>*Avanzare congetture e cercare di convalidarle sia empiricamente sia mediante argomentazioni adeguate, sia ricorrendo eventualmente a controesempi.</p>	<p>*Durante la discussione fra pari esaminare criticamente ragionamenti: deduzioni corrette e non corrette. In contesti vari identificare contraddizioni</p>
--	---------------	---	--	--	--	--	--

	<p>12 - Procedure del “pensiero matematico”</p>	<p>regolarità (tutte le discipline) 12.a- Partendo dall’analisi del testo di un problema, individuare le informazioni necessarie per raggiungere un obiettivo, organizzare un percorso di soluzione e realizzarlo (tutte le discipline)</p> <p>12.b Riflettere sul procedimento risolutivo seguito e confrontarlo con altre possibili soluzioni (tutte le discipline)</p> <p>12.c Verificare,</p>	<p>matematici.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere lo strumento adeguato per illustrare e risolvere un problema. • Individuare e collegare le informazioni utili alla soluzione, ricavandole dal testo o dal contesto della situazione problematica. • Esporre con chiarezza il percorso di soluzione. <ul style="list-style-type: none"> • Collegare le risorse all’obiettivo da raggiungere, scegliendo opportunamente le azioni da compiere (operazioni aritmetiche, costruzioni geometriche, grafici, ...) concatenandole opportunamente per risolvere il problema. • Confrontare diversi percorsi di soluzione al fine di individuare quello più economico, più efficace e più chiaro. • Prestare attenzione alla compatibilità delle soluzioni. • Individuare e descrivere regolarità in contesti matematici e non, tratti 	<p>*Comprendere, analizzare e risolvere situazioni problematiche, che riguardano contesti familiari che richiedono la messa in atto di procedimenti di routine.</p>	<p>*Riconoscere e analizzare situazioni problematiche e varie e significative, con domande esplicite e più operazioni</p>	<p>*Riconoscere e analizzare situazioni problematiche varie e significative, con domande implicite e più operazioni. Impostare, discutere e comunicare ad altri strategie di risoluzione.</p>	<p>*Riconoscere e analizzare situazioni problematiche relative a vari campi di esperienza, con domande implicite e più operazioni. Impostare, discutere e comunicare ad altri strategie personali di risoluzione.</p>
--	---	--	--	---	---	---	---

		<p>attraverso esempi, una congettura formulata (tutte le discipline)</p> <p>12.d Fare deduzioni corrette</p> <p>12.e- Esaminare, confrontare e formulare semplici definizioni</p>	<p>dalla propria esperienza o proposti per l'osservazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre semplici congetture. • Verificare le congetture prodotte testandole su casi particolari. • Validare le congetture prodotte, sia empiricamente, sia mediante argomentazioni, sia ricorrendo ad eventuali controesempi. • Esame critico di ragionamenti: • deduzione corrette e non corrette. • Identificare contraddizioni in contesti vari. <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere oggetti matematici con riferimento alle caratteristiche e alle proprietà osservate. • Descrivere proprietà di figure con termini appropriati. • Individuare le proprietà necessarie i per riconoscere una figura. • Dare definizioni di semplici oggetti 				
--	--	--	---	--	--	--	--

			<p>matematici.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esaminare definizioni di semplici oggetti matematici • (es. rettangolo, numero pari) 				
	<p>13 - Elementi di statistica: Moda, Mediana, Media Aritmetica.</p>	<p>13.a- Raccogliere dati e distinguere il carattere qualitativo da quello quantitativo (tutte le discipline)</p> <p>13.b Ricercare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare un ambito di indagine. • Scegliere gli aspetti o caratteri quantitativi o qualitativi da indagare. • Scegliere la popolazione statistica • Definire le domande. • Stabilire tecniche e modalità di reperimento dati. • Classificare tali dati secondo adatte modalità. • Interpretare i dati raccolti. • Individuare la moda, la in una serie di dati rappresentati in tabella o grafico. • Individuare la media aritmetica in una serie di dati rappresentati. • Individuare la mediana in una serie di dati rappresentati. • Leggere grafici forniti da altri interpretando correttamente i dati. 	<p>*Leggere e interpretar e semplici grafici e tabelle</p>	<p>Leggere e interpretare i grafici e tabelle</p>	<p>*Rappresentare i dati ricavati dalla realtà utilizzando grafici e tabelle.</p>	<p>*Risolvere problemi reali utilizzando grafici e tabelle per ricavare e comunicare informazioni.</p>

	14 - Elementi probabilità	<p>informazioni desunte da statistiche ufficiali (geografia)</p> <p>13.c Comprendere come la rappresentazione grafica e l'elaborazione dei dati dipendano dal tipo di carattere</p> <p>14.a- Quantificare, in semplici contesti, situazioni incerte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare moda, media, mediana e intervallo di variazione. • Rappresentare i dati in tabelle di frequenza e grafici (istogrammi, diagrammi a barre, grafici per punti e per segmenti). • Passaggio da un diagramma ad un altro. • Determinare e rappresentare (tabelle a doppia entrata, diagramma ad albero) disposizioni, combinazioni, permutazioni in situazioni concrete. • Usare in modo significativo e coerente espressioni del linguaggio probabilistico. • Stabilire la frequenza relativa di eventi e , se possibile, confrontarla con la probabilità teoricamente determinata. 	*Quantificare situazioni di incertezza	*Quantificare e situazioni di incertezza in contesti concreti.	*Prevedere, in semplici contesti, i possibili risultati di un evento e le loro probabilità.	*Valutare, in semplici contesti reali, la probabilità di un evento.
ASPETTI STORICI CONNESSI CON LA MATEMATICA	14 - Origine e diffusione dei numeri indo-arabi, sistemi di scrittura non posizionali, le cifre	<p>* Per queste conoscenze non si prevede lo sviluppo di abilità o di competenze perché si propongono per la loro valenza educativa dal punto di vista:</p> <p><u>matematico</u>, in quanto utili ad approfondire la struttura del nostro sistema di numerazione;</p> <p><u>interculturale</u>, in quanto lo sguardo storico mostra come la conoscenza matematica sia frutto di un lungo cammino al quale hanno contribuito civiltà e personaggi diversi</p>					

	romane	
	15 - Questioni statistiche del passato (storia)	

CURRICOLO CLASSE PRIMA SCIENZE

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE							
DISCIPLINE CONCORRENTI: Matematica, Arte, Italiano, Educazione motoria							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	1 Le caratteristiche degli esseri viventi (animali, e vegetali) familiari all'allievo	1.a Identificare e denominare viventi e non viventi <i>(italiano, arte)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere in riferimento a se stessi le caratteristiche degli esseri viventi (es. funzioni essenziali come nascere, crescere, riprodursi e morire) • Osservare in situazioni d'esperienza caratteristiche e comportamenti di esseri viventi e non viventi 	Distinguere viventi e non viventi	*Riconoscere le caratteristiche principali di alcuni esseri viventi.	* Classificare gli esseri viventi considerati, in base alle caratteristiche più evidenti.	* Classificare gli esseri viventi considerati nel loro ambiente naturale.

	2 Viventi e non viventi	2.a Descrivere e classificare animali comuni (bipedi, quadrupedi, carnivori, erbivori) e vegetali mettendo in evidenza le differenze (<i>matematica, italiano</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminare, attraverso il confronto, gli esseri viventi e non viventi. • Classificare in situazioni di esperienza viventi e non viventi <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e cogliere le caratteristiche di un animale conosciuto (domestico e non) • Confrontare le caratteristiche proprie e quelle dell'animale osservato • Individuare le caratteristiche comuni • Fare raggruppamenti in base ad un criterio dato; • Classificare, in situazioni di esperienza, animali vicini all'esperienza degli alunni • Ripetere lo stesso percorso cognitivo anche per il mondo vegetale (se si ritiene opportuno) • Descrivere un animale (o una pianta) attraverso tabelle, disegni, testi. 				
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	3 Le caratteristiche di un oggetto e le parti che lo compongono	3.a Identificare, descrivere e denominare utilizzando i cinque sensi. (<i>italiano, motoria</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Attraverso attività concrete: • Manipolare oggetti diversi per forma, colore, dimensione, superficie, materiale • Cogliere proprietà fisiche degli oggetti, isolarle e denominarle in modo appropriato, utilizzando di 	*Esplorare la realtà concreta attraverso i cinque sensi.	*Descrivere oggetti e materiali utilizzando i cinque sensi.	* Distinguere gli oggetti in base al materiale costitutivo denominandone le parti principali (com' è, come è fatto)	* Classificare materiali in base alle proprietà individuate a livello esperienziale.

			volta in volta uno dei cinque sensi. <ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzare i dati raccolti • Descrivere un oggetto secondo diverse modalità • (tabelle, disegni, testi). 				
--	--	--	---	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE SECONDA SCIENZE

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE							
DISCIPLINE CONCORRENTI: Matematica, Arte, Storia, Religione							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	MEDIO	AVANZATO
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE	1 Definizione elementare di ambiente e natura	1.a Individuare gli elementi che costituiscono un ambiente naturale in relazione ai cicli stagionali. <i>(storia, matematica)</i>	Attraverso esplorazioni di ambienti ciclicamente in base alle stagioni e/o piccole coltivazioni: <ul style="list-style-type: none"> • Osservare in modo guidato un ambiente naturale (es. prato, bosco, giardino, stagno, tratto di fiume, ...) • Rappresentarlo in forma grafica evidenziandone i colori e l'aspetto (es. colore e aspetto foglie dei vegetali, aspetto cielo, 	*Osservare in modo guidato un ambiente naturale e individuare gli elementi che lo compongono.	* Osservare e descrivere gli elementi che costituiscono un ambiente rilevandone i cambiamenti stagionali.	*Ordinare secondo criteri dati, gli elementi che costituiscono un ambiente.	* Stabilire relazioni fra gli elementi che costituiscono i vari ambienti

			<p>dell'acqua e del suolo, quali animali presenti, ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli elementi che lo compongono (es. piante, animali, tipo di suolo, presenza di acqua, tempo atmosferico) • Raccogliere campioni (organici e inorganici) e riferire con chiarezza su ciò che si è scoperto durante l'esplorazione dell'ambiente • Descrivere i campioni raccolti secondo indicazioni date • Cogliere somiglianze e differenze in base ai dati raccolti nelle diverse stagioni • In caso di coltivazioni, prevedere le cure necessarie • Confronto tra i vari campioni di terreno per evidenziarne caratteristiche ed origine (GHIAIOSO o SASSOSO, SABBIOSO, ARGILLOSO) • Osservare con lenti di ingrandimento o stereoscopio e rappresentare graficamente • Descrivere attraverso disegni e testi il risultato dell'esperienza • Ricercare informazioni sulle abitudini di vita della microfauna del suolo (es, lombrico, chioccioline...) • Descrivere il comportamento dei vegetali e degli animali nelle diverse stagioni (es. piante sempreverdi/latifoglie, uccelli 				
--	--	--	---	--	--	--	--

			<p>migratori/stanziali, animali in letargo...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare relazioni tra i vari elementi presenti nell'ambiente osservato • Individuare le trasformazioni dell'ambiente naturale in relazione ai cicli stagionali. 				
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	2 L'acqua elemento essenziale della vita	2.a Scoprire perché si deve rispettare l'acqua. <i>(in tutte le discipline)</i>	<p>Individuare i diversi modi in cui si presenta l'acqua nella realtà quotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare l'acqua attraverso i cinque sensi (colore, odore, sapore...) • Registrare le osservazioni raccolte • Manipolare l'acqua allo stato liquido, solido e gassoso e descriverne le caratteristiche. • Verbalizzare le differenze riscontrate nelle esperienze precedenti • Riflettere sulla funzione dell'acqua nei vari ambienti naturali (l'acqua del mare, l'acqua del fiume....) • Riflettere sull'impiego dell'acqua da parte dell'uomo (soprattutto a livello domestico) • Svolgere una semplice indagine in famiglia sull'impiego dell'acqua (a livello di igiene personale, di alimentazione, ...) e su buone e cattive abitudini. 	* Osservare e descrivere l'acqua nei suoi vari stati, in base ad esperienze date.	*Descrivere e confrontare esperienze diverse, cogliendone le differenze.	* Data una situazione problematica formulare ipotesi e semplici previsioni.	* Assumere comportamenti adeguati e consapevoli rispetto all'utilizzo dell'acqua.

