



Istituto Comprensivo Carolei-Dipignano "S. Valentini"

Scipione Valentini

Scuola dell'Infanzia, Primaria, Secondaria di 1° grado ad indirizzo musicale

Via Alfonso Rendano – 87030 CAROLEI (CS)

Tel 0984/634567 C.F. 80005140787

E-Mail: csic80200t@istruzione.it PEC: csic80200t@pec.istruzione.it

Sito: www.comprensivodipignano.gov.it



Alfonso Rendano



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CAROLEI-DIPIGNANO

Progettazione Curriculare per Competenze

Scuola Primaria

Classi: 1[^] 2[^] 3[^] 4[^] 5[^]

Anno Scolastico 2019/2020



PROGETTAZIONE CURRICULARE DISCIPLINARE a.s. 2019/20

PREMESSA

La seguente Programmazione curriculare annuale, condivisa in ambito dipartimentale, rappresenta uno strumento guida comune, per classi parallele della Scuola Primaria dell'Istituto Comprensivo Carolei- Dipignano, utile per la strutturazione dei singoli percorsi di apprendimento – insegnamento per ogni gruppo-classe

La sua redazione fa riferimento imprescindibile ai seguenti principi:

- **Continuità verticale:** rapporto fra quanto stabilmente e significativamente già appreso e i requisiti necessari per l'accesso alla classe di riferimento
- **Personalizzazione:** libertà per ciascun docente di individuare i mezzi, gli strumenti, i mediatori didattici, idonei ad agevolare l'apprendimento degli alunni
- **Inclusività:** ricerca collegiale, all'interno dei vari team di classe, di ogni strategia possibile e utile a facilitare l'apprendimento anche in caso di particolari difficoltà

MEZZI & STRUMENTI

- **Mediatori attivi** (esplorazioni, osservazioni dirette, sperimentazioni, esercitazioni per ideare, esercitazioni per applicare / controllare)
- **Mediatori iconici** (disegno “spontaneo”, materiale visivo per documentare, disegno preordinato secondo un piano contenutistico/codice prescelto, analisi ed interpretazioni di immagini selezionate, codificazioni grafico – figurative di eventi più o meno complessi a partire da linguaggi verbali e non, schematizzazioni, mappe, organizzatori percettivi, cartelloni,...)
- **Mediatori analogici** (drammatizzazioni in role play, simulazioni, analisi e discussioni su giochi finalizzate all'identificazione di regole, simulazioni finalizzate all'applicazione e controllo di conoscenze precedenti)
- **Mediatori simbolici** (discussioni finalizzate a sistemare/omologare informazioni raccolte; narrazioni dell'insegnante; narrazioni – ascolto, lettura, scrittura – di eventi; sintesi scritta – didascalie – e iconica, narrazioni dell'allievo, definizione di concetti, formulazione di giudizi; riflessioni sul linguaggio, sulle pratiche discorsive, sulle procedure, finalizzate all'individuazione di regole; applicazione e controllo di regole apprese in precedenza

COMPETENZE-CHIAVE EUROPEE

Presupposto fondamentale è che, attraverso le discipline, l'azione didattica si orienti allo sviluppo delle **competenze-chiave**, secondo la definizione ufficiale della Raccomandazione espressa dal Parlamento Europeo nel 2018:

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza multilinguistica
- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria
- Competenza digitale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

SCELTE METODOLOGICHE GENERALI

La metodologia, quale complesso di scelte che mirano, essenzialmente, alla trasmissione/appropriazione dei contenuti non può fare riferimento ad un'unica strategia, ma ad una serie calibrata e commisurata di scelte che tengono conto dei singoli alunni, del loro modo di apprendere e delle risposte che forniscono in termini non solo di contenuti appresi, ma anche e soprattutto della motivazione ad apprendere e del mantenimento di questa, perdurante nel tempo.

Si partirà, comunque dal presupposto che affinché si generi apprendimento occorre:

- Pensare il sapere come costruzione personale
- Apprendere in modo attivo
- Apprendere in modo collaborativo
- Tener conto dell'importanza del contesto

- Esercitare una valutazione intrinseca facendo attenzione ai processi metacognitivi.

A tal fine, operativamente, si ritiene necessario adottare le seguenti metodologie integrate di lavoro a supporto della lezione frontale:

- Didattica cooperativa;
- Didattica per gruppi di lavoro;
- Didattica ludica e laboratoriale;

e dare vita, pertanto, ad azioni concrete come:

- *osservazioni continuative e sistematiche, con materiale strutturato e non;*
- *momenti di riflessione personale e/o di team sul percorso di ogni alunno/a, del gruppo classe nella sua articolazione e complessità e nelle dinamiche apprenditivo/relazionali;*
- *conseguente riflessione sulla progettazione delle proposte didattico-educative e relativo intervento di " riordinamento " delle stesse per un più efficace ed efficiente aderenza ai bisogni degli alunni;*
- *valutazione delle pratiche didattico-educative adottate e dei risultati conseguiti.*

La metodologia complessiva che si concretizzerà nel team di classe, risentirà, ovviamente, delle differenze dovute alle inclinazioni individuali dei singoli docenti, che provvederanno ad adattarla ai contenuti che ogni singola disciplina deve proporre in relazione al curriculum

Ciò premesso rimane, però, presupposto fondamentale che “(...) la valorizzazione delle discipline avviene pienamente quando si evitano due rischi: sul piano culturale quello della frammentazione dei saperi, sul piano didattico quello dell'impostazione trasmissiva” (Indicazioni Nazionali 2012). In sintesi, quindi, si avrà cura di non perdere mai di vista il sottinteso che la “cultura è una ed è la somma di tanti diversi stimoli, nessuno secondario e, per costruirselo, l'individuo, dunque anche il bambino, deve farla propria, padroneggiarla, avere l'impressione d'essersela costruita da sé”.

PROGETTAZIONE CURRICOLARE di LINGUA ITALIANA CLASSE 1^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 1 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza imprenditoriale	1) Ascoltare e parlare	a) Partecipare ed intervenire negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola. b) Comprendere l'argomento e le informazioni principali di una conversazione o di un testo ascoltato. c) Ascoltare testi di vario genere cogliendone il senso globale. d) Comprendere ed esporre verbalmente semplici istruzioni ed esperienze personali rispettando l'ordine cronologico.	Testi descrittivi/narrativi orali semplici Indovinelli Filastrocche e canzoni Risposte a domande dirette Descrizioni orali di se stessi o di altre persone	<i>L'alunno:</i> • acquisisce la competenza tecnica della lettura e della scrittura e riconosce le principali regole ortografiche; • comprende semplici testi ascoltati, individuandone il senso globale e le informazioni principali; • partecipa a scambi linguistici con coetanei e adulti attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, su vissuti ed esperienze personali rispettando l'ordine cronologico • legge brevi e semplici testi descrittivi e narrativi e ne comprende gli elementi essenziali • si esprime attraverso la lingua scritta con frasi semplici e compiute, rispettando le principali convenzioni ortografiche; • arricchisce il lessico già in suo possesso usando nuove parole ed espressioni; • riconosce gli elementi linguistici come oggetto di
	2) Leggere e comprendere	a) Padroneggiare la strumentalità della lettura sia ad alta voce sia in modalità silenziosa. b) Prevedere il contenuto di un testo in base ad alcuni elementi (titolo ed immagini). c) Leggere e comprendere il senso globale di testi di vario tipo, individuare le informazioni principali.	Descrizioni orali di animali e oggetti Racconti orali delle proprie giornate Racconti orali di brevi storie ascoltate o lette	
	3) Scrivere	a) Acquisire e consolidare l'abilità strumentale della scrittura. b) Scrivere sotto dettatura rispettando le convenzioni ortografiche. c) Produrre semplici frasi, rispettando le principali convenzioni ortografiche e sintattiche.	Strutture frasali Elenchi funzionali Testi funzionali Testi descrittivi di cose Testi narrativi guidati	
	4) Lessico	a) Intuire il significato di termini nuovi dal contesto in cui sono inseriti. b) Ampliare il lessico ed imparare gradualmente ad utilizzarlo con pertinenza.	Famiglie di parole Campi semantici Iperonimi e iponimi (<i>parole generali e specifiche</i>)	

	5) Riflettere sulla lingua	a) Individuare correttezza e completezza di una frase. b) Applicare le convenzioni ortografiche alla produzione scritta.	<u>Ortografia:</u> conoscere e applicare alcune convenzioni ortografiche riguardanti fenomeni ricorrenti: accento, apostrofo, consonanti doppie, uso dell'H con il verbo avere, CHI, CHE, GHI, GHE, MB, MP <u>Morfologia:</u> conoscere la categoria del nome e riconoscere che può variare per numero e, talvolta, per genere. <u>Sintassi:</u> riconoscere una frase come espressione linguistica che ha un senso compiuto dato anche dall'ordine delle parole. <u>Testualità:</u> conoscere e usare formule di saluto adeguate alle diverse situazioni comunicative; conoscere e usare i fondamentali segni di punteggiatura: punto, punto interrogativo, punto esclamativo	osservazione
--	----------------------------	--	--	--------------

