



Istituto Comprensivo Carolei Dipignano Valentini
SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA DI I° GRADO AD IND. MUSICALE

+39.0984.634567

CSIC80200T@istruzione.it

CSIC80200T@pec.istruzione.it

www.iccaroleidipignano.edu.it

ICCaroleiDipignanoValentini



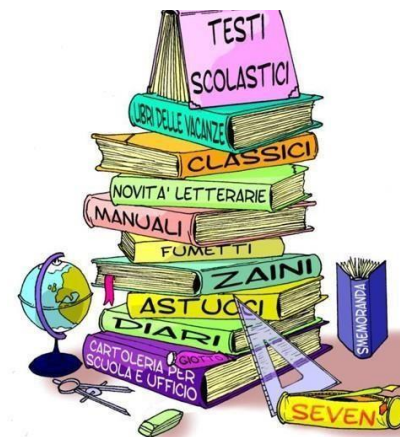
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CAROLEI-DIPIGNANO

Progettazione Curriculare per Competenze

Scuola Primaria

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

Anno Scolastico 2022/2023



Sede centrale: Carolei, via A. Rendano, Cap 87030 Tel. 0984.634567

Sedi associate: Dipignano, via XXIV Maggio, Tel. 0984.621001 – Laurignano, via Croci, Tel. 0984.445694 – Vadue, via Calabria, Tel. 0984.624111 – Domanico, via Nazionale, Tel. 0984.633355

PEO: CSIC80200T@istruzione.it PEC: CSIC80200T@pec.istruzione.it SITO: www.iccaroleidipignano.edu.it Cod. Mecc. CSIC80200T Cod. Univoco UFZOLS Cod. Fiscale 80005140787

i care

Una scuola da vivere

AVANGUARDIA
EDUCATIVA
CALABRESE

INDICE

PROGETTAZIONE CURRICULARE DISCIPLINARE A.S. 2022/23

PREMESSA.....	pag. 3
MEZZI e STRUMENTI	pag. 3
COMPETENZE - CHIAVE EUROPEE	pag. 4
SCELTE METODOLOGICHE GENERALI	pag. 4
MANIFESTO DI INNOVAZIONE DIDATTICA.....	pag.6
<u>PROGETTAZIONE CURRICULARE CLASSE 1^A</u>	pag. 9
<u>PROGETTAZIONE CURRICULARE CLASSE 2^A</u>	pag. 19
<u>PROGETTAZIONE CURRICULARE CLASSE 3^A</u>	pag. 31
<u>PROGETTAZIONE CURRICULARE CLASSE 4^A</u>	pag. 43
<u>PROGETTAZIONE CURRICULARE CLASSE 5^A</u>	pag. 57
ARTE E IMMAGINE- MUSICA- EDUCAZIONE FISICA- EDUCAZIONE CIVICA <u>TUTTE LE CLASSI</u>	pag. 72
VERIFICA E VALUTAZIONE	pag. 90-91

PROGETTAZIONE CURRICULARE DISCIPLINARE A.S. 2022/23

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 diriferimento
- **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 particolaridifficoltà

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, ec...)
- **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”.



**Istituto Comprensivo
Carolei Dipignano Valentini**



MANIFESTO di INNOVAZIONE DIDATTICA

Strumenti operativi ed idee adottati per favorire una didattica moderna per competenze, promuovere l'apprendimento di gruppo, stimolare il pensiero critico e la creatività, ridurre la dispersione scolastica e contrastare le povertà educative

Pedagogia della Lentezza

"Pedagogia della lumaca" (G. Zavalloni) che riconsidera la scuola in quanto capace di rallentare e ascoltare i tempi di ciascun alunno.

Service Learning

Progetti di servizio solidale dentro/fuori la scuola, con una partecipazione da protagonisti degli alunni, per riconnettere i saperi della scuola e i saperi della società.

Oltre le discipline

Framework pedagogico-organizzativo che consolida il passaggio dalla didattica per contenuti a quella per competenze, con attenzione allo sviluppo di abilità cognitive, metacognitive e trasversali.

Tutoring

Pratica che consiste nell'insegnamento reciproco tra pari, compagni di classe o meno, dove uno studente svolge il ruolo di "tutor", cioè colui che insegna al compagno.

Debate

Confronto fra due gruppi di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro). Migliora la propria consapevolezza culturale e l'autostima, sviluppa il pensiero critico.