	<p>3 Varietà di forme e trasformazioni nelle piante familiari all'allievo</p>	<p>3.a Riconoscere le parti principali nella struttura delle piante <i>(storia, arte)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare informazioni sull'origine dell'acqua potabile. Ipotizzare le conseguenze della mancanza d'acqua sia per l'uomo che per l'ambiente. • Stabilire buone regole per un consumo dell'acqua rispettoso dell'ambiente. <p>Attraverso esplorazioni di ambienti e piccole coltivazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • osservare i vegetali presenti • descrivere i cambiamenti di crescita • rappresentare graficamente • nomenclatura delle parti principali della pianta • individuare le somiglianze e le differenze tra i vegetali osservati • classificare i vegetali in base alla struttura principale (es. erbe, rampicanti, arbusti, alberi) <p>Attraverso esplorazioni ambientali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • osservare i campioni animali anche con ingrandimenti nella loro globalità • descrivere le parti che li compongono • Identificare i più immediati caratteri comuni in base a indicatori dati (le zampe, presenza di ali, la bocca, le antenne, il rivestimento...) 	<p>*Osservando un vegetale in crescita, individuare le parti principali che lo compongono</p> <p>*Osservare e descrivere campioni animali secondo indicazioni date.</p>	<p>*Riconoscere in un ambiente naturale, attraverso l'osservazione guidata, le principali strutture dei vegetali.</p> <p>*Descrivere un animale osservato indicandone le varie parti.</p>	<p>* Riconoscere e descrivere le parti principali, attraverso l'osservazione di un campione vegetale.</p> <p>* Produrre una scheda di identificazione di un animale descrivendo con modalità diverse tutte le</p>	<p>* Classificare i vegetali in base alla struttura principale.</p> <p>*Classificare un animale servendosi di una semplice chiave dicotomica.</p>
	<p>4 Varietà di forme e trasformazioni negli animali</p>	<p>4.a Classificare in base alla struttura corporea degli animali</p>					

			<ul style="list-style-type: none"> Operare prime classificazioni in base ai caratteri comuni identificati (es. le classi animali). 			caratteristiche più evidenti.	
--	--	--	---	--	--	-------------------------------	--

CURRICOLO CLASSE TERZA SCIENZE

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA			
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE			
DISCIPLINE CONCORRENTI: Matematica, Italiano, Storia, Geografia, Tecnologia			
NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		COMPETENZE

	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	MEDIO	AVANZATO
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	1 Gli stati della materia: solidi, liquidi e gas nell'esperienza di ogni giorno (esempio: i tre stati dell'acqua)	1a Comprendere e descrivere con esempi pratici alcune trasformazioni elementari di materiali diversi	<ul style="list-style-type: none"> • Compiere prime osservazioni su materiale allo stato solido, liquido e gassoso, esplorandone la consistenza e le proprietà meccaniche • Attraverso semplici modelli analogici comprendere i diversi legami molecolari della materia • Esplorare situazioni e fenomeni di trasformazione di alcuni materiali allo stato solido, liquido e gassoso. • Applicare il metodo scientifico sperimentale ai tre stati di aggregazione dell'acqua, individuando le condizioni necessarie per i vari passaggi di stato 	* Osservare e descrivere alcune trasformazioni elementari di diversi materiali	Confrontare modelli analogici con situazioni reali e riconoscerne somiglianze e differenze.	* Riconoscere le condizioni essenziali per le trasformazioni della materia nell'esperienza di ogni giorno	* Stabilire relazioni fra i fenomeni osservati.
	2 L'acqua elemento essenziale della vita	2.a Descrivere e rappresentare il ciclo dell'acqua	<ul style="list-style-type: none"> • Attraverso semplici modelli analogici rappresentare il ciclo dell'acqua collegandone gli 	* Osservare e descrivere le diverse fasi del ciclo dell'acqua riprodotte con	* Descrivere esperienze ed esperimenti relativi alla presenza	* Data un'esperienza concreta, raccogliere dati e confrontarli in	* Cogliere la relazione tra presenza / assenza dell'acqua e i

L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE		2.b Individuare la funzione dell'acqua negli esseri viventi e negli ambienti	<p>elementi a quelli in natura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare e descrivere in forma schematica il ciclo dell'acqua • Attraverso semplici modelli analogici, osservare alcuni fenomeni meteorologici leggendoli in relazione agli stati dell'acqua <ul style="list-style-type: none"> • Individuare nella realtà quotidiana la presenza dell'acqua (es. nelle piante, nel suolo, nel cibo, negli animali, nell'uomo) 	modello analogico.	dell'acqua in natura.	base a situazioni diverse.	mutamenti di un ambiente.
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	3 Varietà di forme e trasformazioni nelle piante familiari all'allievo	3.a Individuare la funzione delle varie parti della struttura delle piante in riferimento al loro ciclo vitale.	<ul style="list-style-type: none"> • Attraverso l'osservazione di campioni vegetali (radici, fusti, foglie fiori e frutti), compiere prime osservazioni sulla loro struttura, classificandone i principali tipi e ipotizzandone la funzione • Verificare attraverso semplici esperienze ed esperimenti le ipotesi fatte (es 	*Osservare e descrivere campioni vegetali con schemi guida.	* Rappresentare con varie modalità la funzione delle diverse parti della struttura vegetale sperimentata in classe.	* Osservare, raccogliere dati e confrontare in situazioni e condizioni diverse durante un esperimento.	* Stabilire relazioni tra le funzioni delle diverse parti della struttura vegetale.

	4 Varietà di forme e trasformazioni negli animali	4.a Cogliere, nella medesima funzione, le specificità degli organi di diverse classi animali	<p>traspirazione, respirazione, funzione della luce nel processo di fotosintesi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare, in modo diretto o per riproduzione, determinati comportamenti in varie situazioni (es. il modo di nutrirsi, il modo di respirare, il modo di muoversi, il modo di riprodursi) • Associare la funzione all'organo corrispondente • Individuare somiglianze e differenze degli organi tra classi animali diverse rispetto alla stessa funzione. 	*Osservare e descrivere con schemi guida piccoli animali o parti di essi.	Rappresentare con varie modalità la funzione osservata.	Classificare gli animali in base alla funzione osservata.	Stabilire relazioni tra le caratteristiche degli organi e le condizioni ambientali nelle quali vive l'animale.
--	---	--	--	---	---	---	--

CURRICOLO CLASSE QUARTA SCIENZE

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE							
DISCIPLINE CONCORRENTI: Geografia, Italiano, Musica							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	MEDIO	AVANZATO
OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI	1 Calore e temperatura	1.a Conoscere la differenza tra temperatura e calore in	Compiere esperienze a livello sensoriale su oggetti diversi rilevando lo stato termico in	* Osservare e descrivere in modo semplice alcuni fenomeni fisici e	Rappresentare graficamente e registrare i cambiamenti	* Osservare e ipotizzare, relativamente ad alcuni fenomeni	* Misurare e confrontare i fenomeni fisici e chimici considerati

		<p>riferimento all'esperienza quotidiana (italiano)</p>	<p>modo empirico e descrivendo somiglianze e differenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la soggettività delle esperienze fatte • Formulare ipotesi circa le modalità e gli strumenti utili ad una misurazione non empirica dello stato termico • Attraverso semplici esperimenti, definire le condizioni di trasformazione • Osservare i cambiamenti ottenuti, stanti le condizioni • Registrarli in successione • Analizzare il prodotto della trasformazione • Cogliere le differenze con lo stato iniziale • Individuare le cause della trasformazione • Porre in relazione cause ed effetti • Organizzare la descrizione dell'esperimento • Descrivere l'esperienza utilizzando termini appropriati <p>• Esplorare diverse fonti</p>	<p>chimici sperimentati secondo uno schema dato.</p>	<p>durante un esperimento.</p>	<p>fisici e chimici sperimentati</p>	
--	--	---	--	--	--------------------------------	--------------------------------------	--

			<p>di calore presenti nell'esperienza quotidiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare l'azione del calore su corpi diversi • Osservare i cambiamenti avvenuti • Registrarli evidenziando analogie e differenze • Descrivere il fenomeno della dilatazione dei solidi • Distinguere corpi buoni conduttori da corpi isolanti <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e descrivere caratteristiche, composizione e proprietà dell'aria e dell'atmosfera terrestre 				
	2. L'aria	<p>1.b Conoscere fenomeni legati al cambiamento di temperatura</p> <p>2.a La composizione dell'atmosfera terrestre</p>					

		2.b Le proprietà dell'aria e la pressione atmosferica					
L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE	3 I diversi livelli di consumo di energia tra i viventi.	3.a Individuare le relazioni tra gli organismi viventi e il loro ambiente. <i>(geografia)</i> 3.b Comprendere il significato di catena alimentare.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la funzione degli elementi abiotici (es. sole, suolo, acqua, aria) • All'interno degli elementi biotici, effettuare semplici classificazioni degli animali e dei vegetali presenti • Applicare le conoscenze apprese ad altri ambienti naturali • Comprendere le relazioni tra gli organismi e l'ambiente in cui vivono (concetto di habitat) • Ricercare informazioni riguardanti le funzioni vitali degli esseri viventi classificati, in particolare l'alimentazione. 	* Distinguere i diversi ruoli all'interno della catena alimentare partendo da uno schema dato.	*Distinguere i diversi ruoli all'interno della catena alimentare di ambienti diversi.	*Costruire esempi di catena alimentare.	* Ricostruire esempi di reti alimentari

		(geografia)	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare semplici esperienze di decomposizione (osservazione di muffe, compostaggio, seppellimento di vegetali e piccoli animali,...) • Ricercare la presenza di clorofilla attraverso soluzioni alcoliche e/o, osservazione microscopica di cloroplasti, visione di produzioni di ingrandimenti (attraverso filmati o immagini) • Coltura e osservazione di muffe • Condivisione di esperienze dirette dei bambini • Descrizione attraverso disegni e brevi testi • Ricerca di informazioni per distinguere fra muffe utili o dannose • Osservare attraverso il microscopio o riproduzioni visive i lieviti • Ricercare informazioni sull'utilità dei lieviti • Classificare i viventi secondo la posizione occupata nella catena 				
--	--	-------------	---	--	--	--	--

			<p>alimentare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare il ciclo della catena alimentare • Rappresentare altre catene alimentari all'interno dell'ambiente considerato • Individuare connessioni tra le diverse catene rappresentate • Comprendere e descrivere una rete alimentare • Attraverso modelli analogici, formulare ipotesi ragionate sulle conseguenze dello spezzarsi della catena alimentare. 				
--	--	--	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE QUINTA SCIENZE

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE

DISCIPLINE CONCORRENTI: Matematica, Tecnologia, Educazione motoria, Geografia

NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ		INIZIALE	BASE	MEDIO	AVANZATO
OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI	<p>1 L'energia: sue forme e catene di trasformazione</p>	<p>1.a Scoprire nell'esperienza quotidiana la presenza dell'energia nelle sue diverse forme: potenziale (chimica, elastica, gravitazionale) cinetica (radiante, termica, elettrica, meccanica, muscolare) nucleare <i>(matematica, tecnologia)</i></p> <p>1.b Cogliere le trasformazioni dell'energia da una forma all'altra <i>(tecnologia)</i></p>	<p>Osservare direttamente semplici macchine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schematizzarne il funzionamento • Cogliere il concetto di energia, attraverso semplici esperimenti ed esperienze riferite alla propria realtà • riconoscere vari tipi di energia presenti in natura • individuare le principali fonti di energia partendo dall'osservazione di situazioni quotidiane • Osservare direttamente o attraverso riproduzioni il funzionamento di macchine con diverse forme di energia (mulinello ad acqua o sabbia, centrale idroelettrica, 	<p>* Attraverso situazioni guidate riconoscere varie forme di energia presenti nell'ambiente</p>	<p>* Riconoscere varie forme di energia presenti nell'ambiente</p>	<p>* Riconoscere le forme di energia attraverso l'osservazione di macchine</p>	<p>* Costruisce modelli analogici di macchine per la produzione di energia, su indicazioni date.</p>