PROGETTAZIONE CURRICULARE di MATEMATICA CLASSE 1^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 1 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	1) Numeri	a) Contare oggetti o eventi oralmente e mentalmente, in senso progressivo e regressivo. b) Leggere e scrivere i numeri naturali entro il 20 con la consapevolezza del valore posizionale delle cifre; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla semiretta numerica di origine 0 orientata verso destra c) Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali. d) Eseguire con addizioni, sottrazioni con i numeri naturali, usando la rappresentazione in colonna e) Scoprire diversi modi di rappresentare uno stesso numero	Insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento. Sistemi di numerazione. Addizioni e sottrazioni	L'alunno: - distingue il valore posizionale delle cifre nei numeri; - riconosce, nell'ambito della propria esperienza, i numeri naturali; - calcola addizioni e sottrazioni scritte e a mente; - descrive la propria posizione nello spazio mettendo in relazione sé stesso con gli oggetti scelti come punti di riferimento; - scopre diversi modi per raccogliere, rappresentare e ricavare dati; - distingue se un evento casuale è certo, possibile o impossibile; - riconosce alcune grandezze misurabili; - risolve problemi individuando autonomamente l'operazione da utilizzare
	2) Spazio e figure	a) Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori) b) Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo. c) Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.	Posizione di oggetti nello spazio. Reticoli, coordinate, percorsi con frecce Le principali figure geometriche piane	
	3) Relazioni, misure, dati e previsioni	a) Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. b) Leggere e rappresentare relazioni e dati attraverso schede predisposte, schemi e tabelle	Elementi essenziali di logica. Classificazione Relazioni Probabilità	
	4) Pensiero razionale	a) Analizzare, rappresentare, risolvere problemi, relativi all'esperienza concreta	Le fasi risolutive di un problema e le loro rappresentazioni	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di STORIA CLASSE 1^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 1 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza in materia di cittadinanza	1) Uso delle fonti	a) Individuare le tracce e utilizzarle come fonti per ricostruire il proprio recente passato	Rappresentazioni grafiche dei ricordi personali riferiti alla scuola dell'Infanzia. Rilevazione dei mutamenti	L'alunno: • rappresenta e verbalizza le esperienze vissute organizzando le informazioni per temi; • usa la linea del tempo per organizzare le informazioni relative alla propria esperienza individuando successioni, contemporaneità, periodi e cicli; • usa alcuni operatori cognitivi semplici per organizzare le informazioni acquisite; • produce informazioni mediante le tracce delle esperienze vissute in classe; • padroneggia il significato di tempo misurabile; • sa che il passato vissuto si ricostruisce con l'uso di fonti diverse
	2) Organizzazione e delle informazioni	a) Riconoscere relazioni di successione, contemporaneità, ciclicità, mutamento, in esperienze vissute e narrate. b) Comprendere l'uso e la funzione di strumenti convenzionali per la misurazione del tempo (<i>calendario, linea del tempo</i>).	Indicatori temporali di successione, contemporaneità. L'alternanza giorno/notte; scansioni temporali della giornata; i giorni della settimana; i mesi dell'anno; le stagioni. Trasformazioni nel tempo	
	3) Acquisire strumenti concettuali e conoscenze	a) Seguire e comprendere storie attraverso l'ascolto o lettura di testi. b) Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali c) Rappresentare graficamente, in forma scritta o con esposizione orale, attività, fatti vissuti o narrati. d) Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	Narrazione di brevi esperienze personali seguendo un ordine temporale Ricostruire il passato con le parole del tempo. Rielaborazione orale di esperienze vissute; relativa ricostruzione iconica e grafica.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di LINGUA INGLESE CLASSE 1^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 1 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza multilinguistica	1) Ascoltare	a) Ascoltare e comprendere saluti e presentazioni b) Ascoltare e comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente c) Ascoltare e comprendere consegne e semplici comandi.	Salutare e rispondere a saluti informali	<i>L'alunno:</i> •comprende e risponde con azioni a semplici istruzioni; •comprende formule di saluto e semplici domande relative a se stesso; •comprende il significato globale di semplici storie; •utilizza formule di saluto; sa presentarsi e chiedere il nome; •utilizza la lingua per semplici giochi; •riconosce e nomina gli elementi del lessico trattato durante l'anno; •partecipa a canti corali e alla recitazione delle filastrocche; • riconosce alcune parole scritte e le associa alle relative immagini; • scrive semplici messaggi augurali
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		a) Interagire con un compagno o con l'insegnante per presentarsi e giocare utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. b) Partecipare attivamente a giochi e recitazioni di filastrocche	Identificare: - numeri da 1 a 10 - colori. - oggetti scolastici - animali domestici - parti del corpo - my house - membri della famiglia	
Competenza digitale	2) Parlare		Chiedere e dire il colore il nome di un oggetto...	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	3) Leggere	a) Comprendere parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente	Fare gli auguri di compleanno	
Competenza imprenditoriale	4) Scrivere	b) Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti ad attività svolte in classe	Discriminare alcune qualità di oggetti o animali	
			Riconoscere e ripetere termini e formule augurali relativi ad alcune festività (<i>Christmas – Easter...</i>).	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di CITTADINANZA E COSTITUZIONE CLASSE 1^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 2 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di cittadinanza Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale Competenza imprenditoriale Competenza digitale	1) Dignità della persona	a) Prendere consapevolezza del sé, interagendo con gli altri. b) Accettare e condividere valori e atteggiamenti cooperativi.	Mantenere l'attenzione per tempi brevi e su richieste specifiche. Persistere in un compito anche con il sostegno degli insegnanti. Essere puntuali nello svolgimento degli incarichi affidati. Portare il materiale scolastico e averne cura. Rispettare gli spazi, gli arredi e il materiale dell'ambiente scolastico.	<i>L'alunno:</i> - sa prendersi cura di sé; - rispetta gli altri e l'ambiente; - instaura forme di collaborazione e solidarietà; - sviluppa atteggiamenti responsabili di regole condivise; - riflette sulle proprie azioni come riconoscimento dei propri diritti e dei propri doveri
	2) Identità e appartenenza	a) Agire in modo autonomo e responsabile b) Acquisire competenze di cittadinanza attiva	Comprendere la necessità delle regole, anche riguardo alla propria ed altrui sicurezza. Rispettare le regole della scuola, della classe e delle attività ludiche . Usare buone maniere nelle parole, nei gesti e nei comportamenti. Assumere un comportamento corretto verso la natura.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di GEOGRAFIA CLASSE 1^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 1 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale	1) Orientamento	a) Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (<i>davanti, dietro, sinistra, destra, ecc.</i>) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (<i>carte mentali</i>).	Esplorazione del nuovo spazio scolastico e giochi e percorsi in aula Rappresentazioni grafiche.	<i>L'alunno:</i> • usa con appropriatezza concetti • usa con appropriatezza gli indicatori spaziali; • si orienta nello spazio circostante; • progetta e rappresenta gli spazi dove ha vissuto esperienze; • riconosce gli elementi che caratterizzano il paesaggio
Competenza in materia di cittadinanza	2) Linguaggio della geografia	a) Rappresentare e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.	Descrizione e rappresentazione della propria posizione nello spazio in relazione a punti di riferimento, utilizzando gli organizzatori spaziali	
Competenza digitale	3) Paesaggio	a) Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.	Uscite nel territorio circostante.	
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	4) Regione e sistema territoriale	a) Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.	Osservazione degli spazi scolastici e relativa conoscenza delle loro funzioni	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		b) Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi, esercitando la cittadinanza attiva.	Rispetto dell'ambiente	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di RELIGIONE CATTOLICA CLASSE 1^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 1 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza	1) Dio e l'uomo	a) Scoprire che per i Cristiani Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire una alleanza con l'uomo. b) Conoscere Gesù di Nazareth e messia crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani. c) Individuare i tratti essenziali della Chiesa	L'ambiente in cui viviamo: è bello stare insieme, in casa, a scuola e in ogni luogo. Dal mio nome alle mie potenzialità: i cinque sensi per conoscere il mondo. L'opera dell'uomo e le creature di Dio	<i>L'alunno:</i> • riflette su Dio creatore e Padre e sugli elementi fondamentali della vita di Gesù; • riconosce nella Bibbia il libro sacro degli ebrei e dei cristiani; • riconosce i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà popolare; • identifica la Chiesa come comunità di coloro che credono in Gesù Cristo
	2) La Bibbia e le altre fonti	a) Ascoltare alcune pagine bibliche dell'Antico e Nuovo Testamento	Descrizione della famiglia e dell'ambiente di vita di Gesù, il suo messaggio, la sua morte e la sua risurrezione. La domenica, il giorno sacro dei Cristiani	
	3) Il linguaggio religioso	a) Riconoscere i segni cristiani del Natale e della Pasqua nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella tradizione popolare. b) Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica.	Il racconto della creazione e i racconti evangelici Individuare i segni e i simboli del Natale e della Pasqua L'edificio chiesa e i luoghi di preghiera non cristiani.	
	4) Valori etici e religiosi	a) Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato Gesù	I valori della solidarietà del perdono e della condivisione nel messaggio di Gesù.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di SCIENZE CLASSE 1^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 1 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale	1) Esplorare e descrivere oggetti e materiali	a) Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modo d'uso.	Descrizione delle caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono.	<i>L'alunno:</i> - osserva se stesso e gli altri riconoscendo i sensi e le sensazioni come strumenti per relazionarsi col mondo; - individua tra gli oggetti e/o tra i fenomeni elementari somiglianze e differenze e utilizza semplici criteri per effettuare classificazioni funzionali a uno scopo; - riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali;
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria		b) Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.	Esplorazione degli oggetti e dei materiali: classificazioni e confronti (<i>carta ecc..</i>)	
Competenza digitale	2) Osservare e sperimentare sul campo	a) Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando semine in terrari e orti, ecc. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali	I sensi per conoscere la realtà	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare		b) Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del Sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc)	Osservazione delle trasformazioni stagionali.	
Competenza in materia di cittadinanza	3) L'uomo i viventi e l'ambiente	c) Avere familiarità con la variabile dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc)e con la periodicità dei fenomeni celesti (di'/notte, percorsi del Sole, stagioni).	Individuazione dei simboli e dei termini utilizzati per registrare il tempo meteorologico.	
		a) Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, caldo, freddo, ecc) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento.	Collegamento delle variazioni di clima con il ciclo delle stagioni.	
		b) Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri	Intuizione dell'importanza del riutilizzo e del riciclo(cartà).	
			Riconoscimento e descrizione delle caratteristiche fondamentali degli esseri viventi e non viventi.	
			Raggruppamenti e classificazioni per somiglianza di piante e animali.	
			Descrizione e percezione del proprio corpo.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di TECNOLOGIA CLASSE 1ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 1ª (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza matematica e competenze scienze, tecnologia e ingegneria Competenza digitale Competenza imprenditoriale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza	1) Vedere e osservare	a) Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, movimento. b) Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. c) Individuare le proprietà caratteristiche di materiali comuni, liquidi e solidi.	Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono. Caratteristiche di elementi che compongono l'ambiente di vita del bambino e loro funzioni. Gli strumenti, gli oggetti e le macchine che soddisfano i bisogni primari dell'uomo (le cerniere, i bottoni, le stringhe, i rubinetti, le serrature, i lucchetti, gli ombrelli...; uso di posate, temperamatite, forbici, colla...; schiaccianoci, apribottiglie, apriscatole, pinze...; giocattoli meccanici, a molla, a batteria...).	<i>L'alunno:</i> - sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede e che vede succedere; - esplora i fenomeni con approccio tecnologico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni e in modo anche autonomo osserva, riconosce e descrive alcuni artefatti; - propone e realizza semplici esperimenti a sostegno delle proprie ipotesi e/o per verificarne l'attendibilità.
	2) Prevedere e immaginare	a) Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relative alla propria classe, al proprio territorio e all'ambiente. b) Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	Concetto di "rifiuto". Riciclo e risparmio della carta	
	3) Intervenire e trasformare	a) Smontare semplici oggetti e meccanismi. b) Utilizzare semplici procedure per la selezione, la presentazione e la preparazione degli alimenti c) Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio arredo scolastico. d) Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. e) Utilizzare sul computer un comune programma di utilità	Le principali proprietà di alcuni materiali, come latte, carta ecc....e la loro classificazione. Funzioni degli elementi che compongono un computer e loro utilizzo per scopi didattici. Riutilizzo di materiali, come la carta, per realizzare lavoretti ed oggetti vari. Concetto di rifiuto come risorsa	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di GEOGRAFIA CLASSE 2^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 2 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale	1) Orientamento	a) Muoversi consapevolmente nello spazio circostante utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc). b) Adottare punti di riferimento significativi al fine di orientarsi nello spazio vissuto.	Punti di riferimento Elementi fissi e mobili Riduzione in scala. Reticolo e coordinate geografiche.	<i>L'alunno:</i> • si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali; • rappresenta con il disegno la pianta dell'aula e utilizza misure non convenzionali; • rappresenta graficamente percorsi abituali, segnalando i principali punti di riferimento lungo il percorso (ad esempio: chiesa, edicola, bar ecc.); • riconosce e distingue gli elementi fisici e antropici di un paesaggio e ne individua le interrelazioni; • coglie le trasformazioni operate dall'uomo nel territorio di appartenenza e ne valuta i risultati; • progetta possibili azioni di miglioramento di alcuni spazi del proprio territorio sulla base delle esigenze proprie e dei suoi coetanei
Competenza in materia di cittadinanza	2) Linguaggio della geografia	a) Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. b) Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.	Mappe e piante, uso di simboli e relativa legenda. Confini naturali e artificiali/ regioni	
Competenza digitale				
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	3) Paesaggio	a) Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. b) Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi del proprio ambiente di vita.	Ambienti geografici: mare, montagna, città e campagna.	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	4) Regione e sistema territoriale	a) Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. b) Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi realizzati dell'uomo.	Elementi naturali e antropici Spazi pubblici e privati Servizi per la comunità. Spazi abitativi e loro funzione.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di LINGUA ITALIANA CLASSE 2^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 2 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza imprenditoriale	1) Ascoltare e parlare	a) Partecipare ed intervenire negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola. b) Comprendere l'argomento e le informazioni principali di una conversazione o di un testo ascoltato. c) Ascoltare testi di vario genere cogliendone il senso globale. d) Comprendere ed esporre verbalmente semplici istruzioni ed esperienze personali. rispettando l'ordine cronologico.	Dialoghi Testi orali descrittivi di persona Testi orali narrativi: racconti brevi, realistici e fantastici, fiabe Filastrocche e canzoni Consegne Istruzioni su semplici giochi	L'alunno: - comprende il senso globale e le informazioni specifiche di testi ascoltati di tipo diverso anche in vista di scopi funzionali; - partecipa a scambi comunicativi con coetanei e adulti formulando messaggi semplici, chiari e pertinenti; - racconta oralmente un'esperienza personale o una storia rispettando il criterio della successione cronologica, esprimendo anche i propri sentimenti rispetto al vissuto; - legge, sia a voce alta, sia con lettura silenziosa e autonoma, brevi testi di tipo diverso; - comprende il senso globale e gli elementi essenziali dei testi letti; - scrive frasi, didascalie e testi rispettando le più importanti convenzioni ortografiche; - arricchisce il lessico già in suo possesso con nuove parole ed espressioni; - osserva parole, frasi e riflette
	2) Leggere e comprendere	a) Padroneggiare la strumentalità della lettura sia ad alta voce sia in modalità silenziosa; leggere in modo espressivo. b) Prevedere il contenuto di un testo in base ad alcuni elementi (titolo e immagini). c) Leggere e comprendere il senso globale di testi di vario tipo, individuare le informazioni principali e metterle in relazione.	Parlato interattivo tipo dialogo Descrizioni orali di immagini relative a situazioni familiari Racconti orali di esperienze personali Racconti orali di storie lette o ascoltate Istruzioni su un gioco	
	3) Scrivere	a) Acquisire e consolidare l'abilità strumentale della scrittura. b) Scrivere sotto dettatura rispettando le convenzioni ortografiche. c) Produrre semplici testi di vario tipo, a fini diversi, rispettando le principali convenzioni ortografiche e sintattiche.	Dettato Testi funzionali Testi descrittivi Didascalie Testi narrativi	
	4) Lessico	a) Intuire il significato di termini nuovi dal contesto in cui sono inseriti. b) Ampliare il lessico ed imparare gradualmente ad utilizzarlo con pertinenza.	Famiglie di parole Campi semantici Iperonimi e iponimi (<i>parole specifiche e</i>	

		c) Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nel testo, per ampliare il lessico.	generali) Sinonimi e Antonimi (<i>contrari</i>)	su alcuni caratteri basilari della loro struttura
	5) Riflettere sulla lingua	a) Individuare correttezza e completezza di una frase. b) Applicare le convenzioni ortografiche alla produzione scritta.	<u>Ortografia:</u> regole ed eccezioni punteggiatura.- discorso diretto. <u>Sintassi:</u> frase minima e frase espansa, sintagmi, soggetto, predicato, espansione. Elementi fondamentali della comunicazione <u>Morfologia:</u> articolo- nome - aggettivo qualificativo -verbo (<i>presente, passato, futuro, essere e avere</i>) Concordanza fra le parti del discorso.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di MATEMATICA CLASSE 2^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 2 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	1) Numeri	a) Contare oggetti o eventi oralmente e mentalmente, in senso progressivo e regressivo. b) Leggere e scrivere i N entro il 100 (<i>valore posizionale delle cifre; confronto e ordinamento</i>) c) Eseguire mentalmente semplici operazioni e verbalizzare procedure di calcolo d) Raggruppare per 10 nell'ambito delle unità, delle decine e delle centinaia. e) Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali f) Confrontare e ordinare numeri naturali collocandoli sulla retta numerica g) Calcolare mentalmente la metà/il doppio, un terzo/il triplo, un quarto/il quadruplo di un numero	Insiemi numerici: rappresentazioni, operazioni, ordinamento. Sistemi di numerazione: valore posizionale delle cifre, composizione e scomposizione dei numeri Addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni in riga e in colonna Divisioni con l'utilizzo di materiale strutturato e non Semiretta numerica	L'alunno: • riconosce la regola del passaggio al successivo nell'ambito dei numeri naturali; • riconosce, nell'ambito della propria esperienza, i numeri naturali; • distingue il valore posizionale delle cifre nei numeri; • esegue calcoli scritti e calcoli a mente con i numeri naturali • riconosce in contesti diversi la medesima figura geometrica • descrive la propria posizione nello spazio mettendo in relazione se stesso con gli oggetti scelti come punti di riferimento; • scopre diversi modi per raccogliere, presentare e ricavare dati; • sa usare diverse rappresentazioni dei dati (<i>tabelle, grafici, ecc.</i>) • riconosce alcune grandezze misurabili • distingue se un evento casuale è certo, possibile o
	2) Spazio e figure	a) Utilizzare i concetti topologici (destra/sinistra, sopra/sotto...) b) Eseguire un semplice percorso partendo da istruzioni verbali o dal disegno; descrivere un percorso e dare le adeguate istruzioni per compierlo. c) Riconoscere e denominare semplici figure geometriche solide. d) Riconoscere, denominare, disegnare e descrivere semplici figure geometriche piane. e) Conoscere e classificare diversi tipi di linee	Posizione di oggetti nello spazio. Le principali figure geometriche piane. Piano e coordinate cartesiane. Linee aperte, linee chiuse e loro classificazione	
	3) Relazioni, misure, dati e previsioni	a) Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune. b) Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati c) Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. d) Acquisire i termini propri della probabilità: evento,	Situazioni certe, possibili e impossibili Elementi essenziali di logica.	