Lezione segmentata

Modo ritmato e coinvolgente di fare lezione, strutturata in 5 segmenti: preconoscenze, lezione, attività, restituzione e conclusione.

Compattazione oraria

Distribuzione, flessibilità e valorizzazione delle ore di lezione di una disciplina in modo non omogeneo nell'arco dell'anno scolastico, promuove la full immersion e contrasta la stratificazione dei saperi.

Outdoor Education

Attività educative all'aperto svolte da enti locali, che aumentano la consapevolezza verso il rispetto dell'ambiente, la percezione del sé nel mondo e la salute di corpo e mente.

Adesione movimento Piccole Scuole

Unione di istituti scolastici situati in territori geograficamente isolati e con un esiguo numero di studenti allo scopo di valorizzare la loro funzione di presidio educativo e culturale e di contrastare il fenomeno dello spopolamento, sperimentando una modalità di lavoro comune.

Patti educativi di comunità

Costruzione della "comunità locale" che rilancia la centralità della scuola e si assume la responsabilità di essere "educante".

Nuovi ambienti di apprendimento

Sviluppo di una didattica di tipo innovativo legata a nuovi ambienti di apprendimento a uno spazio flessibile, maggiormente centrati sullo studente.

Cooperative Learning

Metodo di insegnamento mediante il quale gli alunni possono assimilare le nozioni in maniera più interattiva e lavorando insieme in gruppi non troppo numerosi, stimolando la collaborazione positiva.

Full Immersion English

Intenso tuffo nella lingua che permette di apprendere in tempi più rapidi, di interagire continuamente con la lingua inglese.

i care

Una scuola da vivere



Imparare è divertente all'Istituto Comprensivo Carolei Dipignano Valentini

MANIFESTO DI INNOVAZIONE DIDATTICA

Galleria delle Idee per l'innovazione che mira a rivoluzionare l'organizzazione della didattica, del tempo e dello spazio del "fare scuola".

SERVICE LEARNING

Progetti di servizio solidale dentro/fuori la scuola, con una partecipazione da protagonisti degli alunni.

Dentro/fuori la scuola - Service Learning» propone un'idea di scuola civica come luogo di incontro tra sapere formale e informale che si realizza nell'integrazione tra scuola e territorio e nella realizzazione di esperienze di apprendimento significativo con finalità di interesse sociale.

Riconnettere i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza.

Investire sul "Capitale Umano" ripensando i rapporti.

OLTRE LE DISCIPLINE

È un framework pedagogico-organizzativo che consolida il passaggio dalla didattica per contenuti a quella per competenze, con attenzione allo sviluppo di abilità cognitive, metacognitive e trasversali.

L'approccio e student-centered e supera il modello trasmissivo grazie ad attività basate su una pratica laboratoriale pienamente integrata con la didattica curricolare nel normale orario delle lezioni, se nel caso compattato e/o riorganizzato.

Lega teoria, pratica e tecnica e si concretizza nella realizzazione di itinerari progettuali volti a costruire spazi di esperienza ad alto potenziale motivazionale, a valenza orientativa, col fine di promuovere competenze chiave valorizzando la creatività del singolo tramite laboratori attivi di mestiere.

TUTORING

È una pratica che consiste nell'insegnamento reciproco tra pari, compagni di classe o meno, dove uno studente svolge il ruolo di "tutor", cioè colui che insegna al compagno.

È una pratica denominata anche "insegnamento tra pari o tutoraggio tra pari" che si basa sull'evidenza, supportata sperimentalmente, che quando c'è un problema le persone preferiscono parlarne con chi sentono più vicino. Migliora l'autostima, la motivazione, il rispetto delle regole, la relazione.

DEBATE

Confronto fra due gruppi di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro). Migliora la propria consapevolezza culturale e l'autostima, sviluppa il pensiero critico, arricchisce il bagaglio di competenze.

COMPATTAZIONE ORARIA

Distribuzione, flessibilità e valorizzazione delle ore di lezione di una disciplina in modo non omogeneo nell'arco dell'anno scolastico. Con la compattazione oraria si promuove la full immersion e si contrasta la stratificazione dei saperi. Consente allo studente una minore dispersione di energie e un aumento delle capacità di attenzione e memorizzazione da parte dello stesso.