			<p>dinamo della bicicletta,)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiegarne il funzionamento ponendo in evidenza la trasformazione dell'energia da una forma all'altra • costruire semplici modelli analogici di macchine con diverse forme di energia. 				
L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE	2 L'organismo umano	2.a Riconoscere le strutture fondamentali dell'uomo: apparati e sistemi	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere le parti principali del corpo umano (capo, tronco, arti superiori, arti inferiori) • Per ogni parte, definire gli elementi che la compongono. • Conoscere in forma esperienziale e/o riproduzioni le parti principali della cellula umana. • Osservare e distinguere al microscopio e/o con riproduzioni i principali tipi di cellule del corpo umano • Conoscere le 	* Osservare, riconoscere le strutture fondamentali dell'uomo	* Osservare, riconoscere e descrivere il funzionamento delle strutture fondamentali dell'uomo	* Descrivere il ciclo vitale dell'uomo, individuando singole strutture	* Utilizzare la comparazione come elemento di descrizione delle somiglianze e delle differenze tra uomo e animale

			<p>caratteristiche principali dei diversi tipi di cellule in rapporto alle funzioni o alle strutture. (es. cellula muscolare, cellula nervosa, ecc.)</p> <ul style="list-style-type: none">• Osservare e riconoscere al microscopio e/o attraverso riproduzioni i principali tessuti del corpo umano (muscolare, nervoso, osseo, epiteliale).• Conoscere, attraverso osservazioni dirette, la struttura di alcuni organi di animali ad uso alimentare.• Individuare in una rappresentazione grafica i diversi organi componenti un apparato o un sistema.• Conoscere la nomenclatura specifica <p>In base ad ogni apparato o sistema</p>				
--	--	--	---	--	--	--	--

	<p>3 Il ciclo vitale dell'uomo</p>	<p>2.b Conoscere la relazione organo/funzione nell'uomo (<i>motoria</i>)</p> <p>3.a Descrivere il ciclo vitale dell'uomo</p>	<p>affrontato:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulle azioni legate a bisogni vitali o comportamentali (nutrirsi, respirare, muoversi, percepire la realtà attraverso i sensi, ecc.) • Attraverso esperienze concrete ed esperimenti, collegare gli organi alle rispettive funzioni. • Descrivere le diverse fasi di funzionamento di un apparato • Costruire un modello analogico di apparato o sistema • Individuare la reciprocità funzionale di organi e apparati. <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulle proprie abitudini di vita (alimentazione, igiene personale, postura, locomozione, al 				
--	---	--	---	--	--	--	--

	4 Condizioni per la salute dell'organismo umano	4.a Individuare buone norme di igiene personale (<i>motoria</i>)	<p>ritmo sonno-veglia,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire informazioni rispetto a norme igieniche, a pratiche e a tecniche relative all'igiene del corpo, all'alimentazione e all'apparato locomotore. • Assumere prime informazioni sui danni provocati da fumo e alcool 	*Conoscere le più essenziali norme igieniche.	*Conoscere e valutare in che cosa consiste l'igiene personale e perché è importante.	*Prendere consapevolezza dell'importanza dei comportamenti salutistici per praticarli con intenzionalità	*Riconoscere vari tipi di comportamenti salutistici scorretti e porli in relazione ai rispettivi danni sulla salute
	5 Le fonti energetiche	5.a Conoscere l'utilizzo e l'importanza delle fonti energetiche (<i>geografia</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere fonti di energia rinnovabili e non rinnovabili • Ricostruire i passaggi dalle fonti primarie alla produzione di energia • Conoscere alcune tecnologie di sfruttamento • Comprendere la relazione tra uso di fonti rinnovabili e salvaguardia 	*Distinguere le fonti energetiche	*Conoscere i diversi campi di applicazione delle varie fonti energetiche	*Distinguere aspetti positivi e negativi dell'utilizzo delle fonti energetiche	*Conoscere l'utilizzo delle fonti energetiche nel proprio ambiente di vita attraverso indagini guidate.

			<p>dell'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i problemi ambientali legati all'uso delle fonti non rinnovabili • Effettuare indagini e interpretare i dati raccolti relativamente al consumo di energia elettrica in casa e/o a scuola • Individuare modalità possibili di risparmio energetico 				
--	--	--	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE PRIMA TECNOLOGIA

**COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA DIGITALE - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE.
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA**

DISCIPLINE CONCORRENTI: italiano, matematica, storia, geografia, scienze, arte e immagine

NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE			
	CONOSCENZE	ABILITA'		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
VEDERE E OSSERVARE	1 Rappresentazioni grafiche di percorsi e ambienti	1.a Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi di ambienti della scuola	<ul style="list-style-type: none"> Movimenti nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali) Elaborazione ed esecuzione di semplici percorsi partendo da istruzioni verbali e/ o scritte Fornire istruzioni a qualcuno perché compia il percorso desiderato. Giochi di movimento su grandi scacchiere, anche con giocattoli /oggetti (robot...). Rappresentazione grafica (con diverse modalità) degli stessi per evidenziarne le parti, denominandole correttamente, e le 	* Ricorda e ricostruisce attraverso modelli guida esperienze vissute.	* Ricorda e rappresenta graficamente in modo essenziale le esperienze vissute.	* Rappresenta graficamente e verbalizza le esperienze vissute, utilizzando simboli non convenzionali.	* Rappresenta in vari modi e verbalizza le esperienze vissute.

	3 Manufatti tecnologici d'uso comune	3.a Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, lettore DVD, PC, tablet, robot, consolle di gioco e sa indicarne la funzione.	<p>loro funzioni peculiari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elencazione dei manufatti tecnologici conosciuti e loro rappresentazione grafica (con disegni o fotografie). • Classificazione secondo criteri condivisi. 	* Esplora con interesse giochi e manufatti e ne descrive in modo semplice la struttura.	* Utilizza giochi e manufatti in modo intuitivo, descrivendone le parti.	* Manipola, manufatti e artefatti tecnologici, ponendo domande sul loro funzionamento e rappresentandone le parti.	* Esplora e scopre le funzioni di manufatti e artefatti tecnologici
PREVEDERE E IMMAGINARE	4 Stime e previsioni	<p>4.a Effettuare stime approssimative su oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>4.b Pianificare e verificare le conseguenze di semplici azioni progettate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Attività collettive o in piccolo gruppo di misurazione di oggetti e ambienti utilizzando unità di misura arbitrarie • Riflessioni collettive sui rapporti di causa - effetto riferito ad azioni e comportamenti. Verbalizzazione e rappresentazione grafica con diverse modalità. • Ipotesi e previsioni su conseguenze possibili durante il proprio operato (scelta di un'azione o di un'altra durante il gioco strutturato: costruzioni tipo Lego, 	* Esplora oggetti e ambienti con l'ausilio di una guida e procedure date.	* Intuisce le caratteristiche degli oggetti che trova nell'ambiente scolastico	* Ipotizza l'utilizzo corretto di oggetti dell'ambiente scolastico	* Rileva le caratteristiche principali di oggetti e situazioni; analizza e ricerca soluzioni.

			<p>puzzle, Scratch, giochi alla L.I.M.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eventuale revisione delle azioni progettate 				
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<p>5 Oggetti e le loro parti</p> <p>6 Proprietà di alcuni materiali caratteristici degli oggetti (legno, plastica, metalli, vetro...)</p> <p>7 I primi confronti (leggerezza, durezza, fragilità...)</p>	<p>5.a Osservare, smontare e rimontare semplici oggetti conosciuti.</p> <p>6.a - 7.a Ordinare i corpi in base alle loro proprietà.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Attività libera di montaggio e smontaggio di semplici oggetti . Rappresentazione grafica del tutto e delle sue parti. • Osservare e classificare semplici materiali: carta, plastica, legno, vetro, metallo. <ul style="list-style-type: none"> –Discriminare materiali per la raccolta differenziata. – Osservare e classificare semplici oggetti di uso comune sia a scuola sia a casa, rappresentare le varie parti nominandole correttamente. – Attività per la raccolta differenziata: plastica, tetrapack, legno, vetro, alluminio, materiale compostabile. 	* Manipola con interesse oggetti di uso comune.	* Manifesta curiosità e prova a sperimentare modalità per interagire con gli oggetti attraverso stimoli dati.	*Monta e smonta semplici oggetti e meccanismi seguendo delle istruzioni	* Sperimenta e interagisce in modo autonomo con le cose che lo circondano.

			<ul style="list-style-type: none">• Verbalizzare alcuni semplici algoritmi;• Attraverso attività concrete:• Cogliere la medesima proprietà in più oggetti, confrontarli e seriarli.• Individuare equivalenze di oggetti in base alle proprietà.• Stimare e quantificare le proprietà osservate in modo oppositivo (es. lungo/corto, leggero/pesante)• Ordinare corpi in base alle loro proprietà di leggerezza, durezza, fragilità.• Classificare diversi oggetti in base alle caratteristiche osservate				
--	--	--	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE SECONDA TECNOLOGIA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA DIGITALE - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE.							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: italiano, matematica, geografia, scienze, arte e immagine							
NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE			
	CONOSCENZE	ABILITA'		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
VEDERE E OSSERVARE	1 Rappresentazioni grafiche di percorsi e ambienti	1.a Eseguire semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.	<ul style="list-style-type: none"> • Attività in piccolo gruppo o individuali di ricostruzione di percorsi e ambienti ricorrendo a fotografie, mappe mentali, modelli tridimensionali. Attività di confronto tra ricostruzioni e realtà. • Riconoscere caratteristiche degli ambienti e saper astrarne la forma, • Osservazione di oggetti di diverso materiale; i materiali nel tempo. • Osservazioni di oggetti di pietra, carta, metallo, legno. • Osservazioni guidate per scoprire le proprietà dei materiali: elastici, 	* Ricorda e ricostruisce attraverso modelli guida esperienze vissute.	* Ricorda le proprie esperienze documentandole attraverso il disegno	* Ricorda e narra le proprie esperienze attraverso sequenze grafiche e didascalie	* Ricorda e costruisce le proprie esperienze attraverso diverse forme di documentazione.
	2 Manufatti e meccanismi d'uso comune	2.a Descrivere manufatti e meccanismi d'uso comune, individuandone le parti e spiegandone le funzioni principali.		* Esplora con interesse giochi e manufatti e ne descrive in modo semplice la struttura.	* Intuisce il funzionamento di manufatti e meccanismi di uso comune	* Esplora in modo autonomo manufatti e meccanismi, scoprendo alcune funzioni e motivandone l'uso.	* Esplora e individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti imparando a rispettare i

			<p>friabili, rigidi, plastici, assorbenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> Ricerca di somiglianze e differenze tra i manufatti tecnologici. Classificazione dei manufatti secondo criteri condivisi. 				<p>fondamentali principi di sicurezza.</p>
	<p>3 Manufatti tecnologici d'uso comune</p>	<p>3.a Conoscere i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e a casa.</p>					
<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p>	<p>4 Stime e previsioni</p>	<p>4.a Effettuare stime approssimative su misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>4.b Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Attività collettive o in piccolo gruppo di misurazione di oggetti e ambienti utilizzando unità di misura arbitrarie proporre giochi di coding unplugged . giochi su siti di programmazione a blocchi visuali Decodificare e creare istruzioni con il linguaggio naturale e/o visuale a blocchi (cacce al tesoro, 	<p>* Intuisce alcune caratteristiche di oggetti</p>	<p>* Scopre le caratteristiche di oggetti e situazioni</p>	<p>* Rileva le caratteristiche principali di oggetti e situazioni; analizza e ricerca soluzioni.</p>	<p>* Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni.</p>

		<p>4.c Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto avendo a disposizione i materiali necessari.</p>	<p>schematizzazione di situazioni problematiche, etc).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività collettive per rilevare difetti di un oggetto e possibili miglioramenti. Riflessioni sulle proposte elaborate, con particolare riferimento alla fattibilità e criticità. • In piccolo gruppo progettazione di semplici oggetti. Riflessioni sulle proposte elaborate, con particolare riferimento alla fattibilità e criticità. 				
INTERVENIRE E TRASFORMARE	5 Le parti di un oggetto o meccanismo	<p>5.a Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico</p> <p>Eseguire interventi su oggetti o meccanismi d'uso</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Progettazione di semplici interventi personalizzati sul corredo scolastico. (su oggetti e meccanismi) • Riflessioni sulle proposte elaborate, con particolare riferimento alla fattibilità e criticità. 	* Manipola con interesse oggetti di uso comune e se guidato ne individua le parti e le trasforma secondo modelli dati.	* Manifesta curiosità e prova a sperimentare modalità per interagire con gli oggetti attraverso stimoli dati.	*Monta e smonta semplici oggetti e meccanismi seguendo le istruzioni	* Rileva la trasformazione di alcuni oggetti e meccanismi confrontandoli tra loro.