		evento impossibile, evento possibile e, tra gli eventi possibili, evento certo		impossibile; • risolve problemi individuando autonomamente l'operazione da utilizzare
	4) Pensiero razionale	a) Analizzare, rappresentare, risolvere problemi. e descrivere il procedimento seguito	Le fasi risolutive di un problema e le loro rappresentazioni con diagrammi. Dati e domande in situazioni problematiche.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di RELIGIONE CATTOLICA CLASSE 2ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 2ª (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza	1) Dio e l'uomo	a) Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. b) Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la preghiera del Padre Nostro c) Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia crocifisso e risorto. d) Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.	L'origine del mondo e dell'uomo per i Cristiani. La preghiera nelle religioni e il Padre Nostro. Francesco, il Santo che amava ogni creatura Il Battesimo di Gesù, il Battesimo oggi. La creazione secondo la Bibbia.	<i>L'alunno:</i> • riflette su Dio creatore e Padre e sugli elementi fondamentali della vita di Gesù; • riconosce nella Bibbia il libro sacro degli ebrei e dei cristiani; • riconosce i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà popolare; • identifica la Chiesa come comunità di coloro che credono in Gesù Cristo
	2) La Bibbia e le altre fonti	a) Riflettere attraverso alcune pagine dell'Antico testamento sull'origine del mondo b) Cogliere attraverso alcune letture del Vangelo e degli Atti degli Apostoli come Gesù viene incontro alle attese di perdono e di pace, di giustizia e di vita eterna.	Il messaggio di amicizia e di perdono nel racconto di Genesi 3. I racconti del Natale, della vita pubblica di Gesù, della Pasqua. La nascita della Chiesa negli atti degli Apostoli	
	3) Il linguaggio religioso	a) Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica	I segni e i simboli del Natale e della Pasqua e il loro significato cristiano. Il significato del pane, del vino, del vento e del fuoco e nella fede dei cristiani.	
	4) Valori etici e religiosi	a) Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù. b) Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.	I segni e i simboli del Battesimo Il valore del rispetto verso gli altri e l'ambiente, della solidarietà e della condivisione. Il ruolo della Chiesa nella società.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di STORIA CLASSE 2^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 2 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale	1) Uso delle fonti	a) Individuare le tracce e utilizzarle come fonti per ricostruire il proprio passato. b) Discriminare le fonti ed utilizzarle per ricavarne informazioni. c) Mettere in relazione informazioni prodotte mediante due o più fonti	Le fonti: orali, materiali, iconiche, scritte. Aspetti della cultura del territorio: scuola, festività, riti, proverbi, leggende, filastrocche nel passato e oggi	<i>L'alunno:</i> • comprende che il passato si ricostruisce con l'uso di fonti diverse; • riconosce alcuni elementi significativi del passato del suo ambiente di vita e delle generazioni adulte e le sa organizzare in temi coerenti; • usa la linea del tempo per organizzare informazioni individuando successioni, contemporaneità, periodi, durate e cicli; • espone i fatti con l'aiuto di schemi e mappe
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	2) Organizzazione delle informazioni	a) Riconoscere relazioni di successione, contemporaneità, ciclicità, mutamento, durata in esperienze vissute e narrate. b) Comprendere l'uso e la funzione di strumenti convenzionali per la misurazione del tempo	Successione, contemporaneità, ciclicità, durata. Indicatori temporali. Fatti: cause, conseguenze. Calendario, orologio, la linea del tempo	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	3) Acquisire strumenti concettuali e conoscenze	a) Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. b) Ricostruire il passato sulla base delle fonti e delle testimonianze. c) Distinguere le informazioni in base a: mutamenti, permanenze ed eventi. d) Cogliere analogie e differenze tra passato generazionale e presente e) Rappresentare graficamente e verbalizzare attività e fatti vissuti e narrati.	Schemi organizzativi di attività scolastiche, di esperienze vissute o sentite raccontare	
Competenza in materia di cittadinanza				

PROGETTAZIONE CURRICULARE di LINGUA INGLESE CLASSE 2^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 2 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza multilinguistica	1) Ascoltare	a) Ascoltare e comprendere lessico e semplici espressioni, istruzioni, indicazioni, filastrocche, canzoni relativamente ai seguenti ambiti: <i>“formule di saluto, oggetti e arredi scolastici, numeri fino a 20, cibi, parti del corpo, gusti personali, stati d'animo, posizioni nello spazio, animali....”</i> b) Comprendere e rispondere a semplici saluti espressioni di presentazione personale e informazione sugli oggetti.	Formule di saluto, cortesia, augurio Numeri fino a 20 I colori Scambio di semplici informazioni personali	<i>L'alunno:</i> • comprende istruzioni e consegne legate a routine scolastiche; • comprende espressioni per salutare, ringraziare e fare gli auguri; • comprende il significato globale di semplici storie usa espressioni per salutare, ringraziare e fare gli auguri; • partecipa a canti corali e alla recitazione di filastrocche; • riconosce e utilizza semplici frasi per parlare di sé e di ambienti noti • interagisce nel gioco; • legge e comprende le consegne; • legge e comprende il lessico e le espressioni usate nelle attività orali riproduce per iscritto parole e semplici strutture
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		a) Riprodurre semplici parole e frasi, rispettando pronuncia e intonazione in contesti familiari quali canti orali, filastrocche e giochi b) Denominare oggetti e arredi scolastici, numeri fino a 20, cibi, parti del corpo, gusti personali, stati d'animo, animali, associandoli all'immagine o all'oggetto c) Memorizzare e drammatizzare canzoni, filastrocche e semplici storie d) Utilizzare forme di saluto informale, espressioni per presentarsi, chiedere il nome altrui, ringraziare e formulare auguri	La scuola: ambienti e oggetti d'uso Le forme geometriche Le preposizioni “in on” Comprensione ed esecuzione di comandi in inglese	
Competenza digitale	2) Parlare	a) Riconoscere la forma scritta di termini familiari b) Leggere e comprendere semplici indicazioni di lavoro e istruzioni c) Conoscere alcune tradizioni legate alle festività principali, effettuando semplici confronti interculturali	Il lessico della casa, della famiglia, dell'abbigliamento, del corpo, delle stagioni Le principali festività: <i>Halloween, Christmas, Easter...</i>	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	3) Leggere	a) Copiare e scrivere parole e messaggi per etichettare immagini e disegni b) Copiare parole che appartengono al proprio repertorio orale e abbinarle ad oggetti c) Scrivere semplici messaggi augurali	Canti, giochi, drammatizzazioni	
Competenza imprenditoriale	4) Scrivere			

PROGETTAZIONE CURRICULARE di CITTADINANZA E COSTITUZIONE CLASSE 2^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 2 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di cittadinanza Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	1) Dignità della persona	a) Prendere consapevolezza del sé, interagendo con gli altri. b) Accettare e condividere valori e atteggiamenti cooperativi.	Concentrarsi, mantenere l'attenzione per tempi adeguati su richieste specifiche. Essere puntuali nello svolgimento degli incarichi affidati. Persistere in un compito senza bisogno di un continuo controllo Saper chiedere aiuto Rispettare il proprio turno di intervento. Rispettare le opinioni diverse dalle proprie	<i>L'alunno:</i> • sa prendersi cura di sé; • rispetta gli altri e l'ambiente; • instaura forme di collaborazione e solidarietà; • sviluppa atteggiamenti responsabili di regole condivise; • riflette sulle proprie azioni come riconoscimento dei propri diritti e dei propri doveri
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale Competenza imprenditoriale Competenza digitale	2) Identità e appartenenza	a) Agire in modo autonomo e responsabile b) Acquisire competenze di cittadinanza attiva	Comprendere la necessità delle regole, anche riguardo alla propria ed altrui sicurezza. Rispettare norme di sicurezza degli ambienti in cui vive Rispettare gli spazi, gli arredi e il materiale dell'ambiente scolastico Assumere un comportamento corretto verso la natura Conoscere aspetti e peculiarità del territorio	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di SCIENZE CLASSE 2^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 2 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza	1) Esplorare e descrivere oggetti e materiali	a) Individuare la struttura di oggetti, analizzarne qualità e proprietà, descriverli, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modo d'uso. b) Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. c) Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle esperienze scientifiche affrontate.	Attraverso interazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali vari Classificare oggetti in base alle loro proprietà e rappresentare con diagrammi e schemi. I sensi per conoscere la realtà.	<i>L'alunno:</i> • esplora fatti e fenomeni della natura e della vita quotidiana • con l'aiuto dell'insegnante, descrive le cose e gli eventi avanzando anche ipotesi autonome; • individua aspetti qualitativi e quantitativi nei fenomeni osservati • individua nei fenomeni osservati somiglianze e differenze; fa misurazioni (anche con strumenti non convenzionali); • registra dati significativi; • osserva se stesso e gli altri riconoscendo caratteristiche comuni e differenze • riconosce le principali caratteristiche di organismi animali e vegetali in relazione all'ambiente
	2) Osservare e sperimentare sul campo	a) Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali ed individuare somiglianze e differenze nei loro percorsi di sviluppo. b) Comprendere il ciclo dell'acqua e riconoscere i cambiamenti di stato dell'acqua.	Osservazione delle caratteristiche più evidenti degli animali e dei vegetali Osservazione delle trasformazioni stagionali. Il ciclo dell'acqua e le trasformazioni dell'acqua.	
	3) L'uomo i viventi e l'ambiente	a) Riconoscere e le caratteristiche del proprio ambiente. b) Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (<i>fame, sete, dolore, movimento, caldo, freddo</i>) per riconoscerlo come organismo complesso. c) Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.	Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (<i>fame, sete, dolore, movimento, caldo, freddo</i>) per riconoscerlo come organismo complesso. Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di TECNOLOGIA CLASSE 2^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 2 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale	1) Vedere e osservare	a) Individuare le proprietà caratteristiche di materiali comuni, liquidi e solidi. b) Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato della materia.	Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono Identificazione di alcuni materiali e della loro storia	<i>L'alunno:</i> - conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la struttura e di spiegarne il funzionamento; - utilizza consapevolmente comuni strumenti di vita quotidiana. - intuisce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. - conosce le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
Competenza matematica e competenze scienze, tecnologia e ingegneria	2) Prevedere e immaginare	a) Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali sugli altri e sul territorio circostante. b) Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	Semplici progetti relativi a manufatti di uso comune, e ricerca dei materiali più idonei alla loro realizzazione. Corretta gestione dei rifiuti domestici (<i>raccolta differenziata</i>).	
Competenza digitale	3) Intervenire e trasformare	a) Utilizzare semplici procedure per la selezione, la presentazione e la preparazione degli alimenti. b) Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. c) Conoscere ed utilizzare semplici procedure informatiche	Realizzazione di manufatti di uso comune.	
Competenza imprenditoriale			Inizio dell'uso della videoscrittura e videografica.	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare			Riutilizzo di materiali, come plastica, lattine, ... per realizzare lavoretti o oggetti.	
Competenza in materia di cittadinanza				

PROGETTAZIONE CURRICOLARE di LINGUA ITALIANA CLASSE 3ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 3ª (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza imprenditoriale	1) Ascoltare e parlare	a) Intervenire negli scambi comunicativi ed esprimersi in modo adeguato b) Ascoltare e comprendere testi di vario genere: individuare il senso globale e le informazioni principali c) Comprendere ed esporre verbalmente istruzioni ed esperienze personali.	Conversazioni libere e guidate. Testi narrativi: realistici (racconto, cronaca, esperienze personali) e fantastici (fiaba, favola, mito, leggenda) Testi descrittivi: soggettivi/ oggettivi (elementi strutturali: dati sensoriali paesaggi, persone, ambienti)	L'alunno: - partecipa a una conversazione su argomenti noti relativi a contesti familiari e interviene in modo adeguato alla situazione; - racconta oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico - comprende il contenuto di testi ascoltati riconoscendone la funzione e individuandone gli elementi essenziali e il senso globale; - legge scorrevolmente ad alta voce o in modo silenzioso semplici e brevi testi letterari e ne coglie il senso globale e le informazioni essenziali; - comincia ad acquisire familiarità con i testi informativi, per ricavarne informazioni utili a parlare e scrivere; - scrive testi di diverso tipo (di invenzione, per lo studio, per comunicare) connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare);
	2) Leggere e comprendere	a) Padroneggiare la strumentalità della lettura; leggere in modo espressivo. b) Leggere e comprendere testi di vario tipo; c) Individuare le informazioni principali di un testo e metterle in relazione.	Testi regolativi: ricette, giochi, istruzioni Testi poetici filastrocche, poesie, conte (verso, strofa, rima)	
	3) Scrivere	a) Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti (connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). b) Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare). c) Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche e sintattiche	Stesura di testi narrativi riguardanti esperienze personali e non Stesura di storie inventate. Stesura di testi descrittivi previa analisi approfondita dei fondamentali dati sensoriali (visivi, uditivi, olfattivi, gustativi, tattili). Analisi del linguaggio poetico nei suoi vari componenti (paragoni, metafore, rime, dati sensoriali). Invenzione di semplici brani poetici e filastrocche	

		Semplici sintesi di testi letti come avvio al riassunto . Utilizzo del fumetto come mezzo comunicativo e sua trasformazione in testo narrativo e viceversa. Esercitazioni di vario tipo per il consolidamento delle principali difficoltà ortografiche (<i>raddoppiamenti, gl, gn, sc, ce, cie, ge, gie, ci, chi, gi, ghi, c, qu, cqu, uso dell'h, accenti, apostrofi, suddivisione in sillabe,...</i>) con momenti di autocorrezione e di correzione collettiva.	• a partire dal lessico già in suo possesso comprende nuovi significati e usa nuove parole ed espressioni • riconosce alcune regole morfo-sintattiche e le usa nell'elaborazione orale e scritta.
4) Lessico	a) Intuire il significato di termini nuovi e sapere utilizzare il dizionario b) Ampliare il lessico ed utilizzarlo con pertinenza	Alfabeto, vocabolario. Struttura, morfologia delle parole. Giochi linguistici (acrostici, limerick, ecc.).	
5) Riflettere sulla lingua	a) Cogliere l'efficacia comunicativa della lingua parlata e scritta. b) Individuare gli elementi sintattici di base c) Riconoscere e analizzare le parti del discorso.	Elementi fondamentali della comunicazione: mittente e destinatario. <u>Sintassi:</u> frase minima e frase ricca, sintagmi, soggetto, predicato, espansione. <u>Analisi grammaticale:</u> nome, verbi, aggettivo esclamazioni, articolo, nome, preposizioni e congiunzioni. <u>Ortografia:</u> regole ed eccezioni. <u>Punteggiatura</u> ∴ punto, virgola, punto esclamativo, punto interrogativo, virgolette. Discorso diretto e indiretto	

PROGETTAZIONE CURRICOLARE di MATEMATICA CLASSE 3^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 3 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale	1) Numeri	a) Contare in senso progressivo e regressivo. b) Leggere e scrivere i numeri naturali interi e decimali in cifre e in lettere. c) Confrontare e ordinare sulla retta dei numeri i numeri interi e decimali. d) Riconoscere nella scrittura in base dieci il valore posizionale delle cifre. e) Memorizzare le tabelline mediante l'uso di schieramenti e successioni numeriche. f) Eseguire calcoli mentali e scritti con i numeri interi e decimali anche con riferimento alle monete. g) Moltiplicazioni e divisioni con i numeri interi per 10, 100, 1000. h) Acquisire il concetto di frazione come parte di un intero.	<u>Numero</u> (interi e decimali): rappresentazioni di quantità, lettura, scrittura, valore posizionale, confronto, ordinamento <u>Calcolo</u> : proprietà e strategie. procedure riferite alle quattro operazioni <u>Frazioni</u> : rappresentazione in situazioni concrete	<i>L'alunno:</i> - confronta e ordina i numeri naturali, con consapevolezza della notazione posizionale delle cifre; - conosce i numeri decimali, sa porli sulla retta numerica e sa usarli; - usa gli algoritmi usuali per eseguire le quattro operazioni; - esegue calcoli mentali; - riconosce posizioni nello spazio, le comunica con termini adeguati e fornisce indicazioni per compiere percorsi; - individua, descrive e rappresenta, anche con modelli materiali, le principali figure geometriche solide e piane; - è in grado di classificare numeri e figure secondo una o più proprietà; - utilizza diagrammi, schede e tabelle per rappresentare relazioni e dati; - riesce a misurare grandezze con strumenti convenzionali.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria				
Competenza digitale	2) Spazio e figure	a) Osservare, descrivere e classificare oggetti nello spazio usando termini adeguati. b) Osservare, descrivere, denominare le principali forme geometriche del piano (quadrato, rettangolo, triangolo, cerchio...). c) Individuare simmetrie nella realtà e costruire figure simmetriche. d) Descrivere gli elementi significativi di una figura (linee aperte, linee chiuse, regioni, confine e le caratteristiche della retta...). e) Descrivere gli elementi significativi dei poligoni. f) Individuare gli angoli in figure e contesti diversi.	Le simmetrie assiali su carta quadrettata L'angolo come rotazione e come regione angolare delimitata da due semirette col vertice in comune Il piano cartesiano I poligoni e i non poligoni I triangoli / I quadrilateri Il perimetro di un poligono L'area di un poligono	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare				
	3) Relazioni,	a) Classificare numeri, figure, oggetti in base a una		

	misure, dati e previsioni	o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune. b) Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. c) Individuare e scegliere l'unità di misura adatta a misurare grandezze diverse. d) Confrontare e ordinare oggetti in base alle dimensioni. e) Effettuare misure di grandezze (lunghezze, tempi, masse...) ed esprimerle utilizzando le unità di misure adatte. f) Discriminare monete e banconote di euro. g) Discriminare monete di centesimi di euro. h) Effettuare semplici cambi fra monete e banconote.	Insieme Diagrammi Connettivi logici Quantificatori Misure di lunghezza Misure di peso Misure di capacità Misure di superficie L' euro	
	4) Pensiero razionale	a) Analizzare, rappresentare, risolvere problemi. b) In situazioni concrete operare con il calcolo delle probabilità.	Procedure di soluzione dei problemi Semplice calcolo della probabilità in situazioni concrete	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di RELIGIONE CATTOLICA CLASSE 3^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 3 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza	1) Dio e l'uomo	a) Scoprire che Dio è creatore e Padre e fino dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. b) Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani. c) Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.	Miti e leggende sulle origini del mondo/Bibbia e scienza a confronto/ Le tappe del popolo della Bibbia. Gesù, il Messia compimento delle promesse di Dio. La domenica Come la Bibbia è giunta fino a noi/ Struttura: libri, generi letterari... I rotoli della Bibbia La tradizione orale e scritta.	<i>L'alunno:</i> • riflette su Dio creatore e Padre e sugli elementi fondamentali della vita di Gesù; • riconosce nella Bibbia il libro sacro degli ebrei e dei cristiani; • riconosce i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà popolare; • identifica la Chiesa come comunità di coloro che credono in Gesù Cristo
	2) La Bibbia e le altre fonti	a) Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche, conoscere la struttura e la composizione della Bibbia e comprendere la funzione di testimonianza delle fonti che documentano lo scorrere del tempo anche in relazione del dato religioso	L'ispirazione divina del testo /I racconti mitologici e il racconto della creazione nel primo libro della Bibbia. Brani biblici: i Patriarchi, i re di Israele, i Profeti Brani evangelici del Natale. La Pasqua della nuova Alleanza. / I segni del Natale.	
	3) Il linguaggio religioso	a) Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà della tradizione popolare. b) Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare, ecc.).	Confronto tra Pasqua ebraica e Pasqua cristiani I Salmi, la preghiera del Popolo di Israele. La celebrazione eucaristica, memoria della Pasqua e gli oggetti liturgici.	
	4) Valori etici e religiosi	a) Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.	Il dono delle Tavole della Legge al popolo di Israele. Testimonianze significative di vita cristiana.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di STORIA CLASSE 3ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 3ª (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza in materia di cittadinanza	1) Uso delle fonti	a) Riconoscere e distinguere le varie tipologie di fonti. b) Confrontare e criticare informazioni prodotte mediante fonti diverse. c) Conoscere le procedure con cui gli archeologi ricavano informazioni corrette da fonti. d) Conoscere le tracce storiche presenti sul territorio inerenti al Paleolitico e al Neolitico.	Analisi delle metodologie usate dall'uomo per la misurazione del tempo (<i>anno, decennio, secolo, millennio; periodo preistorico e periodo storico</i>) Individuazione delle diverse fonti storiche (<i>orali, materiali, scritte, iconografiche</i>) di cui ci si serve per ricostruire un passato recente (<i>i vissuti individuali, dei genitori, dei nonni</i>)	<i>L'alunno:</i> • riconosce le tracce presenti sul territorio e le usa come fonti per produrre conoscenze sul passato della comunità di appartenenza; • utilizza la linea del tempo per organizzare informazioni, individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni; • produce informazioni su aspetti di civiltà attuali o recenti usando come fonti oggetti della vita quotidiana o loro immagini; • raggruppa tematicamente le informazioni presenti nei testi storici; • riferisce le conoscenze apprese
	2) Organizzazione delle informazioni	a) Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali e conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo b) Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.	Gli strumenti di misura del tempo storico: la misurazione occidentale (cristiana) e quelle di altre civiltà Studio particolareggiato della Preistoria con particolare riferimento alle varie tappe evolutive animali e umane dalle origini della Terra ai primi esseri pre-umani e quindi all'Homo sapiens	
	3) Acquisire strumenti concettuali e conoscenze	a) Conoscere il sistema di misura del tempo storico. b) Decodificare le datazioni "a.C." e "d.C." e c) Conoscere la condizione della Terra prima della formazione dell'umanità. d) Conoscere il processo di ominazione e come è avvenuto il popolamento della Terra. e) Conoscere gli aspetti caratterizzanti le civiltà di gruppi umani del Paleolitico e del Neolitico nell'area medio-orientale e mediterranea.	Studio particolareggiato della Preistoria con particolare riferimento alle varie tappe evolutive animali e umane dalle origini della Terra ai primi esseri pre-umani e quindi all'Homo sapiens	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di CITTADINANZA E COSTITUZIONE CLASSE 3^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 3 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di cittadinanza Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza imprenditoriale Competenza digitale	1) Dignità della persona	a) Prendere consapevolezza del sé, interagendo con gli altri. b) Accettare e condividere valori e atteggiamenti cooperativi.	Avere consapevolezza delle proprie emozioni e sensazioni per relazionarsi positivamente Conoscere la differenza tra regole, norme e leggi Accettare le regole, le norme e le leggi che regolano la vita sociale. Conoscere la differenza tra diritti e doveri. Conoscere i diritti e i doveri del bambino attraverso la lettura della Convenzione dei Diritti del Fanciullo	L'alunno: • è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti e li sa controllare ed esprimere in modo adeguato; • sviluppa atteggiamenti responsabili e consapevoli di valori condivisi; • è consapevole delle differenze e sa averne rispetto • conosce la funzione della regola e della legge nei diversi ambienti di vita.
	2) Identità e appartenenza	a) Agire in modo autonomo e responsabile b) Acquisire competenze di cittadinanza attiva	Conoscere e rispettare il patrimonio culturale presente sul territorio. Avere consapevolezza del problema dello smaltimento dei rifiuti. Usare in modo corretto le risorse: acqua, luce, carta..... Riflettere sulle principali forme di inquinamento dell'acqua, dell'aria....	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di GEOGRAFIA CLASSE 3ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 3ª (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale	1) Orientamento	a) Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici	Orientamento in base a punti di riferimento presenti sul territorio	L'alunno: • applica i passi dell'indagine geografica per studiare il territorio (lo osserva, vi raccoglie dati lo descrive e lo rappresenta); • legge diversi tipi di carte distinguendone funzioni informative e usi • si orienta in percorsi utilizzando strumenti idonei attraverso punti di riferimento e indicatori spaziali • legge la carta fisica dell'Italia; • distingue gli ambienti e ne riconosce le principali caratteristiche; • usa mappe per muoversi nel territorio vissuto
Competenza in materia di cittadinanza	2) Linguaggio della geografia	a) Rappresentare graficamente semplici percorsi riferiti allo spazio circostante b) Leggere ed interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi c) Avvio all'interpretazione di carte topografiche e geografiche. d) Individuare le principali caratteristiche di una carta: la riduzione in scala	Rappresentazione grafica di uno spazio all'aperto: dal disegno frontale alla rappresentazione in pianta I punti cardinali, attraverso l'osservazione della posizione del sole. La bussola. Orientamento nella carta geografica	
Competenza digitale				
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	3) Paesaggio	a) Osservare l'ambiente, individuandone gli aspetti costitutivi.. b) Conoscere gli elementi fisici ed antropici che caratterizzano l'ambiente di residenza c) Saper descrivere (<i>oralmente e graficamente</i>) un paesaggio geografico	Modifiche apportate dall'uomo all'ambiente naturale (<i>di pianura, di montagna, di collina, di mare</i>)	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	4) Regione e sistema territoriale	a) Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane b) Riconoscere gli interventi positivi e negativi che l'uomo ha compiuto sul territorio della propria città e della propria regione c) Individuare azioni di modifica e di miglioramento dell'organizzazione territoriale.	Interventi positivi e negativi operati dall'uomo sul territorio della propria città e della propria regione Proposte di modifiche e miglioramenti dell'assetto territoriale	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di SCIENZE CLASSE 3^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 3 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale	1) Esplorare e descrivere oggetti e materiali	a) Classificare fenomeni (<i>dissoluzione, passaggi di stato, manifestazioni meteorologiche, dilatazione termica dei metalli, terremoti, tsunami ecc.</i>), corpi (<i>Sole, Terra...</i>) e oggetti in base alle loro proprietà (<i>struttura, composizione, densità, temperatura, energia ricevuta o liberata</i>)	Materia (atomi e molecole), energia e trasformazioni	<i>L'alunno:</i> - è consapevole dell'esistenza di alcune relazioni che sottendono i fenomeni osservati; - analizza anche autonomamente i fenomeni proposti nei loro aspetti più evidenti e li descrive con proprietà lessicale; - acquisisce una prima consapevolezza delle relazioni tra i fenomeni e le relative formalizzazioni; - esprime le proprie impressioni su quanto osserva e giustifica le conclusioni; - formula ipotesi e propone soluzioni operative; - utilizza le proprie conoscenze in contesti diversi da quelli studiati e si misura con i propri processi di apprendimento.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria		b) Descrivere fenomeni della vita quotidiana legati agli stati fisici della materia (<i>solidi, liquidi e aeriformi</i>), al cibo (<i>materia ed energia per i viventi</i>), alle forze e al movimento (<i>energia meccanica</i>) e al calore (<i>energia termica</i>).	Materia ed energia nella vita degli animali e vegetali L'energia e la materia nell'Universo	
Competenza digitale	2) Osservare e sperimentare sul campo	a) Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (<i>ad opera del Sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.</i>) e quelle ad opera dell'uomo (<i>urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc</i>) b) Avere familiarità con la variabile dei fenomeni atmosferici (<i>venti, nuvole, pioggia, ecc</i>) e con la periodicità dei fenomeni celesti (<i>di notte, percorsi del Sole, stagioni</i>).	Materia e energia Animali e vegetali Le trasformazioni, le variabili e le misure La Terra, il Sistema solare e le stagioni	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	3) L'uomo i viventi e l'ambiente	a) Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (<i>fame, sete, dolore, movimento, caldo, freddo, ecc</i>) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento.	L'uomo, gli animali, le piante e l'ambiente Il suolo	
Competenza in materia di cittadinanza		b) Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. c) Disporre di una prima idea di catena alimentare (produttori, consumatori primari, consumatori secondari, depositari) e di ecosistema (come rete di biodiversità funzionale).	Nutrimento, catene alimentari ed ecosistemi L'uomo, l'ambiente e i comportamenti ecosostenibili (<i>ridurre, riciclare, riutilizzare</i>)	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di TECNOLOGIA CLASSE 3^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 3 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza matematica e competenze scienze, tecnologia e ingegneria Competenza digitale Competenza imprenditoriale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza	1) Vedere e osservare	a) Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni b) Distinguere, descrivere e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza c) Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica.	Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni e modalità di manipolazione degli stessi Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni, trasformazioni e miglioramenti nel tempo e modalità d'uso in sicurezza. Semplici applicazioni tecnologiche e relative modalità di funzionamento.	L'alunno: - 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; - utilizza consapevolmente comuni strumenti di vita quotidiana; - conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale; - utilizza adeguatamente le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione
	2) Prevedere e immaginare	a) Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati b) Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relative alla propria classe, al proprio territorio e all'ambiente. c) Utilizzare Internet per reperire informazioni.	Conoscenze e utilizzo di materiali o attrezzature e trasformazioni coerenti con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi. Emergenza rifiuti, comportamenti corretti per una loro gestione sicura e consapevole. Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.	
	3) Intervenire e trasformare	a) Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. b) Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale c) Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni per cogliere caratteristiche e funzioni delle parti e relazioni tra loro. Costruzione di oggetti con materiali di riciclo.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di LINGUA INGLESE CLASSE 3ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 3ª (Ciò che si valuta)
Competenza multilinguistica	1) Ascoltare	a) Ascoltare e comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente, relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.	Lessico di base relativo ad argomenti della vita quotidiana: numeri fino a 100, colori, oggetti scolastici, componenti della famiglia, animali, parti principali del corpo, giocattoli, giorni della settimana, mesi, stagioni ed elementi atmosferici, cibi e bevande, arredamento, capi di abbigliamento, sport, sistema monetario, negozi ed edifici, principali festività.	<i>L'alunno:</i> • ascolta e comprende istruzioni • ascolta e comprende storie e brevi testi accompagnati da immagini e ne comprende le informazioni principali • ascolta e comprende vocaboli, espressioni e frasi di uso quotidiano • ascolta canzoni e filastrocche, ne comprende il senso globale e le ripete oralmente • produce semplici messaggi orali relativi alla sfera personale e all'ambiente conosciuto • utilizza gli elementi del lessico e alcune strutture in scambi di informazioni • interagisce nel gioco • legge e comprende le consegne • legge e comprende il lessico e le espressioni usate nelle attività orali • legge brevi frasi supportate da immagini • produce semplici messaggi orali relativi alla sfera personale e all'ambiente conosciuto seguendo un modello fornito
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	2) Parlare	a) Riprodurre semplici parole e frasi, rispettando pronuncia e intonazione, in contesti familiari b) Memorizzare e drammatizzare canzoni, filastrocche e semplici storie c) Utilizzare strutture per brevi scambi dialogici in coppia, piccolo gruppo e gruppi-classe d) Utilizzare forme di saluto informale, espressioni per presentarsi, chiedere il nome altrui, ringraziare e formulare auguri	Semplici istruzioni relative alla routine scolastica	
Competenza digitale	3) Leggere	a) Comprendere brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole o frasi già acquisite a livello orale b) Conoscere alcune tradizioni legate alle festività principali, effettuando semplici confronti interculturali	Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. Riconoscimento, copiatura e completamento di parole e semplici frasi	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	4) Scrivere	a) Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo	Le principali festività: <i>Halloween, Christmas, Easter...</i>	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di SCIENZE CLASSE 4ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 4ª (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale	1) Esplorare e descrivere oggetti e materiali	a) Osservare e utilizzare adeguati strumenti per misurare materiali e oggetti. b) Individuare le proprietà caratteristiche di materiali comuni, liquidi e solidi. c) Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato della materia.	Classificazioni e seriazioni.	<i>L'alunno:</i> - sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede e che vede accadere; - esplora i fenomeni con approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni e in modo anche autonomo osserva e descrive lo svolgersi dei fatti; - formula domande anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti; - è consapevole che l'aria e l'acqua sono risorse per la vita e che danno origine a cicli continui - sa connettere il ciclo vitale di vegetali e animali all'idea che la materia e l'energia si trasformano; - sa sperimentare autonomamente (progettando e gestendo attività in gruppo e anche in proprio);
			Materiali e loro caratteristiche: trasformazioni.	
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	2) Osservare e sperimentare sul campo	a) Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari a occhio nudo e con strumenti specifici. b) Conoscere e indagare gli elementi e le loro relazioni.	Conoscenza ed uso corretto di strumenti di misura (<i>termometro, barometro, bilance...</i>)	
			Cambiamenti di stato	
Competenza digitale	3) L'uomo i viventi e l'ambiente	a) Individuare e indagare il funzionamento degli organismi e della riproduzione degli animali e delle piante. b) Riconoscere che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita c) Conoscere i meccanismi della respirazione, della riproduzione e della fotosintesi clorofilliana d) Conoscere che cos'è un ecosistema e cosa si intende per catena alimentare. e) Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. f) Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.	Osservazione, conoscenza e sperimentazione degli elementi primari: acqua, aria, terra, fuoco	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare			Le caratteristiche degli esseri viventi e le loro funzioni vitali.	
Competenza in materia di cittadinanza			Le catene alimentari.	
			Gli ecosistemi	
			L'inquinamento.	