			<ul style="list-style-type: none">• Uso di diagrammi di flusso per rappresentare sequenze di azioni e conseguenze; trasformare decisioni o comportamenti in storie: storytelling e coding.				
--	--	--	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE TERZA TECNOLOGIA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: COMPETENZA DIGITALE - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE.							
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA							
DISCIPLINE CONCORRENTI: italiano, matematica, storia, geografia, scienze, arte e immagine							
	O.S.A.			COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITA'	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
VEDERE E OSSERVARE	1 Rappresentazioni di percorsi e ambienti	1.a Eseguire semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti	<ul style="list-style-type: none"> • Collettivamente, ricostruzione di ambienti e/o percorsi ricorrendo all'utilizzo di legende e riduzioni in scala • Attività di disegno tecnico con strumenti adeguati per rappresentazioni libere o secondo indicazioni dell'insegnante. • Rappresentazione grafica (con diverse modalità) del tutto e delle parti, denominandole 	* Rappresenta con disegni il mondo artificiale se guidato da modelli e procedure date.	* Rappresenta con disegni il mondo artificiale	* Rappresenta con disegni corredati di didascalie il mondo artificiale	* Rappresenta con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le peculiarità e le funzioni.
	2 Il disegno tecnico	2.a Utilizzare alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari					
	3 Manufatti e meccanismi d'uso comune	3.a Utilizzare giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune,					

	4 Guide d'uso, istruzioni...	<p>spiegandone le funzioni peculiari.</p> <p>4.a Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune).</p>	<p>correttamente, e delle loro interconnessioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedendo in modo collettivo o in piccoli gruppi, montare oggetti semplici utilizzando guide e istruzioni. (costruzione con mattoncini, robot..) 	<p>* Se guidato legge istruzioni d'uso e le segue su indicazioni date dall'insegnante.</p>	<p>* Legge istruzioni d'uso e le segue su indicazioni date dall'insegnante</p>	<p>motivandone l'uso.</p> <p>* Segue autonomamente le istruzioni d'uso</p>	<p>macchina, usa oggetti e strumenti imparando a rispettare i fondamentali principi di sicurezza.</p> <p>* Segue istruzioni d'uso e sa riferire il percorso fatto.</p>
PREVEDERE E IMMAGINARE	6 Stime e previsioni	6.a Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.	<ul style="list-style-type: none"> • Attività in piccolo gruppo di misurazione di oggetti utilizzando unità di misura arbitrarie e/o convenzionali come verifica di stime preventive. • Costruzione di strumenti di misurazione. • Usare oggetti modulari (tipo lego) per riconoscere elementi simili di un artefatto • Riflessioni collettive sui rapporti 	* Intuisce lo svolgimento di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e li realizza su indicazioni date.	* Intuisce lo svolgimento di semplici processi o procedure e li realizza in contesti conosciuti.	* Ipotizza lo svolgimento di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e lo descrivere in vari modi.	* Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti, schematizzandoli.

		<p>6.b Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o nel piccolo gruppo.</p> <p>6.c Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto avendo a disposizione strumenti e i materiali necessari.</p>	<p>di causa - effetto riferito ad azioni e comportamenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzazione e rappresentazione grafica con diverse modalità. • In piccolo gruppo o individualmente progettazione di semplici oggetti, riportando i passaggi in forma di istruzioni. • Riflessioni sulle proposte elaborate, con particolare riferimento alla fattibilità e criticità. 				
INTERVENIRE E TRASFORMARE	7 Le parti di oggetti e apparecchiature	7.a Utilizzare manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e saperne descriverne la funzione; smontare e rimontare apparecchiature.	<ul style="list-style-type: none"> • Attività libera di montaggio e smontaggio di manufatti e apparecchiature. • Rappresentazione grafica del tutto e delle sue parti evidenziandone le funzioni e le interconnessioni. • Cogliere differenze per forme, materiali, funzioni in oggetti costruiti dall'uomo e saperli 	* Utilizza strumenti, oggetti e materiali in situazioni pratiche quotidiane secondo indicazioni date.	* Utilizza strumenti, oggetti e materiali in situazioni pratiche quotidiane.	* Usa strumenti, oggetti e materiali in modo coerente con le funzioni.	* Usa strumenti, oggetti e materiali secondo le loro funzioni specifiche e li sa adattare a varie situazioni.

	tecnico	tecnico per rappresentare semplici oggetti	dell'insegnante.	del il disegno tecnico, facendo riferimento a modelli dati.	del il disegno tecnico.	semplice oggetto, sceglie gli strumenti più idonei per rappresentarlo, secondo procedure conosciute.	semplice oggetto, sceglie gli strumenti più idonei per rappresentarlo in modo creativo.
	3 Manufatti e meccanismi d'uso comune	3.a Effettuare prove ed esperienze guidate sulle proprietà dei materiali più comuni.	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi ed esperimenti con materiali diversi. Discussioni ed esperienze per scoprire interazioni tra materiali diversi. 	*Esegue in modo guidato esperienze pratiche facendo riferimento a modelli dati.	*Esegue in modo guidato esperienze pratiche.	*Ripete esperienze ed esperimenti schematizzando e classificandoli in base ad un criterio dato.	*Applica le conoscenze acquisite per realizzare in collaborazione e con altri manufatti o meccanismi di uso comune.
	4 Manufatti tecnologici d'uso comune	4.a Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	<p>Esplorazione libera di nuove applicazioni informatiche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attraverso le piattaforme di programmazione imparare a scrivere codice; • apportare modifiche al codice; • identificare i bug nel codice e dedurre soluzioni corrette. • progettare e costruire storie tecnologiche unendo anche le potenzialità di alcuni kit di robotica con il 	* Su indicazioni dell'insegnante opera su un' applicazione informatica	*Utilizzando schemi guida opera su un'applicazione informatica per realizzare un compito.	* Utilizza applicazioni informatiche in modo autonomo per realizzare un compito.	* Utilizza applicazioni informatiche in modo autonomo e collaborando in gruppo per realizzare un compito per rappresentar e la realtà e le esperienze.

	5 Guide d'uso, istruzioni...	5.a Legge e sa spiegare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.	<p>linguaggio di programmazione Scratch.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedendo in piccoli gruppi o individualmente, montare oggetti semplici utilizzando le istruzioni; spiegare il funzionamento riferendosi ai manuali d'uso. 	*Su indicazioni dell'insegnante legge informazioni o istruzioni d'uso.	* Data una situazione o un problema, legge e comprende semplici e brevi informazioni o istruzioni d'uso.	* Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione e tecnica e commerciale.	*Sa ricercare gli strumenti informativi più idonei per ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi.
PREVEDERE E IMMAGINARE	6 Stime e previsioni	<p>6.a Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti</p> <p>6.b Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Attività in piccolo gruppo o individuale di misurazione di oggetti utilizzando unità di misura convenzionali, come verifica di stime preventive. • Riflessioni collettive sui rapporti di causa - effetto riferito ad azioni e comportamenti. Verbalizzazione e rappresentazione 	* Svolge semplici processi o procedure in contesti conosciuti su indicazioni e modelli dati.	* Intuisce lo svolgimento di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e lo realizza su indicazioni.	*Ipotizza lo svolgimento di semplici processi o procedure in contesti conosciuti	*Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti

		propria classe 6.d Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	grafica con diverse modalità. • Sa usare diagrammi di flusso per programmazione per icone nella programmazione di un robot				
INTERVENIRE E TRASFORMARE <i>Correlato anche a: Competenza chiave europea "Competenza digitale"</i>	7 Le parti di oggetti e apparecchiature	7.a Cogliere le strategie messe in atto dall'uomo per migliorare la propria vita.	• Effettuare ricerche sulla storia degli oggetti.	* Utilizza strumenti e oggetti tecnologici su indicazioni dell'insegnante.	* Utilizza strumenti e oggetti tecnologici con schemi guida.	* Intuisce le diverse caratteristiche e funzioni di oggetti tecnologici, applicando procedure note.	* Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche e, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale apportando contributi personali.

	<p>2 Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni</p>	<p>2.a Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>2.b Leggere messaggi riconoscendo i principali simboli tecnici commerciali. e per attività di coding</p>	<p>compiendo esperimenti ed esperienze sulle loro proprietà ed utilizzi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività di ricerca dei simboli più noti e loro decodifica. • Attraverso le piattaforme di programmazione imparare a scrivere codice; • apportare modifiche al codice; • identificare i bug nel codice e dedurre soluzioni corrette. • progettare e costruire storie tecnologiche unendo anche le potenzialità di alcuni kit di robotica con il linguaggio di programmazione 	<p>guidato esperienze pratiche facendo riferimento a modelli dati.</p> <p>*Riconosce il significato di alcuni simboli più noti con l'ausilio di tabelle guida.</p>	<p>*Esegue con la guida dell'insegnante esperienze pratiche.</p> <p>*Legge e comprende le informazioni principali.</p>	<p>*Ripete esperienze ed esperimenti schematizzando e classificandoli in base ad un criterio dato.</p> <p>*Legge abitualmente etichette, materiale informativo e ne riconosce i simboli più noti.</p>	<p>*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.</p> <p>*Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>
--	--	---	---	--	--	---	---

			<p>Scratch.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedendo in piccoli gruppi o individualmente, montare oggetti utilizzando le istruzioni; spiegare il funzionamento riferendosi ai manuali d'uso, selezionando le informazioni. • Esplorazione libera di nuove applicazioni informatiche. 				
	<p>4 Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comune</p>	<p>4.a Ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p>		<p>*Su indicazioni dell'insegnante legge informazioni o istruzioni d'uso.</p>	<p>*Data una situazione o un problema, legge e comprende semplici e brevi informazioni o istruzioni d'uso.</p>	<p>*Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione e tecnica e commerciale.</p>	<p>*Sa ricercare gli strumenti informativi più idonei per ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi.</p>

		4.b Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.		*Utilizza in modo guidato strumenti tecnologici, facendo riferimento a modelli dati.	*Utilizza in modo guidato strumenti tecnologici.	*Utilizza in modo autonomo gli strumenti tecnologici.	*Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p><i>Correlato anche a: Competenza chiave europea "Competenza digitale"</i></p>	6 Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali	<p>5.b Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p>6.a Riflettere su risorse e consumo energetico</p> <p>6.b Conoscere processi di riciclaggio dei materiali più comuni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Attività in piccolo gruppo o individuali per rilevare difetti di un oggetto e possibili miglioramenti. Riflessioni sulle proposte elaborate, con particolare riferimento alla fattibilità e criticità. • Realizzazione in gruppo di progetti ambientali (uso, riuso e riciclaggio dei rifiuti, protezione della natura, acqua come risorsa, risparmio energetico...). • Ricerca, selezione e visione di siti web e contenuti digitali. • Visite guidate a impianti di depurazione, smaltimento rifiuti... • In piccolo gruppo o individualmente progettazione di 		*Ipoteizza lo svolgimento di semplici processi o procedure in contesti sconosciuti.	*Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti sconosciuti.	*E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

			<p>semplici macchine, utensili o attrezzi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riflessioni sulle proposte elaborate, con particolare riferimento alla fattibilità e criticità. • Sa usare diagrammi di flusso per programmazione per icone nella programmazione di un robot 				
	7 Il mondo tecnologico	<p>6.c Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari (anche di recupero).</p> <p>7.a Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il computer per reperire le informazioni necessarie per organizzare uscite didattiche. 				
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<p>8 Modalità di manipolazione dei materiali più comuni</p> <p>10 Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni</p>	<p>8.a Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>8.b Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi</p> <p>10.a Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Attività libera di montaggio e smontaggio di manufatti e apparecchiature. • Rappresentazione grafica del tutto e delle sue parti evidenziandone le funzioni e le interconnessioni. • Realizzare semplici preparazioni alimentari, con particolare attenzione all'utilizzo in sicurezza degli 	*Intuisce lo svolgimento di processi semplici o procedure in contesti conosciuti e li realizza su indicazioni.	*Ipotizza lo svolgimento di semplici processi o procedure in contesti conosciuti.	*Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti.	*Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale

		<p>degli alimenti.</p> <p>10.b Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>10.c Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>10.d Cercare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>strumenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progettazione di semplici interventi sul proprio corredo scolastico. Riflessioni sulle proposte elaborate, con particolare riferimento alla fattibilità e criticità. • In piccolo gruppo o individualmente progettazione di semplici oggetti, riportando i passaggi in forma di istruzioni. Riflessioni sulle proposte elaborate, con particolare riferimento alla fattibilità e criticità. • Selezionare i programmi di utilità a seconda dell'utilizzo ipotizzato, seguire le procedure per la sua installazione in sicurezza. 				
--	--	--	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE PRIMA – RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: Competenza alfabetica funzionale; Competenze in materia di cittadinanza; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria; Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali; Competenza imprenditoriale; competenza personale sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza digitale; competenza multilinguistica.