PROGETTAZIONE CURRICOLARE di CITTADINANZA E COSTITUZIONE CLASSE 4^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 4 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di cittadinanza Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	1) Dignità della persona	a) Conoscere la funzione della regola e della legge nei diversi ambienti di vita quotidiana. b) Conoscere i concetti di diritto/dovere, libertà, responsabilità, identità, pace, sviluppo umano, cooperazione.	Sapersi relazionare in modo positivo con coetanei ed adulti . Saper controllare le proprie emozioni. Contribuire all'apprendimento comune e alla realizzazione delle attività collettive Modificare il proprio comportamento in base alle esigenze degli altri. Accettare il confronto e rispettare le opinioni altrui . Conoscere i principi fondamentali della Costituzione e della Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo	<i>L'alunno:</i> • è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti e li sa controllare ed esprimere in modo adeguato; • sviluppa atteggiamenti responsabili e consapevoli di valori condivisi; • è consapevole delle differenze e sa averne rispetto • conosce la funzione della regola e della legge nei diversi ambienti di vita.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza imprenditoriale Competenza digitale	2) Identità e appartenenza	a) Acquisire competenze di cittadinanza attiva	Essere consapevoli delle problematiche dell'attuale condizione umana (ambientali, energetiche, nuove culture ...). Conoscere e tutelare il patrimonio ambientale e culturale presente sul territorio . Conoscere alcuni diritti e doveri del cittadino. Maturare gradualmente il senso di responsabilità per una corretta convivenza civile.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di GEOGRAFIA CLASSE 4ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 4ª (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di cittadinanza Competenza digitale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza in materia di consapevolezza ed espressione cultural	1) Orientamento	a) Orientarsi utilizzando i punti cardinali, mappe e carte geografiche b) Rappresentarsi mentalmente il territorio con l'ausilio di filmati e fotografie, carte, immagini satellitari. c) Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.	La rappresentazione dello spazio La cartografia Latitudine e longitudine La riduzione in scala e le carte geografiche	L'alunno: • riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani ecc.); • individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici ecc.), con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti; • si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
	2) Linguaggio della geografia	a) Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte, tabelle, grafici b) Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani	L'orientamento e i punti cardinali I fattori climatici e le fasce climatiche terrestri.	
	3) Paesaggio	a) Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.	L'Italia e i suoi paesaggi: rilievi, pianure, mari, fiumi, laghi. Relazioni tra le risorse del territorio e le attività economiche I settori economici: primario secondario e terziari	
	4) Regione e sistema territoriale	a) Acquisire il concetto di regione geografica (<i>fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa</i>) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. b) Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.	Le regioni fisiche, e amministrative. dell'Italia I parchi nazionali e le aree protette	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di STORIA CLASSE 4ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 4ª (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza in materia di cittadinanza	1) Uso delle fonti	a) Conoscere gli strumenti usati dallo storico: documenti, fonti, grafici temporali, carte e mappe. b) Conoscere il lavoro e gli strumenti dell'archeologo c) Dare un ordine temporale e spaziale alle informazioni e riordinare i fatti nel tempo d) Costruire il concetto di tempo storico e individuare le grandi periodizzazioni	Le fonti storiche per la ricostruzione di eventi storici Le carte storico-geografiche e gli strumenti per la cronologia Confronto tra reperti del passato e del presente	<i>L'alunno:</i> - organizza le informazioni e le conoscenze tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti; - usa la linea del tempo per organizzare le conoscenze sulle civiltà e per individuare successioni contemporaneità e durate, periodi; - mette in relazione fatti delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità nel mondo antico; - associa carte geostoriche e testi allo scopo di costruire conoscenze sulle civiltà e sul mondo dell'antichità; - traspone le mappe, gli schemi, le tabelle, le carte geostoriche, le linee e i grafici temporali, il poster in testi scritti; - espone i fatti studiati usando linee del tempo, schemi, grafici, tabelle
	2) Organizzazione delle informazioni	a) Leggere e comprendere carte geostoriche per integrare le informazioni di un testo. b) Leggere e comprendere le linee del tempo e i grafici temporali presenti allo scopo di produrre informazioni organizzate temporalmente c) Comprendere i testi storici, ricavare informazioni e fare inferenze	Elementi costituenti un quadro storico di civiltà: (<i>luogo e tempo, organizzazione socio-economica, forma di governo, forma di culto arte e cultura</i>) Le civiltà della Mesopotamia (<i>i Sumeri, i Babilonesi, gli Hittiti, gli Assiri</i>) La civiltà egizia - La civiltà indiana La civiltà cinese- Le antiche civiltà del mare: i Fenici	
	3) Acquisire strumenti concettuali e conoscenze	a) Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo). b) Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.	Strumenti per la rappresentazione dei quadri storici di civiltà: - linea del tempo - mappe e schemi di sintesi, - grafici, tabelle Confronto fra i quadri di civiltà	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di TECNOLOGIA CLASSE 4^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 4^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza matematica e competenze scienze, tecnologia e ingegneria Competenza digitale Competenza imprenditoriale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza	1) Vedere e osservare	a) Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. b) Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. c) Comprendere il significato elementare di energia nelle sue diverse forme. d) Riconoscere le funzioni principali di semplici applicazioni informatiche	Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni e modalità di manipolazione degli stessi . Caratteristiche e potenzialità di impianti per la produzione di energia pulita . Semplici applicazioni tecnologiche e relative modalità di funzionamento	L'alunno: • interpreta il mondo che lo circonda come costituito da materia ed energia che sono disponibili, che si trasferiscono o che si trasformano; • sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo all'idea che la materia e l'energia si trasferiscono e/o si trasformano; • 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; • utilizza consapevolmente comuni strumenti di vita quotidiana. • riconosce e identifica nell'ambiente, che lo circonda elementi e pratiche volte alla salvaguardia dell'ambiente.
	2) Prevedere e immaginare	a) Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relative alla propria classe, al proprio territorio e all'ambiente	Emergenza rifiuti, comportamenti corretti per una loro gestione sicura e consapevole. Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni. Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni, trasformazioni e miglioramenti nel tempo.	
	3) Intervenire e trasformare	a) Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. b) Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio arredo scolastico.	Conoscenza del funzionamento di impianti: (discariche, termovalorizzatori e depuratori) Educazione al riuso dei materiali.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di LINGUA ITALIANA CLASSE 4ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 4ª (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale	1) Ascoltare e parlare	a) Interagire in modo collaborativo in una (conversazione, discussione, dialogo), formulando domande pertinenti.	Gli elementi della comunicazione (<i>codici, scopo, emittente, destinatari</i>)	L'alunno: - comprende testi ascoltati di tipo diverso e ne individua il senso globale e/o le informazioni principali; - prende la parola negli scambi comunicativi (<i>dialogo, conversazione, discussione</i>) dimostrando di aver colto l'argomento principale dei discorsi altrui e di rispettare le regole stabilite; - formula domande appropriate, chiede chiarimenti, esprime opinioni, dà istruzioni; - espone oralmente esperienze personali in modo chiaro; - esprime emozioni e stati d'animo; - racconta in modo chiaro storie lette o ascoltate; - legge in modo scorrevole, con espressività e intonazione, testi letterari sia poetici sia narrativi; - ricerca informazioni nei
Competenza digitale		b) Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione; comprendere lo scopo e l'argomento di discussione.	Scopi delle varie tipologie testuali e uso dei diversi registri (<i>linguaggi settoriali e gergo negli scambi comunicativi</i>)	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare		c) Comprendere consegne e istruzioni.. d) Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, coerente e logico.	Forme più comuni del discorso parlato monologico (<i>racconto, lezione, spiegazione, esposizione orale</i>) e della comunicazione di tipo sociale (<i>conversazione, dialogo, intervista, discussione, dibattito</i>)	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	2) Leggere e comprendere	a) Produrre testi di diverso tipo adeguati al tema, al destinatario e allo scopo. Conoscere e rispettare le regole della coerenza e della coesione b) Controllare la produzione di un testo attraverso la pianificazione e la revisione. c) Sintetizzare il contenuto di un testo attraverso varie tecniche. d) Rielaborare un testo	<i>Il testo narrativo</i> - I personaggi di un racconto - La lettura espressiva - Lo schema narrativo - Personaggi principali e personaggi secondari - Il narratore in prima e in terza persona - Le sequenze e la descrizione dei personaggi - Il dialogo dei personaggi - Il racconto realistico - Il racconto autobiografico	
Competenza imprenditoriale	3) Scrivere	a) Raccogliere le idee, organizzarle e pianificare la traccia di un testo b) Raccontare esperienze personali, scrivere lettere o pagine di diario per esprimere emozioni, stati d'animo, opinioni c) Rielaborare testi (parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo,	- Il diario personale - Il diario di bordo - La lettera personale - La lettera formale e la e-mail - Il racconto fantastico - Il racconto umoristico - Racconti di paura e di mistero	

		completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. d) Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). e) Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. f) Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). g) Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale. h) Realizzare semplici prodotti multimediali, personali e/o collettivi.	<i>Il testo descrittivo</i> • I dati sensoriali • La descrizione di persone • Le attività • I dati oggettivi e i dati soggettivi • La caratterizzazione di un personaggio • Descrizioni di animali • Descrizione di luoghi e ambienti <i>Il testo poetico</i> • Le caratteristiche della poesia • Le rime • L'onomatopea • La similitudine <i>Il testo informativo</i> • Le sequenze informative • Le parole chiave • Organizzare i dati in forma schematica • I testi divulgativi • Altri testi informativi <i>Il testo regolativo</i> • Le caratteristiche del testo regolativo • A caccia di istruzioni e di regole • I diritti dei bambini Modalità, tecniche ed elementi strutturali delle diverse forme di produzione scritta (coerenza e coesione)	testi scritti, per scopi diversi, applicando semplici tecniche di supporto; • produce testi coerenti e coesi, legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare); • sa completare, manipolare, trasformare e rielaborare testi a partire dal lessico già in suo possesso • comprende nuovi significati e usa nuove parole ed espressioni; • comprende e utilizza il significato dei più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio; • riconosce alcune regole morfo-sintattiche e le usa nell'elaborazione orale e scritta.
	4) Lessico	a) Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base b) Arricchire il patrimonio lessicale e	Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi	

		cogliere le principali relazioni di significato tra le parole (<i>somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico</i>). c) Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.. d) Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio	La forma delle parole (<i>radice e desinenza, prefissi e suffissi, famiglie di parole</i>) I campi semantici Sinonimi, contrari e omonimi Significato letterale e figurato Uso del dizionario	
	5) Riflettere sulla lingua	a) Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente. b) Riconoscere la struttura del nucleo della frase predicato, soggetto, espansione c) Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.	La punteggiatura Il discorso diretto e il discorso indiretto Il nome Aggettivi e pronomi I verbi I connettivi La frase: • soggetto (espresso e sottinteso) • predicato verbale e nominale • espansioni o complementi diretti e indiretti	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di MATEMATICA CLASSE 4^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 4 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	1) Numeri	a) Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. b) Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. c) Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. d) Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. e) Utilizzare numeri decimali, e frazioni per descrivere situazioni quotidiane.	Lettura e scrittura e rappresentazione di numeri naturali e decimali consolidando la consapevolezza del valore posizionale delle cifre. Operazioni e loro proprietà Relazioni fra numeri naturali (<i>multipli, divisori</i>) Confronto e ordinamento di frazioni (<i>proprie, improprie, apparenti, complementari, equivalenti, decimali</i>):	L'alunno: • legge, scrive e confronta numeri naturali e decimali; • esegue con sicurezza calcoli scritti e calcoli mentali con i numeri naturali e decimali; • stima il risultato delle operazioni; • utilizza le frazioni e riconosce quelle equivalenti; • descrive, denomina e classifica le principali figure geometriche e usa gli strumenti necessari per riprodurle; • localizza punti sul piano cartesiano, date le coordinate; • determina il perimetro e l'area delle figure • riconosce riproduzioni piane di oggetti tridimensionali; • in situazioni concrete, di una coppia di eventi intuisce e argomenta qual è il più probabile; • utilizza le principali unità di
	2) Spazio e figure	a) Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. b) Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga). c) Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. d) Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. e) Riconoscere figure traslate e riflesse. f) Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. g) Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. h) Determinare il perimetro di una figura	Simmetria e traslazione Rette, semirette e segmenti Gli angoli Misurare e disegnare gli angoli poligoni; poligoni concavi e convessi Triangoli/ Quadrilateri Altezze e assi di simmetria quadrilateri: rettangoli e parallelogrammi, quadrati e rombi, trapezi Figure congruenti, isoperimetriche ed equiestese Il perimetro e l'area di triangoli, rettangolo e	

		utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti	quadrato, parallelogramma, rombo, trapezi Le misure di superficie	misura di angoli, lunghezze, capacità, masse e aree; • riconosce per ogni grandezza considerata l'unità di misura e lo strumento di misura adeguati; • riconosce e descrive la regolarità in una sequenza
	3) Relazioni, misure, dati e previsioni	a) Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. b) Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione. c) Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, capacità, intervalli temporali masse, pesi per effettuare misure e stime. d) Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure. e) In situazioni concrete intuire relativamente a una copia di eventi qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più adatti, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili	Raccolta e tabulazione e rappresentazione di dati con grafici appropriati. Uso delle principali misure. Carrol, di Eulero-Venn Le relazioni L'indagine statistica: istogramma e ideogramma La moda La media aritmetica Il calcolo delle probabilità	
	4) Pensiero razionale	a) Analizzare, rappresentare e risolvere problemi	La domanda e i dati nel testo di un problema Dati superflui, mancanti, nascosti o impliciti	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di RELIGIONE CATTOLICA CLASSE 4^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 4 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza	1) Dio e l'uomo	a) Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all' uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni. b) Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle sue origini. c) Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo.	La terra di Gesù: i gruppi sociali, politici, religiosi. I rapporti di potere. Il Battesimo di Gesù e la chiamata dei dodici. Le parabole ed i miracoli nei Vangeli/Le Beatitudini. La nascita della Chiesa./La Chiesa e la sfida del bene Origine, struttura e linguaggio dei vangeli. Gli evangelisti: identità, opera e simboli. Il Vangelo del Natale/I Vangeli della Pasqua Fonti non cristiane.	<i>L'alunno:</i> • riflette su Dio creatore e Padre e sugli elementi fondamentali della vita di Gesù; • identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza; • coglie il significato cristiano del Natale e della Pasqua traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale; • si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo.
	2) La Bibbia e le altre fonti	a) Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli. b) Leggere direttamente pagine bibliche, evangeliche e degli Atti degli Apostoli riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale	L'importanza di alcune figure femminili nella storia del popolo di Israele: le donne nella storia d'Israele. Maria figura centrale della fede cattolica, modello di fede e di speranza./Maria nel vangelo e nell'arte.	
	3) Il linguaggio religioso	a) Individuare significative espressioni d'arte cristiana per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli. b) Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa.	Le opere d'arte sulla Natività e sulla Passione, Morte e Risurrezione di Gesù. Segni e simboli del Natale, della Pasqua nell'arte, nelle tradizioni... Vivere le beatitudini: testimoni d'amore di ieri e di oggi.	
	4) Valori etici e religiosi	a) Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, anche per un personale progetto di vita.	Gesti di attenzione e di carità./Sentimenti di solidarietà concretizzati in azioni di aiuto, comprensione, di tolleranza.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di LINGUA INGLESE CLASSE 4ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 4 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza multilinguistica	1) Ascoltare	a) Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano b) Comprendere brevi testi multimediali, identificandone parole chiave e il senso generale c) Conoscere aspetti culturali del Regno Unito d) Effettuare confronti tra la propria cultura e quella anglosassone e) Identificare il tema generale di un discorso in cui si parla su argomenti noti	I paesi europei e la nazionalità Le informazioni personali: nome, età, paese di provenienza I numeri cardinali da 50 a 100 Ampliamento del lessico relativo a <i>family</i>: <i>who's this..? What's his/her name? Have you got..?</i>	<i>L'alunno:</i> • ascolta e comprende istruzioni, espressioni quotidiane e di routine; • ascolta e comprende storie, brevi dialoghi; • ascolta e comprende testi su argomenti familiari • ascolta storie e ne comprende il senso; • ascolta canzoni e filastrocche, ne comprende il senso e le ripete oralmente; • utilizza gli elementi del lessico e alcune strutture in scambi di informazioni; • interagisce nel gioco nelle attività in classe; • descrive persone, luoghi e oggetti familiari legge e comprende le consegne legge e comprende il lessico e le espressioni usate nelle attività orali; • legge brevi frasi supportate da immagini; • comprende testi su aspetti culturali dei paesi anglofoni; • produce semplici testi e messaggi su un modello
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale			Le materie scolastiche in relazione ai giorni della settimana Gusti e preferenze in merito alle materie scolastiche: ... Le parti del corpo: semplici descrizioni relative all'aspetto fisico ... L'ora intera e la mezza ora Lessico relativo a cibi e bevande. Ampliamento del lessico relativo agli animali Utilizzo della struttura linguistica: <i>can.....can it swim? It can/ it can't.</i> Cultura e civiltà anglosassone: <i>Halloween, Bonfire Night, Christmas...</i>	
Competenza digitale	2) Parlare	a) Interagire con un compagno o un adulto in brevi conversazioni, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. b) Partecipare a scambi dialogici monitorati dall'insegnante c) Interagire con l'insegnante e con i compagni per parlare di azioni abituali e orari. d) Descrivere persone, animali, oggetti di uso comune		
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	3) Leggere	a) Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi b) Comprendere brevi testi individuando nomi familiari, parole e frasi familiari		
Competenza imprenditoriale	4) Scrivere	a) Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno ecc) b) Scrivere semplici messaggi relativi a se stesso, ai propri gusti, al proprio mondo		

	5) Riflessione sulla lingua	a) Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. b) Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato	Articolo indeterminativo Aggettivi possessivi	fornito; • riflette sulla lingua e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera
--	------------------------------------	--	---	---

PROGETTAZIONE CURRICULARE di GEOGRAFIA CLASSE 5ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 5ª (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale	1) Orientamento	a) Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc.).	I punti cardinali e i riferimenti cartografici Confini naturali e politici dell'Italia e dell'Europa Carte geografiche di diversa scala, planisfero, tabelle e carte tematiche Lettura della cartina fisica e politica dell'Italia	<i>L'alunno:</i> • si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali; • utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio; • ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie); • riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.); • individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura,
Competenza in materia di cittadinanza		a) Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche b) Realizzare grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici. c) Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. d) Localizza le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.	L'Italia e le sue regioni: popolazione, densità, lingua e dialetti, territorio La forma di governo; organizzazione dello Stato; le competenze della regione, provincia e comune Analogie e differenze tra le regioni italiane La tutela del patrimonio ambientale e culturale italiano Le regioni italiane: posizione geografica e confini, il territorio e il clima, la popolazione e l'organizzazione politico-amministrativa, le attività economiche	
Competenza digitale	2) Linguaggio della geo-graficità			
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	3) Paesaggio	a) Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.	La Calabria e Cosenza: prodotti tipici del territorio regionale	
Competenza in materia di consapevolezza ed				

espressione culturale	4) Regione e sistema territoriale	a) Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. b) Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.	principali punti di interesse culturali di Cosenza (<i>Centro storico, Duomo, Teatro Rendano ecc.....</i>) Energie rinnovabili nel settore terziario nella nostra regione e nella nostra città	vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani; • comprende che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza
------------------------------	--	---	--	--