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: RELIGIONE CATTOLICA

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
DIO E L'UOMO	1.Scoprire l'importanza di sé e il valore della vita come dono.	1.a Conoscere la creazione come opera di Dio nelle scritture (italiano, arte, scienze)	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare il racconto biblico della Creazione, ascoltare e cantare canzoni che raccontano la creazione giorno per giorno, disegni spontanei e interazione verbale. 	* Sentirsi parte del Creato	* Conoscere la natura, i compagni, le persone che interagiscono nell'ambiente di vita, come dono di Dio	* Accogliere la natura, i compagni, le persone che interagiscono nell'ambiente di vita, come dono di Dio	* Riconoscere la natura, i compagni, le persone che interagiscono nell'ambiente di vita, come dono di Dio

	2. Prendere coscienza dell'amore che gli altri riversano sulla nostra vita.	2.a Conoscere il mondo intorno a noi. (arte) 2.b Riconoscere la sacralità del dono della vita (arte, italiano)	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione della realtà anche attraverso immagini selezionate, interazione verbale, disegni spontanei. • Interazione verbale per raccontare le persone che si sono sempre prese cura di noi, con amore, schede strutturate e disegni spontanei. Giochi interattivi alla LIM 				
VALORI ETICI E RELIGIOSI	3. Riconoscere il valore dello stare insieme nei diversi luoghi di vita (a casa, a scuola...).	3.a Imparare ad ascoltare adulti di riferimento e coetanei (convivenza civile)	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogare per imparare ad ascoltare e rispettare 'il proprio turno'. • Ascoltare il racconto evangelico della scelta dei Dodici e la chiamata ad un'amicizia speciale, spiegazione, interazione verbale e drammatizzazione. • Interazione verbale delle proprie emozioni, 	* Conoscere i propri compagni	* Sperimentare l'amicizia accogliendo i compagni	* Imparare ad accogliere Gesù come amico	* Rispettare ed accogliere le diversità tra le persone sull'esempio dell'insegnamento di Gesù
	4. Riconoscere, accogliere e rispettare l'altro valorizzando le diversità come dono di Dio.	4.a Conoscere l'importanza dell'amicizia per Gesù e per gli uomini (storia, geografia, italiano) 4.b Maturare atteggiamenti di accoglienza e					

		condivisione “di quello che si ha” (convivenza civile)	drammatizzazioni e attività grafiche.				
BIBBIA E ALTRE FONTI	<p>5. Collegare alla vita di Gesù la festa cristiana del Natale, ricostruendo la storia della sua nascita.</p> <p>6. Ricercare e riconoscere i segni che contraddistinguono la festa cristiana del Natale.</p> <p>7. Conoscere e vivere la festa di Santa Lucia come una delle tradizioni popolari locali legate al Natale</p>	<p>5.a Conoscere il racconto evangelico della natività e infanzia di Gesù (italiano, arte, musica, storia, geografia)</p> <p>6.a Riconoscere il significato religioso della festa del Natale cogliendone il messaggio di amore e di pace e di speranza (italiano, arte, storia, musica, cittadinanza e costituzione)</p> <p>7.a Riconoscere e percepire le tradizioni e l'importanza della festa di Santa Lucia (italiano, arte, storia, geografia)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di brani evangelici, conversazione guidata, schede strutturate, disegni spontanei, canti, racconti, poesie, visione di film. • Conversazione guidata, osservazione dell'ambiente sociale, drammatizzazione, schede strutturate, ascolto di canzoni e 'canto corale', disegni spontanei. • Osservazione dell'ambiente sociale, racconto della 'storia' di Santa Lucia, conversazione 	<ul style="list-style-type: none"> * Conoscere l'avvenimento della nascita di Gesù * Essere consapevole del legame esistente fra cambiamenti della natura e dell'ambiente e il Natale 	<ul style="list-style-type: none"> * Conoscere alcuni avvenimenti della nascita di Gesù. * Conoscere alcuni segni del Natale. 	<ul style="list-style-type: none"> * Associare gli eventi della nascita di Gesù all'Avvento e alla festa del Natale. * Riconoscere i segni cristiani del Natale nell'esperienza diretta del bambino. 	<ul style="list-style-type: none"> * Saper raccontare alcuni eventi della nascita di Gesù. * Distinguere gli aspetti religiosi da quelli di costume e di tradizione popolare.

			guidata, disegni spontanei.				
BIBBIA E ALTRE FONTI	8. Ricostruire l'ambiente di vita di Gesù confrontandolo con il proprio.	8.a Riconoscere similitudini e differenze tra l'infanzia di Gesù e la propria (storia, geografia, scienze) 8.b Confrontare i luoghi in cui è vissuto Gesù con i propri, riconoscendone similitudini e differenze con il proprio (geografia, storia, arte)	<ul style="list-style-type: none"> ● Racconto delle proprie abitudini di vita ● Osservazione del 'nostro ambiente sociale' e racconto di quello in cui visse Gesù: struttura delle case, alimentazione, abbigliamento, giochi dei bambini. 	* Raccontare il proprio vissuto e le proprie abitudini di vita	*Conoscere alcune caratteristiche dell'ambiente di vita di Gesù.	*Conoscere l'ambiente in cui viveva Gesù	*Saper cogliere similitudini e differenze tra il proprio ambiente di vita e quello di Gesù
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI	9. Collegare alla vita di Gesù la festa cristiana della Pasqua. 10. Ricercare e riconoscere i segni che contraddistinguono la festa cristiana della Pasqua nell'ambiente.	9 a. Conoscere il racconto evangelico della Pasqua di Gesù (italiano, arte, storia, musica, geografia) 10.a Saper raccontare gli eventi della Pasqua utilizzando una sequenza temporale corretta (storia, italiano, arte) 10.b Riconoscere il significato religioso	<ul style="list-style-type: none"> ● Narrazione di brani evangelici, conversazione guidata, schede strutturate, canti, cortometraggi, osservazione di immagini ● Conversazione di approfondimento, attività grafiche, interazione verbale per esprimere le proprie emozioni. 	* Conoscere l'avvenimento della Pasqua di Gesù	*Conoscere alcuni momenti della Pasqua di Gesù.	* Associare gli eventi della Pasqua di Gesù alla Quaresima e alla festa di Pasqua.	* Saper raccontare alcuni eventi della Pasqua di Gesù. * Distinguere gli aspetti religiosi da

		della festa della Pasqua cogliendone il messaggio di amore, di pace e di speranza (italiano, arte, storia, musica, cittadinanza e costituzione)	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione guidata, schede strutturate, attività grafiche. 	* Essere consapevole del legame esistente fra cambiamenti della natura e dell'ambiente e la Pasqua	*Conoscere alcuni segni della Pasqua.	* Riconoscere i segni della Pasqua nella propria esperienza diretta	quelli di costume e di tradizione popolare
Linguaggio religioso	12. Ascoltare alcuni racconti dell'Antico Testamento (Genesi).	12.a Scoprire la Bibbia come il libro sacro di Gesù (italiano, storia, geografia) 12.a Conoscere, attraverso brani biblici, alcuni personaggi significativi dell'Antico Testamento (italiano, storia, arte)	<ul style="list-style-type: none"> • Raccontare brani biblici, schede strutturate, conversazioni guidate, disegni spontanei. 	* Sapere che la Bibbia è il Libro di Gesù	*Sapere che la Bibbia è il Libro dei cristiani	* Conoscere alcuni brani tratti dalla Bibbia	*Saper raccontare alcuni episodi biblici.
VALORI ETICI E RELIGIOSI	13 Riconoscere la Chiesa come luogo in cui la comunità dei cristiani si riunisce.	13.a Riconoscere la chiesa come luogo sacro in cui i cristiani si riuniscono (geografia, storia)	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione guidata, schede strutturate. 	* Riconoscere la Chiesa come luogo di preghiera	* Conoscere gli Elementi caratterizzanti un luogo sacro	*Riconoscere e descrivere gli elementi e gli arredi di un luogo sacro	* Riconoscere la chiesa come luogo sacro e come comunità dei credenti

		<p>13.b Riconoscere il significato della chiesa come edificio (italiano, storia, geografia)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uscita didattica nel quartiere, schede strutturate sugli elementi più importanti di una chiesa, conversazione di approfondimento. • Espressione della propria esperienza, spiegazione, attività grafiche. 	<p>* Riconoscere la chiesa come luogo sacro per i cristiani</p>	<p>* Conoscere alcuni gesti cristiani</p>	<p>* Riconoscere e comprendere la sacralità di alcuni gesti</p>	<p>* Conoscere gli atteggiamenti da tenere in un luogo sacro</p>
--	--	--	--	---	---	---	--

CURRICOLO CLASSE SECONDA – RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: Competenza alfabetica funzionale; Competenze in materia di cittadinanza; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria; Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali; Competenza imprenditoriale; competenza personale sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza digitale; competenza multilinguistica.

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: RELIGIONE CATTOLICA

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Dio e l'uomo	1. Ricostruire il racconto biblico della creazione.	1.a Conoscere il racconto della creazione e comprendere il significato del patto di amicizia con Dio. Conoscere le principali figure dell'Antico Testamento (Noè) (italiano, arte, scienze, storia)	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione introduttiva, ascolto del racconto biblico della creazione, di canzoni, rappresentazioni grafiche, realizzazione di cartelloni, lapbook e semplici manufatti. Didattica digitale. Schemi e mappe concettuali Racconto biblico di figure importanti dell'Antico Testamento, conversazioni guidate, realizzazione di manufatti. Didattica digitale. Schemi e mappe concettuali 	<ul style="list-style-type: none"> * Conoscere il racconto della creazione * Conoscere la figura di San Francesco 	<ul style="list-style-type: none"> * Raccontare la creazione * Conoscere la storia di San Francesco 	<ul style="list-style-type: none"> * Conoscere in modo sequenziale la creazione * Saper raccontare qualche episodio della vita di San Francesco 	<ul style="list-style-type: none"> * Raccontare in modo sequenziale la creazione * Cogliere il messaggio di San Francesco

	<p>2. Scoprire la figura di san Francesco d'Assisi e riflettere sul suo messaggio. Riconoscere che il creato è un dono di Dio affidato all'uomo affinché lo custodisca.</p>	<p>2.a Conoscere il cantico delle creature (arte, musica, italiano, storia, geografia)</p>	<p>. Racconto della vita di San Francesco, conversazione di approfondimento, ascolto del 'Cantico delle Creature' in musica e canto di gruppo. Didattica digitale. Schemi e mappe concettuali</p>	<p>* Conoscere che Dio interviene negli avvenimenti biblici</p>	<p>* Conoscere come Dio interviene negli avvenimenti biblici</p>	<p>* Saper raccontare come Dio interviene negli avvenimenti biblici</p>	<p>* Individuare come Dio interviene negli avvenimenti biblici</p>
<p>Linguaggio religioso</p>	<p>3. Conoscere e ricostruire gli avvenimenti evangelici riguardanti la nascita di Gesù.</p>	<p>3.a Conoscere il racconto della nascita di Gesù (arte, musica, italiano, storia, geografia)</p>	<p>• Narrazione dell'origine del presepe, osservazione e lettura guidata di opere d'arte. Realizzazione di manufatti e didattica</p>	<p>* Conoscere i personaggi del Natale e della tradizione popolare.</p>	<p>* Raccontare gli eventi relativi alla nascita di Gesù</p>	<p>* Saper ordinare e gli eventi relativi alla nascita di Gesù, secondo la narrazione del Vangelo</p>	<p>* Saper raccontare gli eventi relativi alla nascita di Gesù, secondo la narrazione del Vangelo</p>