PROGETTAZIONE CURRICULARE di MATEMATICA CLASSE 5^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 5 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale	1) Numeri	a) Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali e decimali. b) Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. c) Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. d) Operare con le frazioni e) Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. f) Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. g) Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.	Lettura e scrittura di numeri naturali e decimali consolidando la consapevolezza del valore posizionale delle cifre . Operazioni e proprietà Rappresentazione di numeri decimali e relativi sulla retta numerica. Relazioni fra numeri naturali (<i>multipli, divisori, numeri primi</i>) Confronto e ordinamento di frazioni (<i>proprie, improprie, apparenti, complementari, equivalenti, decimali</i>) Lettura e scrittura di diversi sistemi di numerazione. Numeri relativi.	L'alunno: • esegue con sicurezza calcoli con numeri naturali, numeri interi, numeri con la virgola, frazioni in forma scritta e mentale e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice; • riconosce e rappresenta forme del piano (quadrilateri e triangoli) e dello spazio (prismi e piramidi), individua relazioni tra gli elementi che le costituiscono; • sviluppa un atteggiamento positivo verso la matematica, attraverso esperienze significative che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà; • utilizza le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime; • conosce alcune proprietà dei numeri naturali che
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria				
Competenza digitale	2) Spazio e figure	a) Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie. b) Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre). c) Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. d) Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. e) Confrontare e misurare angoli utilizzando strumenti. f) Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).	Costruzione e disegno delle principali figure geometriche. Classificazione in base alle caratteristiche di triangoli e quadrilateri e poligoni regolari. Composizione e scomposizione di figure equiestese. Misurazione di perimetri e superfici secondo le unità di misura convenzionali.	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare				

		g) Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. h) Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto	Piano e coordinate cartesiane. Trasformazioni isometriche: Rotazioni, traslazioni e simmetria di figure piane. Misure e rappresentazione in scala.	aumentano la capacità di calcolo; • usa strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...); • ricerca dati, costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici) e ricava informazioni dai dati rappresentati in tabelle e grafici; • costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri; • descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo; • riconosce e quantifica in casi idonei situazioni di incertezza
	3) Relazioni, misure, dati e previsioni	a) Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni. b) Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, mediana, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione.. c) Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. d) Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. e) In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. f) Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.	Raccolta e tabulazione di dati. Rappresentazione di dati con grafici appropriati. Frequenza, media, percentuale. Elementi essenziali di logica	
	4) Pensiero razionale	a) Analizzare e risolvere problemi b) Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura	I dati e la domanda Rappresentare i problemi Dalla domanda alla risoluzione La validità del risultato La struttura del problema	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di RELIGIONE CATTOLICA CLASSE 5^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 5 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale	1) Dio e l'uomo	a) Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico.	Il cristianesimo e le grandi religioni: origine e sviluppo/In dialogo per un mondo di pace. La Chiesa popolo di Dio nel mondo: avvenimenti, persone e strutture. Il cammino ecumenico e il dialogo interreligioso. La Bibbia e i testi sacri delle grandi religioni. La prima Chiesa a partire dal testo biblico: sviluppo di un criterio per una comprensione e interpretazione consapevole dei testi.	<i>L'alunno:</i> • confronta la propria esperienza religiosa con quella di altri popoli; • Sviluppa atteggiamenti di rispetto nei confronti di esperienze religiose diverse dalla propria; • conosce la Chiesa come "popolo di Dio" e l'apporto che essa ha dato alla società e alla vita di ogni persona grazie alla diffusione del Vangelo; • distingue la specificità della risposta di salvezza del cristianesimo; • individua e discrimina i segni e i simboli del Natale e della Pasqua cristiana. • coglie nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili per un personale progetto di vita.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali		b) Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo e delle altre Religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso.		
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare		c) Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù e azione dello Spirito Santo.		
Competenza in materia di cittadinanza	2) La Bibbia e le altre fonti	a) Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale.	Donne e uomini, nella storia del cristianesimo, testimoni e modello di fede e di speranza. L'arte: mezzo e strumento di comunicazione del messaggio cristiano I sacramenti come Alcune tradizioni e opere d'arte nel mondo sulla Natività e sulla Passione, Morte e Risurrezione di Gesù. L'arte cristiana, con attenzione particolare a quella che offre il territorio locale.	
	3) Il linguaggio religioso	b) Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita dei santi, in Maria, e in testimoni autentici del Vangelo. c) Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre Religioni. d) Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana		
		a) Individuare significative espressioni d'arte cristiana per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli. b) Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio	L'esperienza del silenzio nella vita monastica. Vocazioni e ministeri differenti nella comunità ecclesiale Le domande di senso e le risposte delle religioni.	

		all'uomo. c) Riconoscere il valore del silenzio come "luogo" di incontro con se stessi, con l'altro, con Dio.	Gesti di attenzione e di carità Sentimenti di solidarietà concretizzati in azioni di aiuto, comprensione, di tolleranza...	
	4) Valori etici e religiosi	a) Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, anche per un personale progetto di vita. b) Scoprire la risposta della Bibbia alle Domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane.	Testimoni d'amore di ieri e di oggi.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di STORIA CLASSE 5ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 5ª (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza in materia di cittadinanza	1) Uso delle fonti	a) Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. b) Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio.	Lettura e analisi di fonti per ricavarne informazioni Collegamenti tra passato e contemporaneità: cultura, territorio, tradizioni, musei	<i>L'alunno:</i> • riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita; • riconosce ed esplora le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale; • usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.; • individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali; • organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti; • comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche; • usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici; • racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali; • comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia
	2) Organizzazione delle informazioni	a) Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. b) Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. c) Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.	Tracce del passato presenti sul territorio Lettura e analisi di carte storico-geografica sulle civiltà studiate Rappresentazione delle conoscenze acquisite sulla linea del tempo	
	3) Acquisire strumenti concettuali e conoscenze	a) Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo). b) Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti c) Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. d) Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. e) Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.	Confronto fra quadri storici delle civiltà studiate La contemporaneità in luoghi diversi La civiltà greca: forme di governo, religione, cultura, colonie, guerre, le Olimpiadi I popoli italici Le colonie nell'Italia meridionale La civiltà etrusca La civiltà romana dalle origini (<i>monarchia, repubblica, impero</i>) alla crisi e alla	

		f) Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.	dissoluzione dell'Impero. La divisione dell'impero romano La fine dell'Impero romano d'occidente Resti della Civiltà romana nel territorio	dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità; • comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità
--	--	--	--	--

PROGETTAZIONE CURRICOLARE di LINGUA INGLESE CLASSI 5ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 5ª (Ciò che si valuta)
Competenza multilinguistica Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza imprenditoriale	1) Ascoltare	a) Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, b) Identificare il tema generale di un discorso, relativo ad argomenti conosciuti. c) Comprendere brevi testi multimediali, identificandone parole chiave e il senso generale	Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. Consolidamento e ampliamento delle categorie lessicali precedentemente affrontate. Conoscenza di nuove categorie lessicali: nazioni e nazionalità, materie scolastiche, conoscenza e uso dell'orologio, hobbies, ambienti naturali, mestieri e professioni, luoghi di lavoro.	<i>L'alunno:</i> •comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari; •descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati; •interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine; •svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. •individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.
	2) Parlare	a) Utilizzare di parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo, per descrivere persone, luoghi e oggetti familiari. b) Interagire con un compagno o un adulto in brevi conversazioni, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. c) Scambiare semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti	Riconoscimento e produzione di semplici strutture linguistiche: principali azioni quotidiane, descrizione fisica di persone e animali, abilità, posizioni nello spazio, espressione di preferenze.	
	3) Leggere	a) Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari b) Comprendere e utilizzare l'alfabeto e lo spelling	Formulazione di domande e relative risposte. Produzione scritta di semplici frasi e brevi testi seguendo un modello dato.	
	4) Scrivere	a) Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare informazioni, ecc	Regole grammaticali fondamentali.	
	5) Riflession e sulla lingua	a) Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. b) Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato.	Posizione geografica e suddivisione politica del Regno Unito. Principali festività e tradizioni anglosassoni. Storie e leggende anglosassoni. Similitudini e diversità tra la cultura italiana e quella anglosassone.	

		c) Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.	Articolo indeterminativo -Aggettivi possessivi Aggettivi e loro posizione rispetto al nome	
--	--	--	---	--

PROGETTAZIONE CURRICULARE di SCIENZE CLASSE 5ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 5ª (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale	1) Esplorare e descrivere oggetti e materiali	a) Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: forza, forza di gravità, peso b) Avere familiarità con la periodicità dei fenomeni c) Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: forza, forza di gravità, peso, lavoro, calore, luce	<u>La Terra e il cielo:</u> L'Universo Le stelle e il Sole Galassie e costellazioni Il Sistema Solare La Terra e i suoi movimenti Come è fatta la Terra La forza di gravità Il magnetismo La Luna <u>L'energia e la forza</u> L'energia si trasforma Diversi tipi di energia Calore, lavoro e luce La forza	<i>L'alunno:</i> • sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede e che vede accadere; • esplora i fenomeni con approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni e in modo anche autonomo osserva e descrive lo svolgersi dei fatti; • formula domande anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti; • è consapevole che l'aria e l'acqua sono risorse per la vita e che danno origine a cicli continui • sa connettere il ciclo vitale di vegetali e animali all'idea che la materia e l'energia si trasformano; • sa sperimentare autonomamente (progettando e gestendo attività in gruppo e anche in proprio);
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	2) Osservare e sperimentare sul campo	a) Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo. b) Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e del suo ruolo nell'ambiente celeste c) Ricostruire e interpretare i concetti di calore (movimento disordinato di particelle) e temperatura (velocità media delle particelle) rielaborandoli anche attraverso simulazioni e giochi col corpo. d) Ricostruire e interpretare i concetti di lavoro meccanico (forza e spostamento) rielaborandoli anche attraverso simulazioni e giochi col corpo.		
Competenza digitale				
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	3) L'uomo i viventi e l'ambiente	a) Descrivere e interpretare il proprio corpo come sistema complesso relazionato con il proprio ambiente; costruire modelli plausibili sulla funzionalità dei diversi apparati, elaborare i primi modelli intuitivi della struttura cellulare. b) Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. c) Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità	<u>Il corpo umano</u> Il corpo umano: cellule, tessuti, organi e apparati L'apparato locomotore L'apparato digerente L'apparato respiratorio L'apparato circolatorio Il sistema e l'apparato escretore Il sistema nervoso	
Competenza in materia di cittadinanza				

PROGETTAZIONE CURRICULARE di TECNOLOGIA CLASSE 5ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 5ª (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale	1) Vedere e osservare	a) Individuare le proprietà dei materiali più comuni	Effettuare prove e fare esperienza del comportamento e delle proprietà dei materiali più comuni	<i>L'alunno:</i> • conosce, utilizza e progetta semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento; • produce semplici modelli, rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali; • individua rischi fisici e/o chimici nell'utilizzo delle apparecchiature e nella scelta di pratiche ambientaliste e ne conosce i possibili comportamenti preventivi; • riconosce e identifica nell'ambiente, che lo circonda elementi e pratiche volte alla salvaguardia dell'ambiente; • conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
Competenza matematica e competenze scienze, tecnologia e ingegneria		b) Effettuare prove e fare esperienza del comportamento e delle proprietà dei materiali più comuni	Il paesaggio e le trasformazioni tecnologiche	
Competenza digitale	2) Prevedere e immaginare	c) Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo	Produzione di beni/servizi e ambiente: pregi e limiti delle applicazioni tecnologiche	
Competenza imprenditoriale	3) Intervenire e trasformare	d) Riconoscere e documentare le funzioni delle principali applicazioni informatiche	Il computer e la rete (<i>navigazione e siti internet, motori di ricerca, posta elettronica, social network, codici di comunicazione/relazione</i>)	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare		e) Rappresentare i dati dell'osservazione e della misurazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi	Realizzazione di semplici manufatti seguendo una metodologia progettuale	
Competenza in materia di cittadinanza		a) Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari	Il risparmio energetico: riutilizzo e riciclaggio dei materiali.	
		b) Conoscere le caratteristiche e le potenzialità degli impianti per la produzione di energia pulita.	Il trattamento dei rifiuti organici.	
		c) Conoscere alcuni esempi della relazione uomo-tecnologia-trasformazioni ambientali (<i>deforestazione, urbanizzazione, inquinamento, ecologia, depurazione...</i>).	Le principali fonti di energia non rinnovabili e loro impatto sull'ambiente.	
		c) Acquisire consapevolezza del problema dei rifiuti e acquisire comportamenti corretti (ridurre, riutilizzare, riciclare)	Le fonti di energia pulita e rinnovabile e l'attivazione di comportamenti adeguati per il risparmio energetico.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di CITTADINANZA E COSTITUZIONE CLASSE 5^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 5 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza in materia di cittadinanza Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza imprenditoriale Competenza digitale	1) Dignità della persona	a) Conoscere la funzione della regola e della legge nei diversi ambienti di vita quotidiana. b) Conoscere i concetti di diritto/dovere, libertà, responsabilità, identità, pace, sviluppo umano, cooperazione. c) Conoscere le organizzazioni internazionali governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti/doveri dei popoli. d) Conoscere le forme e il funzionamento delle amministrazioni locali. e) Conoscere l'Europa unita: dalla CEE all'Unione Europea (EU).	Il concetto di cittadinanza. Significato di regola e Norma di legge . Regolamenti a Scuola, nei giochi, negli spazi pubblici. Le diverse organizzazioni internazionali governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti/doveri: ONU, UNICEF, FAO Il concetto di democrazia. Gli Enti locali e lo Stato: funzioni e servizi Il Parlamento europeo	<i>L'alunno:</i> • è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti e li sa controllare ed esprimere in modo adeguato; • sviluppa atteggiamenti responsabili e consapevoli di valori condivisi; • è consapevole delle differenze e sa averne rispetto • conosce la funzione della regola e della legge nei diversi ambienti di vita.
	2) Identità e appartenenza	a) Acquisire competenze di cittadinanza attiva	Prendere consapevolezza del problema dello smaltimento dei rifiuti e dell'inquinamento ambientale. Usare in modo corretto le risorse evitando sprechi d'acqua e di energia, forme di inquinamento. Praticare forme di riutilizzo e riciclaggio delle energia e dei materiali Attivare comportamenti di prevenzione adeguati ai fini della salute nel suo complesso, nelle diverse situazioni di vita	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di LINGUA ITALIANA CLASSE 5ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 5ª (Ciò che si valuta)
Competenza alfabetica funzionale Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	1) Ascoltare e parlare	a) Interagire in modo collaborativo e strategico in una (conversazione, discussione, dialogo), formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. b) Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione; comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media. c) Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, coerente e logico	Gli elementi della comunicazione: emittente, ricevente, messaggio, canale, codici... Racconti orali di fatti di cui si è fatta esperienza diretta Sintesi orali di un libro di narrativa letto o di un film visto Esposizioni orali di un argomento di interesse generale personalmente approfondito	<i>L'alunno:</i> - ascolta e comprende testi orali diretti o "trasmessi" dai media, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo; - partecipa a scambi comunicativi rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione; - legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi; - formula su di essi giudizi personali; utilizza abilità funzionali allo studio, scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti; - rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli, capisce e
	2) Leggere e comprendere	a) Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. b) Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto. c) Leggere testi narrativi e descrittivi. d) Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea e semplici testi poetici, cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti	<u>Il testo narrativo</u> Le parti del racconto /Le sequenze Informazioni esplicite e implicite I personaggi <u>Il testo descrittivo</u> La struttura della descrizione Descrizioni di ambienti/personaggi /animali <u>Il testo poetico</u> Le caratteristiche dei testi poetici Lo schema delle rime / Filastrocche Assonanze e consonanze <u>Il testo informativo</u>	