	4.Scoprire il significato cristiano della festa del Natale.	4.a Saper ordinare cronologicamente gli eventi della Natività (italiano, arte e musica, storia, geografia)	digitale. Schemi e mappe concettuali • Interazione verbale sul tempo d'Avvento, narrazione della storia evangelica del Natale, attività grafiche, drammatizzazione, ascolto di brani musicali, didattica digitale. Schemi e mappe concettuali				
La bibbia e le altre fonti	5. Accostarsi al messaggio di Gesù attraverso la scoperta di alcuni momenti della sua vita pubblica (battesimo, chiamata dei Dodici, ...).	5.a Il Battesimo (italiano, storia, geografia)	• Narrazione del Battesimo di Gesù, conversazione sul valore sacramentale del Battesimo, condivisione delle proprie esperienze e oggetti (fotografie, vestitino bianco), realizzazione di manufatti e didattica digitale. Schemi e mappe concettuali • Narrazione della chiamata degli apostoli, realizzazione di manufatti e	* Conoscere l'evento del Battesimo. *Conoscere il rapporto di amicizia fra Gesù	* Conoscere l'evento del Battesimo di Gesù. * Conoscere il nome di alcuni amici di Gesù: gli Apostoli	* Conoscere i segni e i simboli del Battesimo. *Comprendere il rapporto di amicizia tra Gesù e i Dodici e	* Conoscere il significato del sacramento del Battesimo *Riconoscere il rapporto di amicizia tra Gesù e i suoi amici e confrontarlo

	6. Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio evidenziando nel "Padre nostro" la specificità della preghiera cristiana.	6.a Il Padre Nostro (italiano)	<p>didattica digitale. Schemi e mappe concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura e comprensione del testo del Padre Nostro, spiegazione e conversazione guidata, confronto con le preghiere e i luoghi di culto delle religioni monoteiste, realizzazione di manufatti e didattica digitale. Schemi e mappe concettuali 	e i suoi amici: Apostoli		comprendere l'esempio dei Santi	con le proprie amicizie
				* Conoscere la modalità della preghiera	* Conoscere la preghiera del Padre Nostro	* Capire alcune espressioni del Padre Nostro	* Riconoscersi come figli di un unico Padre
Bibbia e altre fonti	7. Leggere, comprendere e riferire alcune parabole evangeliche; Scoprire nei miracoli di Gesù il suo messaggio d'amore per gli uomini.	7.a Conoscere il racconto di alcune parabole (italiano, storia, geografia, arte, educazione civica) Conoscere il racconto di alcuni miracoli (italiano, geografia, storia, arte)	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto di alcune parabole, spiegazione, conversazione guidata, realizzazione di manufatti e didattica digitale. Schemi e mappe concettuali 	* Saper ascoltare la lettura di alcune parabole	* Saper ascoltare e comprendere il racconto di alcune parabole	* Ricordare alcune parabole	* Saper ricostruire, con parole proprie, il racconto di alcune parabole

			<ul style="list-style-type: none"> • Racconto di alcuni miracoli, spiegazione, conversazione guidata, realizzazione di manufatti e didattica digitale. Schemi e mappe concettuali 	* Saper ascoltare il racconto di alcuni miracoli	* Saper ascoltare e comprendere il racconto di alcuni miracoli	* Ricordare alcuni miracoli	* Saper scoprire nei miracoli il messaggio d'amore di Gesù
				* Conoscere il significato di amore	* Conoscere il comandamento dell'amore	* Saper fare degli esempi nei quali si è messo in pratica il comandamento dell'amore	* Saper ricostruire, nella vita di Gesù, i momenti in cui si è concretizzato il comandamento dell'amore
Linguaggio religioso	<p>8. Riconoscere e ricostruire gli avvenimenti legati alla morte e alla resurrezione di Gesù.</p> <p>9. Accostarsi ai racconti della</p>	8.a Comprendere e cogliere il significato dei momenti principali della Quaresima e della Pasqua (arte, musica, italiano)	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione introduttiva sulla festa di Pasqua e narrazione evangelica della storia della Pasqua, conversazione per comprendere i fatti narrati, realizzazione di manufatti e didattica digitale. Schemi e mappe concettuali 	* Conoscere il racconto della Pasqua	* Raccontare l'avvenimento della Pasqua	* Saper raccontare i momenti fondamentali della Settimana Santa	* Riordinare gli eventi della Pasqua cristiana

	<p>settimana santa e della Pasqua di resurrezione.</p> <p>10. Individuare e riconoscere nell'ambiente e nelle celebrazioni della tradizione popolare i segni della Pasqua cristiana.</p>	<p>9.a Ordinare cronologicamente i riti della Settimana Santa (italiano, storia e arte)</p> <p>10.a Comprendere i segni e i simboli della tradizione, che riguardano la Pasqua (italiano, storia, arte e musica, educazione civica)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto delle celebrazioni della Settimana Santa. • Osservazione e racconto dell'ambiente sociale, conversazione per condividere le proprie esperienze ed emozioni, schede strutturate ,realizzazione di manufatti interazioni verbali sul significato dei simboli pasquali. Didattica digitale, mappe concettuali e schemi. 				
Valori etici e religiosi	<p>11. Conoscere la chiesa come luogo di incontro con i suoi riti e i suoi arredi. Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica.</p>	<p>11.a La chiesa cristiana e altri edifici di culto, divinità, ministri del culto e modalità di preghiera (italiano, geografia, arte, storia)</p> <p>Comprendere il significato di alcuni semplici gesti e segni della liturgia cristiana (italiano e storia)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione introduttiva, conversazioni guidate, realizzazione di manufatti. Mappe concettuali schemi e didattica digitale • Conversazione per esprimere gesti e segni della liturgia cristiana, spiegazione, realizzazione di manufatti schemi e 	<p>* Conoscere la Chiesa come comunità dei credenti in Gesù</p> <p>* Conoscere alcuni segni e simboli cristiani</p>	<p>* Conoscere gli edifici di culto delle religioni monoteistiche</p> <p>*Conoscere alcuni gesti liturgici</p>	<p>* Conoscere gli elementi essenziali delle Chiese cristiane</p> <p>*Saper descrivere alcuni gesti e atteggiamenti della vita cristiana</p>	<p>* Conoscere simbologia ed atteggiamenti tipici della preghiera</p> <p>* Comprendere e identificare alcuni gesti e atteggiamenti propri della vita cristiana</p>

	<p>12.Riconoscere l'impegno della comunità umana e cristiana nel porre alla base della convivenza l'amicizia e la solidarietà.</p>	<p>12.a Riconoscere alcune testimonianze di vita nell'esperienza umana, i Santi (italiano, geografia, storia, arte, educazione civica)</p>	<p>mappe concettuali e didattica digitale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drammatizzazione, conversazione per condividere le proprie sensazioni, conversazione di rinforzo. Racconto di biografie di alcuni Santi. Mappe concettuali e schemi didattica digitale. 				
--	--	---	--	--	--	--	--

CURRICOLO CLASSE TERZA – RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: Competenza alfabetica funzionale; Competenze in materia di cittadinanza; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria; Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali; Competenza imprenditoriale; competenza personale sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza digitale; competenza multilinguistica.

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: RELIGIONE CATTOLICA

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Dio e l'uomo	1. Scoprire che l'uomo si è sempre interrogato sulle origini del mondo. Riconoscere nel Creato l'opera di Dio e al contempo manifestare la disponibilità a maturare atteggiamenti di responsabilità ed impegno verso ogni creatura.	1.a Riconoscere le differenze, le narrazioni mitologiche e le teorie scientifiche. Conoscere come Dio Creatore interviene nella storia dell'uomo a partire dall'A.T. (italiano, storia, geografia, arte)	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione introduttiva, lettura e analisi di un testo mitologico, 'versione' della scienza. • Lettura di brani biblici, schede strutturate, conversazione per far emergere le differenze e le similitudini, attività grafica, ricerche di approfondimento. • Conversazione introduttiva, narrazione di brani biblici, 	<ul style="list-style-type: none"> * Conoscere alcuni miti sull'origine del mondo * Raccontare l'origine del mondo secondo la Bibbia * Individuare nel Creato le opere di Dio 	<ul style="list-style-type: none"> * Conoscere le teorie scientifiche sull'origine del mondo * Conoscere come Dio interviene nel racconto biblico della creazione * Riconoscere nel Creato le opere di Dio e 	<ul style="list-style-type: none"> * Conoscere la differenza fra mito e teoria scientifica sull'origine del mondo. * Saper raccontare come Dio interviene negli avvenimenti biblici * Conoscere come Dio interviene in alcuni avvenimenti biblici e come l'uomo, può 	<ul style="list-style-type: none"> * Capire il "come" della scienza e il "perché" della Bibbia (complementarietà di scienza e Bibbia) * Individuare come Dio interviene negli avvenimenti biblici * Individuare come Dio interviene negli avvenimenti biblici e come l'uomo,

			conversazione di approfondimento.		come l'uomo può custodirle	rispondere in modo responsabile	sull'esempio di alcuni personaggi biblici, può rispondere in modo responsabile
La Bibbia e le altre fonti	<p>2.il linguaggio religioso da quello scientifico. Cogliere come scienza e fede consentano di delineare un'immagine globale e unitaria dell'uomo e della vita.</p> <p>3.Ricostruire le tappe fondamentali della storia degli Ebrei (storia della salvezza per i Cristiani) narrate nell'Antico Testamento</p>	<p>2.a Conoscere il significato religioso della Bibbia</p> <p>2.b Riconoscere parole specifiche riguardanti la religione e la scienza (scienze e italiano)</p> <p>3.a Riconoscere e saper collocare storicamente gli eventi e le principali figure del popolo ebraico (Abramo, Isacco, Giacobbe, Giuseppe, Mosè, Davide, Salomone...) (italiano, storia e geografia)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione introduttiva, schede strutturate, attività grafica, esercitazioni sulla ricerca di libri e capitoli indicati. • Lettura di diversi brani con parole specifiche senza svelarne la provenienza. • Conversazione guidate per far emergere che solo attraverso entrambe, religione e scienza, si può arrivare ad una spiegazione completa ed unitaria rispetto la formazione del mondo e la nascita dell'uomo, schede strutturate. • Narrazione di brani evangelici e relativa 	<p>* Saper distinguere la Bibbia da altri libri</p> <p>* Conoscere alcuni termini specifici del linguaggio religioso e alcuni del linguaggio scientifico</p> <p>* Conoscere la visione dell'uomo proposta dalla scienza</p> <p>*Conoscere i nomi di alcune</p>	<p>*Conoscere la struttura del Libro Sacro</p> <p>* Confrontare alcuni termini specifici del linguaggio religioso e alcuni del linguaggio scientifico</p> <p>* Conoscere la visione dell'uomo proposta dalla Bibbia</p> <p>* Conoscere i tratti principali di</p>	<p>*Approfondire la conoscenza del Libro Sacro attraverso la lettura di alcuni brani significativi</p> <p>* Saper utilizzare alcuni termini specifici del linguaggio religioso e alcuni del linguaggio scientifico</p> <p>* Cogliere la differenza fra la visione dell'uomo proposta dalla Bibbia e quella proposta dalla scienza</p> <p>*Ricostruire la missione specifica di alcune figure bibliche dell'A.T.</p>	<p>* Riconoscere la specificità dell'A.T. (storia della salvezza prima della nascita di Gesù)</p> <p>* Individuare e comprendere in un brano biblico (Genesi) alcuni termini specifici del linguaggio religioso</p> <p>* Comprendere la ricchezza e la bellezza dell'immagine dell'uomo e della vita proposta dalla fede cristiana</p> <p>*Comprendere la missione specifica ed il valore di alcuni personaggi biblici</p>