Competenza imprenditoriale	3) Scrivere	a) Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia e produrre un testo scritto. b) Rielaborare testi (parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi c) Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). d) Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.	Le caratteristiche del testo informativo Parole chiave Informazioni principali e secondarie Articolo di giornale <u>Il testo argomentativo</u> Le caratteristiche del testo argomentativo Tema, tesi, antitesi e argomentazioni Le caratteristiche del testo pubblicitario <u>Il testo regolativo</u> Gli scopi del testo regolativo Le caratteristiche del testo regolativo.	utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso e i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio; • riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; • padroneggia e applica in situazioni diverse le fondamentali conoscenze metalinguistiche.
	4) Lessico	a) Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base b) Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura c) Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. d) Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.	Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi La forma delle parole (radice e desinenza, prefissi e suffissi, famiglie di parole) Sinonimi, contrari e omonimi Significato letterale e figurato Uso del dizionario	
	5) Riflettere sulla lingua	a) Conoscere le convenzioni ortografiche e saperle applicare.. b) Riconoscere le principali parti del discorso:. c) Riconoscere alcune sottocategorie dei verbi (pronominali, ausiliari, servili). d) Riconoscere le sottocategorie degli aggettivi (qualificativi, possessivi, ecc) e) Riconoscere le sottocategorie dei pronomi (personali, possessivi, dimostrativi, indefiniti, relativi, interrogativi ed esclamativi). f) Riconoscere e denominare i principali tratti grammaticali delle parole	Ortografia Morfologia Sintassi: La frase soggetto (espresso e sottinteso) predicato verbale e nominale complemento oggetto complementi diretti e indiretti attributi e apposizioni Principali connettivi logici	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di ARTE E IMMAGINE CLASSI: 3^a - 4^a - 5^a

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della 5 ^a (Ciò che si valuta)
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza alfabetica funzionale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale	1) Esprimersi e comunicare	a) Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. b) Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. c) Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. d) Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	Elementi di base della comunicazione visiva: linea, punto, colori, forme. Il disco cromatico - colori primari - colori secondari - colori complementari - colori caldi e freddi. Le tonalità di colore. Esperienze di pittura e scultura figurativa e astratta con materiali e tecniche diversi. Decodifica e produzione di immagini fisse e in movimento.	<i>L'alunno:</i> • utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali); • è in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.); • individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria; • conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta
	2) Osservare e leggere le immagini	a) Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. b) Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato	Elementi spaziali che caratterizzano un'immagine: - figura - sfondo - dettaglio.	

Anno scolastico 2019-2020

		espressivo. c) Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.	La grammatica del fumetto: tavola, striscia, ballons, onomatopée, didascalie, cartigli. Sequenze e inquadrature: campi e piani	sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.
	3) Comprendere e apprezzare le opere d'arte	a) Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. b) Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture c) Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	Classificazione delle arti classiche: - scultura - pittura - architettura. L'artista e l'opera d'arte: stile, tecnica, messaggio Monumenti e opere d'arte, nel mondo, in Italia, nel proprio territorio. La funzione del museo. Salvaguardia dei beni culturali e il ruolo dell'Unesco.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di ARTE E IMMAGINE CLASSI: 1ª - 2ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 2ª (Ciò che si valuta)
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza alfabetica funzionale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	1) Esprimersi e comunicare	a) Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. b) Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. c) Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. d) Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	Linee, forme, punti, simmetrie. L'espressività del colore. Tecniche diverse di uso del colore. Manipolazione di materiali diversi, convenzionali e non convenzionali.	<i>L'alunno:</i> - osserva consapevolmente il mondo che lo circonda, esplora e descrive la realtà visiva e i suoi elementi; - osserva consapevolmente immagini di diverso tipo, le descrive e le interpreta; - rielabora in modo creativo ed espressivo le immagini; - utilizza molteplici tecniche grafico-espressive e plastiche.
	2) Osservare e leggere le immagini	a) Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. b) Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. c) Individuare nel linguaggio del fumetto, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.	Elementi formali ed espressivi di un'immagine. Indicatori spaziali. Primo piano, secondo piano, sfondo, prospettiva. Il ritratto, i paesaggi, la natura morta. Le vignette (i fumetti), i racconti in sequenza.	
	3) Comprendere e apprezzare le opere d'arte	a) Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali per comprenderne il messaggio b) Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.	Opere d'arte, manufatti, reperti storici, fotografie, immagini.	

Competenza in materia di		c) Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e i principali monumenti storico-artistici.		
-------------------------------------	--	--	--	--

PROGETTAZIONE CURRICULARE di EDUCAZIONE FISICA CLASSI: 1ª - 2ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 2ª (Ciò che si valuta)
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	1) Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	a) Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc). b) Riconoscere ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	Giochi collettivi per la conoscenza del proprio corpo e per la stimolazione della percezione Esperienze ludiche senso-percettive per la strutturazione dello schema corporeo Attività ludiche di gruppo e di squadra per la strutturazione spaziale Attività di orientamento nello spazio e percezione della distanza. Esercizi e giochi per la sperimentazione degli schemi motori di base, statici (flettere, piegare, elevare, inclinare) e dinamici (camminare, correre, saltare, strisciare, arrampicarsi, lanciare, afferrare, calciare...	L'alunno: - utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico- musicali; - si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri; - comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle; - agisce rispettando sé, gli altri e gli oggetti; - riconosce il valore di sani stili di vita e adotta pratiche coerenti.
	2) Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa -espressiva	a) Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere contenuti emozionali.	Attività di mimo e giochi di espressione e comunicazione delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo (<i>mimica facciale e postura</i>) Giochi imitativi individuali e di gruppo	
	3) Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	a) Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. b) Rispettare le regole nella competizione sportiva	Giochi di movimento con la palla Giochi di gruppo e di squadra con la palla Giochi di squadra destrutturati e strutturati Gioco- sport	

	4) Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	a) Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. b) Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.	Esercizi di rilassamento e storie raccontate col corpo Giochi di “ascolto” del corpo durante l’esercizio fisico Attività di educazione alimentare	
--	---	---	---	--

PROGETTAZIONE CURRICULARE di EDUCAZIONE FISICA CLASSI: 3ª - 4ª - 5ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 5ª (Ciò che si valuta)
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	1) Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	a) Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc). b) Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	Giochi che richiedono capacità di orientamento nello spazio e percezione della distanza Esercizi e giochi che richiedano l'abbinamento dei vari schemi motori con e senza l'utilizzo di piccoli attrezzi Esercizi-gioco che implicano la percezione del lato dominante (giochi con racchette, tamburelli ecc...) Esercizi di equilibrio a corpo libero o con l'utilizzo di materiale strutturato Attività ritmiche con l'ausilio della musica	L'alunno: • acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali; • utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico- musicali; • si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri; • comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle
	2) Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa -espressiva	a) Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. b) Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	Attività di espressione e comunicazione delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo (mimica facciale e postura) Esercizi individuali e collettivi eseguiti a ritmo, o rispettando semplici coreografie Danze tradizionali e moderne	
	3) Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	a) Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. b) Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. c) Partecipare attivamente alle varie	Giochi di movimento con la palla Esercizi individuali, in coppia, a squadre, collettivi di tiro e passaggio con la palla, propedeutici alle attività di gioco-sport Giochi a squadre per favorire la	

		forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. d) Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	cooperazione e l'interazione Gioco sport (<i>Badminton, Minitennis, Tennis-tavolo ecc...</i>) Analisi e conoscenza e rispetto delle regole dei vari giochi Giochi popolari tipici, anche di culture ed etnie diverse: esecuzione e confronto	
	4) Salute e benessere, prevenzione e sicurezza	a) Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. b) Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di c) Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (<i>cardio-respiratorie e muscolari</i>) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico	Esercizi per il controllo del corpo e delle diverse posture Esercizi di rilassamento Attività di "monitoraggio" del corpo durante l'esercizio fisico Attività di educazione alimentare (<i>brainstorming, conversazioni, indagini, analisi e valutazione delle proprie abitudini e dei regimi alimentari e stili di vita corretti</i>)	

PROGETTAZIONE CURRICOLARE di MUSICA CLASSI: 1ª - 2ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 2ª (Ciò che si valuta)
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	1) Ascoltare, analizzare, interpretare fenomeni sonori riconoscendo gli elementi costitutivi e le regole combinatorie	a) Classificare i fenomeni acustici in base ai concetti di silenzio, suono, rumore. b) Individuare le fonti sonore di un ambiente. c) Riconoscere in un ambiente date le fonti sonore che lo caratterizzano. d) Classificare i fenomeni acustici in suoni e rumori. e) Distinguere suoni e rumori naturali da quelli artificiali f) Rappresentare i suoni ascoltati, graficamente, con la parola o con i gesti. g) Sviluppare le capacità di ascolto e discriminazione dei suoni h) Individuare oggetti che producono suoni o rumori.	Sonorità di ambienti e di oggetti di vario genere.	<i>L'alunno:</i> • esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali; • esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali e semplici ritmi e accompagnamenti musicali con gesti, voce e strumentario didattico; • esplora e discrimina eventi sonori in riferimento alla loro fonte.
	2) Eseguire canti e brani, individualmente e in gruppo e brevi sequenze ritmiche con semplici strumenti	a) Riprodurre semplici canzoni e filastrocche. b) Riprodurre gesti e suoni con il corpo. c) Riprodurre semplici sonorizzazioni con oggetti di vario genere d) Saper eseguire in gruppo semplici canti rispettando le indicazioni date. e) Usare oggetti sonori o il proprio corpo per produrre, riprodurre, creare e improvvisare eventi musicali di vario genere o per accompagnare i canti f) Usare la voce cercando di curare la propria intonazione e memorizzare i canti proposti. g) Utilizzare semplici strumenti per eseguire brevi brani.	Giochi vocali, filastrocche, favole, canti di vario genere La voce e gli oggetti per esprimere emozioni, stati d'animo. La funzione comunicativa dei linguaggi sonori Uso di semplici strumenti a percussione	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di MUSICA CLASSI: 3ª - 4ª - 5ª

Competenze chiave europee	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO (Abilità / Saper fare)	ARGOMENTI (Conoscenze / Contenuti)	Traguardi di competenza al termine della classe 5ª (Ciò che si valuta)
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	1) Ascoltare, analizzare, interpretare fenomeni sonori riconoscendo gli elementi costitutivi e le regole combinatorie	a) Riconoscere alcune elementari strutture fondamentali del linguaggio musicale. b) Cogliere i più immediati valori espressivi delle musiche ascoltate, traducendoli con la parola, il gesto, il disegno.	I principi costitutivi dei brani musicali (<i>ripetizione, variazione...</i>). Ascolto di brani musicali di varie epoche e generi diversi.	<i>L'alunno:</i> • esplora, discrimina ed elaborare eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale ed in riferimento alla loro fonte; • esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali; • utilizza forme di notazione informali e codificate, attraverso la codificazione e la decodificazione di combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche; • esegue semplici brani vocali e strumentali, individualmente e in gruppo; • ascolta, interpreta e descrive semplici brani musicali;
	2) Eseguire canti e brani, individualmente e in gruppo e brevi sequenze ritmiche con semplici strumenti	a) Utilizzare la voce per memorizzare un canto, sincronizzare il proprio canto con quello degli altri. b) Accompagnare i canti con semplici strumenti o con i diversi suoni che il corpo può produrre c) Applicare trascrizione dei suoni anche di tipo non convenzionale.	Canti appartenenti al repertorio popolare e colto di vario genere e provenienza. Strumenti a percussione. Gli elementi di base del codice musicale. Il funzionamento di alcuni strumenti musicali e i loro suoni.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE DISCIPLINARE a.s. 2019/20

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica del processo formativo sarà attuata con modalità diverse in diversi periodi dell'anno scolastico.

A quella **iniziale** o **diagnostica** atta a rilevare la situazione di partenza, attraverso i test di ingresso, tesi ad accertare, per ogni singolo alunno, competenze, abilità e conoscenze, quali prerequisiti indispensabili per l'insegnamento/apprendimento delle singole discipline, si aggiungono quella in **itinere** e quella **conclusiva**.

Le verifiche in **itinere**, a carattere continuativo, lungo tutto il percorso didattico, sono finalizzate ad accertare il processo di apprendimento degli alunni e la validità della programmazione definita. Esse permetteranno, inoltre, di confermare o meno le condizioni di difficoltà o di eccellenza già individuate, in relazione alle quali si potranno prevedere ulteriori strategie di intervento che si concretizzino, secondo le necessità, in attività di recupero, consolidamento o potenziamento.

Le verifiche **conclusive** che si andranno ad effettuare a conclusione di ogni quadrimestre, avranno il compito di accertare e valutare i risultati ottenuti dopo i vari itinerari didattici messi in atto. Si confronterà, quindi, la situazione iniziale con quella a cui l'alunno/a è pervenuto tenendo conto dei fattori nuovi eventualmente emersi, dei modi e dei ritmi di apprendimento, della formazione generale raggiunta.

Ogni verifica sarà effettuata tramite **prove strutturate** (*test vero-falso, testi a buchi, dettati ortografici, immagini associate a parole, racconti in successione con o senza l'ausilio di immagini, questionari di comprensione ...*) e **griglie di osservazione**.

Prima di affrontare un nuovo argomento si verificheranno le conoscenze e le competenze raggiunte sia per monitorare il processo di insegnamento/apprendimento e sia, nell'ottica di una didattica metacognitiva, per rendere gli alunni consapevoli di progressi fatti ed eventuali difficoltà registrate.

Nel valutare gli alunni/e si terrà conto:

- dell'acquisizione di conoscenze e abilità
- dell'impegno dimostrato
- del grado di partecipazione
- delle condizioni di partenza,

- delle eventuali difficoltà di natura personale o sociale

Per la conversione in voto, espressa in decimi e riportata nella scheda di valutazione, si farà riferimento agli strumenti individuati in ambito collegiale e indicati nel PTOF d'Istituto per l'anno scolastico in corso:

- macro rubriche: per valutare globalmente il livello di competenza raggiunto (iniziale, base, intermedio, alto).
- micro rubriche: per valutare analiticamente i livelli di sviluppo degli apprendimenti.

Carolei, 09 ottobre 2019