			interazione verbale, conversazione guidata, schede strutturate, ricerche di approfondimenti, canti e/o visione di dvd (selezione)	figure bibliche dell'A.T.	alcune figure bibliche dell'A.T.		dell'A.T. e saperla collocare cronologicamente
Linguaggio religioso	<p>4.Scoprire che Dio attraverso i Profeti, ha annunciato la venuta del Messia.</p> <p>5.Scoprire attraverso il racconto dei Magi che Gesù si è voluto manifestare a tutti i popoli del mondo.</p> <p>6.Riflettere sull'avvenimento dell'incarnazione di Gesù attraverso le opere d'arte.</p>	<p>4a Riconoscere Gesù come il Messia, compimento delle promesse di Dio (italiano, arte, storia, geografia)</p> <p>5.a Collocare storicamente, attraverso brani biblici, il racconto dei Re Magi (italiano, storia, geografia e arte)</p> <p>6.a Riconoscere, attraverso alcune opere d'arte, il mistero dell'Incarnazione (italiano, storia, geografia e arte)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate, lettura di un'immagine artistica, lettura e spiegazione di brani biblici, attività grafiche. • Lettura spiegazione di brani biblici, secondo gli elementi di cui si è a conoscenza, collocare storicamente il racconto dei Re Magi. • Osservazione e lettura guidata di alcune opere d'arte, conversazione di approfondimento. 	<p>* Conoscere i nomi di alcuni profeti (Isaia, Michea, Giovanni B.)</p> <p>*Conoscere le figure dei Magi</p> <p>*Conoscere alcuni segni e simboli del Natale</p>	<p>* Conoscere il significato di profezia</p> <p>* Saper raccontare l'episodio dei Magi</p> <p>* Riconoscere in alcune opere d'arte i segni e i simboli del Natale</p>	<p>* Conoscere il senso della profezia di alcuni profeti (Isaia, Michea, Giovanni B.)</p> <p>*Collocare storicamente l'episodio dei Magi</p> <p>*Associare i significati dei simboli del Natale all'avvenimento dell'ncarnazione di Gesù, a partire da opere d'arte</p>	<p>* Comprendere il vero senso dell'annuncio dei profeti in relazione a Gesù, dono di Dio per gli uomini</p> <p>*Comprendere che i Magi sono testimoni del compimento della profezia della venuta del Messia</p> <p>* Comprendere attraverso il confronto di alcune opere d'arte il vero senso del Natale: Dio si è fatto uomo</p>
Bibbia e le altre fonti	7.Conoscere la formazione e la composizione della Bibbia provando ad utilizzarla.	7.a Riconoscere alcune pagine bibliche fondamentali e saper spiegare la	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e lettura di diversi brani biblici, schede strutturate, esercitazioni di ricerca e di 	* Ascolta e conosce brani tratti da pagine bibliche fondamentali	* Racconta e comprende alcuni brani tratti da pagine	* Conosce la struttura e la formazione del Libro sacro	* Saper cercare e trovare alcune citazioni bibliche (libro, capitoli e

		formazione del libro sacro (italiano, storia, geografia, arte)	riconoscimento dei vari testi in base al contenuto e al genere letterario.		bibliche fondamentali		versetti) e riconosce il genere letterario
Linguaggio religioso	8. Conoscere il significato, i riti e gli elementi comuni alla Pasqua ebraica e a quella cristiana. 9. Accostarsi ai racconti della settimana santa e della Pasqua di resurrezione attraverso le opere d'arte.	8.a Rilevare la continuità e la novità della Pasqua cristiana rispetto alla Pasqua Ebraica (italiano, storia, arte) 9.a Con l'aiuto di alcune opere d'arte, comprendere il significato della Settimana Santa e del Triduo pasquale. (italiano, storia, geografia e arte)	<ul style="list-style-type: none"> • Narrazione di brani evangelici e relativa interazione verbale, visione di audiovisivo, schede strutturate, conversazioni guidate. • Osservazione e lettura guidata di alcune opere d'arte che riguardano la Settimana Santa e il Triduo pasquale, schede strutturate, conversazione di approfondimento. 	<ul style="list-style-type: none"> * Conoscere i significati dei simboli della Pasqua cristiana * Conoscere i momenti fondamentali della Settimana Santa e del Triduo pasquale 	<ul style="list-style-type: none"> * Conoscere i significati dei simboli della Pasqua ebraica * Riconoscere in alcune opere d'arte i segni e i simboli della Pasqua 	<ul style="list-style-type: none"> * Distinguere i simboli e i riti della Pasqua ebraica e cristiana * Saper raccontare i momenti fondamentali della Settimana Santa e del Triduo pasquale, a partire da opere d'arte 	<ul style="list-style-type: none"> * Comprendere i simboli e i riti della Pasqua ebraica, distinguendo il vero senso della Pasqua: Gesù muore e risorge per la salvezza degli uomini * Riordinare i momenti fondamentali della Settimana Santa e del Triduo pasquale, a partire da alcune opere d'arte

Curricolo classe QUARTA – religione cattolica

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: Competenza alfabetica funzionale; Competenze in materia di cittadinanza; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria; Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali; Competenza imprenditoriale; competenza personale sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza digitale; competenza multilinguistica.

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: RELIGIONE CATTOLICA

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Bibbia e altre fonti	<ul style="list-style-type: none"> Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche (N.T.) riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. <p>2. Conoscere la storia della redazione dei Vangeli: l'evento pasquale, l'espressione della comunità e la fissazione dei testi scritti.</p>	<p>1.a Conoscere la stesura dei Vangeli e del Libro Sacro, traendone il messaggio principale (italiano, storia, geografia)</p> <p>2.a Comprendere la "nascita" dei Vangeli come testi scritti (italiano, storia e geografia)</p> <p>2.b. Conoscere i Vangeli e gli evangelisti (italiano, storia e geografia)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conversazione introduttiva, schede strutturate, interazioni verbali, visioni dvd a tema Conversazione introduttiva, studio degli evangelisti, dei loro simboli e dei loro scritti, schede strutturate, lettura e commento dei brani evangelici e visione dvd (selezione) 	<p>* Conoscere i Vangeli come libri del N.T.</p> <p>* Conoscere il numero e i nomi degli evangelisti</p>	<p>* Conoscere la modalità con la quale è avvenuta la stesura dei Vangeli</p> <p>* Conoscere gli evangelisti ed i loro simboli</p>	<p>* Ricostruire cronologicamente e come dai racconti orali si è passati al testo scritto</p> <p>*Saper cercare e trovare alcune citazioni nei Vangeli (Vangelo, capitoli e versetti)</p>	<p>* Conoscere i diversi libri del N.T.</p> <p>*Rintracciare somiglianze e differenze (Sinottici e Vangelo di Giovanni)</p>

<p>Linguaggio religioso</p>	<p>3. Intendere il senso religioso del Natale nell'arte, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalle tradizioni popolari.</p> <p>4 Riflettere sull'avvenimento dell'Incarnazione di Gesù attraverso il proprio contesto di vita</p>	<p>3.a Individuare significative espressioni dell'arte cristiana per rilevare come la fede è stata interpretata dagli artisti (arte, storia)</p> <p>4.a Conoscere il territorio, i gruppi sociali, usi e costumi al tempo di Gesù (geografia, storia, scienze)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione introduttiva, lettura guidata di alcune opere d'arte, schede strutturate, riproduzione dell'opera. • Conversazione per confrontare altri metodi per misurare il tempo con quello utilizzato dalla Chiesa. Spiegazione e costruzione della 'ruota' che indica se ci troviamo nel Tempo Ordinario, Tempo d'Avvento ecc • Attività laboratoriale sulla Terra di Gesù, conversazione guidata, osservazioni e lettura di immagini e cartine geografiche, visione dvd, schede strutturate 	<p>* Accostarsi all'osservazione di alcune opere d'arte</p> <p>*Conoscere i colori liturgici</p> <p>* Conoscere alcuni luoghi della vita di Gesù</p>	<p>* Individuare alcuni elementi significativi dell'opera artistica</p> <p>*Conoscere i tempi liturgici</p> <p>* Leggere mappe e carte geostoriche relative al tempo di Gesù</p>	<p>* Analizzarne gli elementi significativi</p> <p>* Saper ricostruire le tappe dell'anno liturgico</p> <p>* Collocare i luoghi della Palestina ed eventi di vita di Gesù</p>	<p>* Saper leggere alcuni elementi caratteristici, presenti in un'opera d'arte cristiana</p> <p>*Comprendere il significato di alcune tappe dell'anno liturgico</p> <p>* Riconoscere la figura storica di Gesù</p>
<p>Dio e l'uomo</p>	<p>5. Scoprire fonti e documenti non cristiani che testimoniano la storicità di Gesù.</p>	<p>5.a Conoscere alcune figure di storici o autori non cristiani che testimoniano la storicità di Gesù (italiano, storia, geografia)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione introduttiva, lettura selettiva di brani. 	<p>* Conoscere i nomi di alcuni storici non cristiani</p>	<p>* Conoscere alcune fonti di storici non cristiani</p>	<p>*Conoscere la testimonianza di alcuni storici non cristiani</p>	<p>* Confrontare le testimonianze non cristiane con le narrazioni evangeliche</p>

	6. Ricostruire le tappe della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli.	6.a Rielaborare e comprendere, attraverso la lettura brani evangelici, la realtà socio-politica nella quale visse Gesù (italiano, storia e geografia)	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura selettiva di alcuni brani evangelici, schede strutturate, allestimento di un cartellone 	*Conoscere i passaggi fondamentali della vita di Gesù	* Ricostruisce in ordine cronologico, le tappe della vita di Gesù	* Conoscere alcuni elementi del contesto di vita di Gesù facendo riferimento al contesto storico, sociale e religioso del tempo	* Saper collocare le tappe della vita di Gesù facendo riferimento al contesto storico, sociale e religioso del tempo rintracciabile nei Vangeli
Valori etici e religiosi	7. Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno con parole e azioni (parabole e miracoli). 8. Conoscere Gesù, modello perfetto del progetto di Dio, che indica i valori che orientano la vita.	7.a Comprendere il significato della missione di Gesù (italiano, arte, storia, geografia) 8.a Individuare in Gesù la pienezza dell'umanità (italiano, storia e geografia)	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione guidata, schede strutturate, lettura e commento brani evangelici, attività grafica. • Lettura selettiva di alcuni brani evangelici, conversazione per condividere le riflessioni. 	* Conoscere che cos'è una parabola e un miracolo * Conoscere alcune caratteristiche umane di Gesù	*Conoscere le parabole più significative che veicolano i miracoli e gli insegnamenti di Gesù *Contestualizzar e alcune caratteristiche umane di Gesù	*Comprendere il linguaggio delle parabole e dei miracoli * Confrontare alcune caratteristiche umane di Gesù con il proprio stile di vita	* Interpretare il significato delle parabole, dei miracoli e degli insegnamenti di Gesù in relazione alla propria esperienza di vita *Rielaborare nell'esperienza personale gli insegnamenti di Gesù
Linguaggio religioso	9. Intendere il senso religioso della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa.	9.a Comprendere, attraverso il racconto dei Vangeli, il senso dell'evento pasquale (italiano, storia, arte)	<ul style="list-style-type: none"> • Interazione verbale sulle tradizioni pasquali del mondo, allestimento di un cartellone, lettura e spiegazione di brani biblici 	*Conoscere il racconto della Pasqua a partire dai Vangeli	* Individuare alcuni elementi significativi della Pasqua a partire dai Vangeli	*Comprendere il senso ed il valore della la Pasqua, a partire dai Vangeli	*Distinguere il vero senso della Pasqua: Gesù vince la morte con la sua Resurrezione, a partire dai Vangeli

	10. Accostarsi al mistero della Pasqua di resurrezione attraverso le opere d'arte.	10.a Attraverso l'analisi di alcune opere d'arte, approfondire il significato della Pasqua e della Resurrezione (italiano, storia, geografia e arte)	<ul style="list-style-type: none"> • Confronto passi evangelici della resurrezione • Lettura di dipinti di arte sacra, attività grafica. 	*Accostarsi all'osservazione di alcune opere d'arte ma	* Individuare alcuni elementi significativi dell'opera artistica	*Analizzarne gli elementi significativi	*Saper leggere alcuni elementi caratteristici, presenti in un'opera d'arte cristiana
L'alunno coglie il significato specifico dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.	11. Conoscere il significato dei sacramenti nella tradizione della chiesa, come doni di Gesù e azione dello Spirito Santo.	11.a Riconoscere i sacramenti come doni di Gesù per azione dello Spirito Santo (italiano, arte)	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione dei sacramenti e dei loro simboli, spiegazione, schede strutturate, conversazioni guidate, attività grafiche. 	*Conoscere quali e quanti sono i sacramenti della tradizione cristiana	*Conoscere i simboli relativi ai sacramenti cristiani	* Sapere che cos'è un sacramento	*Collegare i simboli ai sacramenti e cogliere il loro significato specifico

CURRICOLO CLASSE QUINTA - RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: Competenza alfabetica funzionale; Competenze in materia di cittadinanza; Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria; Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali; Competenza imprenditoriale; competenza personale sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza digitale; competenza multilinguistica.

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: RELIGIONE CATTOLICA

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Dio e l'uomo	1. Scoprire che l'uomo, nella ricerca di risposte alle grandi domande della vita, cerca e incontra Dio.	1. Conoscere l'origine della Chiesa narrata nel Nuovo Testamento e negli Atti degli Apostoli. Conoscere alcune figure di Santi e martiri, vocazioni. (italiano, storia, geografia, arte)	Conversazioni guidate, narrazione di brani evangelici, schede strutturate, attività grafica. Lettura selettiva del libro degli Atti degli Apostoli, approfondimenti storici.	* Conoscere l'autore e la collocazione del libro degli Atti degli Apostoli nella Bibbia	* Leggere e comprendere testi degli Atti inerenti la comunità delle origini	* Ricavare informazioni relative alla Chiesa primitiva e alla sua evoluzione	* Saper ricostruire la storia della chiesa dalle origini all'Editto di Costantino
	2. Scoprire che le religioni nelle loro diverse espressioni offrono risposte alle domande che toccano i problemi dell'esistenza e propongono diversi stili di vita.	2.a Conoscere il percorso storico che ha portato alla divisione tra i cristiani (italiano, storia, geografia, lingua inglese) 2.b Riconoscere nel Nuovo Testamento la	Approfondimenti su alcuni personaggi significativi per la nascita della Chiesa e la diffusione del messaggio evangelico, schede strutturate. Lettura di alcune biografie di Santi e di Martiri (selezione) Conversazione introduttiva sulla vita di Maria, schede	* Saper collocare nella Bibbia e all'interno della storia della salvezza l'evento della Pentecoste * Conoscere i nomi di alcuni Santi e Martiri	* Comprendere i brani della Pentecoste) * Conoscere la vita di alcuni Santi e martiri	* Interpretare i simboli e i colori dell'evento Pentecoste * Riconoscere come Dio interviene nella loro vita	* Riconoscere i carismi donati dallo Spirito e presenti nella Chiesa * Riconoscere, attraverso l'esempio e l'attualità della vita dei Santi, la relazione al proprio progetto di vita

		<p>figura di Maria (italiano, storia, arte, geografia)</p> <p>2.c Conoscere in modo comparato le principali religioni del mondo (Cristianesimo, Ebraismo, Islam, Induismo, Buddismo e altre religioni orientali; accenni a religioni naturali, nuove religioni e ateismo) (italiano, geografia, storia)</p>	<p>operative, lettura artistica di un'icona mariana, approfondimento sulle icone. Conversazioni guidate, lettura di immagini, ricerche a tema, produzione di elaborati scritti.</p>	<p>* Conoscere le diverse confessioni cristiane (cattolici, protestanti, ortodossi, anglicani)</p> <p>*Conoscere gli avvenimenti della vita di Maria riportati nei Vangeli</p> <p>* Conoscere la collocazione geografica delle grandi religioni</p>	<p>*Collocare geograficamente e identificare le principali differenze delle diverse confessioni cristiane</p> <p>* Riordinare i principali avvenimenti della vita di Maria</p> <p>* Conoscere gli elementi essenziali e caratterizzanti le diverse religioni</p>	<p>* Leggere in modo comparato somiglianze e differenze delle confessioni cristiane</p> <p>*Identificare nei Vangeli e leggere e conoscere alcuni brani mariani</p> <p>*Descrivere gli elementi essenziali e caratterizzanti le diverse religioni</p>	<p>* Interpretare i segni e le caratteristiche peculiari delle confessioni cristiane</p> <p>* Interpretare i principali avvenimenti della vita di Maria alla luce di Gesù Cristo</p> <p>*Confrontare gli elementi essenziali espressi dai diversi popoli con la propria esperienza di vita</p>
Valori etici e religiosi	<p>3. Riconoscere negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili.</p>	<p>3.a Conoscere i principali insegnamenti di Gesù (Italiano, storia, geografia, cittadinanza e costituzione, arte)</p>	<p>• Conversazioni guidate, lettura selettiva brani evangelici, approfondimento sull'attualità degli insegnamenti di Gesù.</p>	<p>* Conoscere i principali insegnamenti di Gesù</p>	<p>*Collocare nel Vangelo e riordinare i principali insegnamenti di Gesù</p>	<p>* Conosce gli insegnamenti di Gesù attraverso la mediazione di Maria e dei Santi</p>	<p>* Confrontare gli insegnamenti di Gesù con la propria esperienza di vita</p>

Linguaggio religioso	<p>4. Distinguere nei racconti del Natale ciò che appartiene ai testi evangelici ciò che è stato rielaborato dalla cultura popolare.</p> <p>5. Conoscere diversi modi di celebrare il Natale nelle chiese cristiane.</p> <p>6. Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partir quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.</p>	<p>4.a Conoscere il significato cristiano del Natale (Italiano, arte, cittadinanza e costituzione, storia, geografia)</p> <p>5a Conoscere le celebrazioni che riguardano il Natale nelle varie confessioni cristiane (italiano, storia, arte, geografia, lingua inglese)</p> <p>6.a Riconoscere il "modo" di rappresentare la fede dagli artisti (italiano, storia, geografia e arte)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate sui simboli e le tradizioni cristiane riguardanti il Natale, attività grafiche, dvd, canti. • Conversazioni per evidenziare le celebrazioni del Natale nelle altre confessioni cristiane, schede strutturate, attività di ricerca. • Lettura e confronto guidato di alcune opere d'arte, riconoscimento di particolari tecniche e colori utilizzati e loro significato, dvd. 	<p>* Conoscere le tradizioni della cultura popolare rispetto alla festa del Natale</p> <p>* Conoscere alcune opere d'arte del territorio</p>	<p>* Conoscere i testi evangelici relativi al mistero dell'incarnazione</p> <p>* Conoscere i nomi di alcuni artisti operanti sul territorio</p>	<p>* Conoscere i diversi tempi e modi di celebrare il Natale nelle chiese cristiane</p> <p>* Individuare gli elementi significativi delle opere</p>	<p>* Rielaborare il significato cristiano del Natale nella propria esperienza personale</p> <p>* Saper interpretare alcuni elementi caratteristici, presenti in opere d'arte del territorio</p>

<p>La Bibbia e le altre fonti</p>	<p>8. Scoprire, mediante la lettura e l'analisi delle fonti religiose, l'esistenza di un "principio guida comune" che appartiene agli uomini di tutte le religioni.</p>	<p>8.a Riconosce la Bibbia come testo sacro per ebrei e cristiani (italiano, storia, geografia)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate, confronto tra ebraismo e cristianesimo, approfondimenti sul testo sacro comune ad entrambi. 	<ul style="list-style-type: none"> * Conoscere la Bibbia come documento fondamentale della nostra cultura 	<ul style="list-style-type: none"> * Identificare nella Bibbia alcuni temi fondamentali 	<ul style="list-style-type: none"> * Conoscere altre tipologie testuali derivanti da altre religioni 	<ul style="list-style-type: none"> * Scoprire un filo comune che guida gli uomini di tutte le religioni e riconosce lo specifico della religione cattolica.
<p>Linguaggio religioso</p>	<p>9. Cogliere, attraverso alcune pagine evangeliche, come Gesù viene incontro alle attese di perdono e di pace, di giustizia e di vita eterna.</p> <p>10. Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.</p>	<p>9.a Conoscere il significato cristiano della Pasqua (Italiano, arte, cittadinanza e costituzione, storia, geografia)</p> <p>11.a Riconoscere il "modo" di rappresentare la fede dagli artisti (italiano, storia, geografia e arte)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate sui simboli e le tradizioni pasquali, attività grafiche. • Lettura e confronto guidato di alcune opere d'arte, riconoscimento di particolari tecniche e colori utilizzati e loro significato. 	<ul style="list-style-type: none"> * Conoscere le tradizioni della cultura popolare rispetto alla festa della Pasqua * Conoscere alcune opere d'arte del territorio 	<ul style="list-style-type: none"> * Conoscere i testi evangelici relativi al mistero della passione, morte e resurrezione di Gesù * Conoscere i nomi di alcuni artisti operanti sul territorio 	<ul style="list-style-type: none"> * Conoscere i diversi tempi e modi di celebrare la Pasqua nelle chiese cristiane * Individuare gli elementi significativi delle opere 	<ul style="list-style-type: none"> * Rielaborare il significato cristiano della Pasqua nella propria esperienza personale * Saper interpretare alcuni elementi caratteristici, presenti in opere d'arte del territorio

<p>Dio e l'uomo</p>	<p>11. Individuare gli elementi alla base del dialogo interreligioso.</p> <p>12. Scoprire l'importanza del dialogo fra i cristiani ed i fedeli delle altre religioni, per favorire una convivenza pacifica.</p>	<p>11.a Conoscere le origini e lo sviluppo delle altre grandi religioni (Italiano, arte, storia, geografia, cittadinanza e costituzione)</p> <p>12.a Riconoscere le basi sulle quali si fonda il dialogo tra le principali religioni (italiano e storia, geografia, cittadinanza e costituzione)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate, attività di ricerca selettiva per ogni religione, schede strutturate, produzione di elaborati scritti, proiezioni di dvd. • Conversazioni guidate, narrazioni storiche, ricerche a tema, allestimento cartellone. 	<p>* Conoscere altre esperienze religiose, rispetto al cristianesimo</p>	<p>* Conoscere alcune somiglianze e differenze tra cristianesimo e altre religioni</p>	<p>* Distinguere somiglianze e differenze tra cristianesimo e altre religioni</p>	<p>* Riconoscere gli elementi di dialogo in relazione alla religione cristiana</p>
<p>Valori etici e religiosi</p>	<p>13. Conoscere le origine delle prime comunità Cristiane.</p>	<p>13 a Ricostruire, ripercorrendo il percorso storico della Chiesa Cattolica, avvenimenti e personaggi che ne hanno determinato la storia (italiano, storia, geografia e arte, cittadinanza e costituzione)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione introduttiva, presentazione del ruolo del Pontefice e del suo rapporto con Pietro, schede di approfondimento. 	<p>* Riconoscere in Gesù Cristo il capo della Chiesa</p>	<p>*Conoscere la struttura fondamentale della Chiesa e le principali vocazioni</p>	<p>* Conoscere l'organizzazione e delle prime comunità cristiane e del suo primo sviluppo</p>	<p>* Conoscere la struttura della Chiesa e collegarla all'esperienza di vita cristiana</p>

<p>14. Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa Cattolica sin dalle origini.</p> <p>15. Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo.</p> <p>16. Descrivere i contenuti principali del Credo cattolico.</p>	<p>14.a Individuare la specificità e l'unicità di vocazioni e ministeri all'interno della Chiesa Cattolica (italiano, storia, geografia e arte, cittadinanza e costituzione)</p> <p>15.a Esprimere i principali contenuti della fede cattolica (italiano, storia, arte)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Narrazioni sul monachesimo, riflessioni sulla figura di Santi che hanno dato impulso alla vita della Chiesa, conversazioni guidate, cenni storici sul contesto socio-politico, schede strutturate. <p>. Conversazione e riflessione guidata, approfondimenti sui 'compiti' di ciascuno, allestimento cartellone, proiezione di dvd</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura del Credo, spiegazione, schede strutturate, conversazione di riflessione. 		<p>*Individuare le parti fondamentali del testo del Credo</p>	<p>*Comprendere e descrivere le parti fondamentali del testo del Credo</p>	<p>*Contestualizzare e le parti fondamentali del Credo</p>	<p>*Riconoscere le differenze delle parti fondamentali del testo del Credo, rispetto alle altre confessioni cristiane ed interpretarle alla luce della propria esperienza.</p>
---	---	--	--	---	--	--	--