Un esempio: suddividere la settimana di lezione in due parti: una parte sarà dedicata all'area linguistico-umanistica, l'altra all'area matematico-scientifica. Tale suddivisione può essere operata in senso verticale o orizzontale.

OUTDOOR EDUCATION

Attività educative all'aperto, anche non strettamente curricolari, che vengono svolte all'aperto da scuole, associazioni di vario tipo e dagli enti locali. Stare all'aria aperta, insieme ai propri coetanei, accresce le capacità sociali degli alunni che messi in un contesto diverso da quello dell'aula scolastica sono spinti a stare in relazione con se stessi e con gli altri in modo differente. Aumentano la consapevolezza verso i temi del rispetto dell'ambiente, della percezione del sé nel mondo e della salute di corpo e mente.

(Yoga all'aperto, Imparare il riciclo, Matematica all'aria aperta, Lo sport insegna, La natura è scienza e la scienza è natura).

ADESIONE AL MOVIMENTO PICCOLE SCUOLE

Riunisce gli istituti scolastici situati nei territori geograficamente isolati e con un esiguo numero di studenti allo scopo di valorizzare la loro funzione di presidio educativo e culturale e di contrastare il fenomeno dello spopolamento, sperimentando una modalità di lavoro comune.

PATTI EDUCATIVI DI COMUNITÀ

Modalità di costruzione della "comunità locale" che rilancia la centralità della scuola, si assume la responsabilità di essere "educante" e per questo capace di assumere i percorsi di crescita e educazione per gli alunni. Un saggio proverbio ugandese recita: "Per fare un uomo, necessita un villaggio".

Obiettivi principali dei "Patti educativi di comunità" sono la necessità di prevenire, e combattere le nuove povertà educative, la dispersione scolastica, il fallimento educativo di un'alta percentuale dei giovani, attraverso un approccio partecipativo, cooperativo e solidale di tutti gli attori in campo che con pari dignità si impegnano a valorizzare e mettere a sistema tutte le esperienze e tutte le risorse del territorio.

NUOVI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

Sviluppo di una didattica di tipo innovativo legata a nuovi ambienti di apprendimento maggiormente centrati sullo studente.

Poter contare su uno spazio che accompagni e rafforzi l'azione educativa, su un set di strumenti per trasformare l'aula in un ambiente di apprendimento allargato e flessibile.

Un ambiente accogliente nel quale divenga possibile progettare percorsi didattici che “escono fuori” dall'aula e che sfruttano le potenzialità offerte da tutti gli altri luoghi della scuola, compresi gli spazi inutilizzati e quelli solo apparentemente “inutili”.

COOPERATIVE LEARNING

L'apprendimento cooperativo è un metodo di insegnamento mediante il quale gli alunni possono assimilare le nozioni in maniera più interattiva e lavorando insieme in gruppi non troppo numerosi, stimolando la collaborazione positiva.

Grazie al Cooperative Learning tutti sono responsabilizzati in piccola parte per l'affermazione degli obiettivi comuni stabiliti: il raggiungimento di "goal" personali diventa funzionale al conseguimento dell'obiettivo di gruppo, grazie a competenze e abilità che ciascun ragazzo sviluppa all'interno del proprio percorso scolastico.

Learning Cooperativo: fa riferimento a team composti da un minimo di 3 studenti (fino ad un massimo di 5), con caratteristiche attitudinali e caratteriali tra loro differenti, che operano in maniera collaborativa per l'intero orario scolastico.

FULL IMMERSION ENGLISH

Sistema di apprendimento in tempi rapidi che prevede un'intensa partecipazione dell'allievo.

Intenso tuffo nella lingua che permette di apprendere in tempi più rapidi, di interagire continuamente con la lingua inglese.

LEZIONE SEGMENTATA

La Lezione segmentata è un modo ritmato e coinvolgente di fare lezione.

È una lezione di 10-15 minuti:

- Preconoscenze, per partire da quello che si sa
- Lezione, per spiegare l'argomento
- Attività, per fare esercizi collaborativi
- Restituzione, per chiarire i dubbi
- Conclusione, per fare il punto su quello che si è imparato.

Chi insegna propone attività diverse per ogni fase della lezione, per sollecitare la partecipazione: divide la classe in gruppi per creare una mappa concettuale, incoraggia un dibattito e mostra video o grafici.

PEDAGOGIA DELLA LENTEZZA

Strategie didattiche che riconsidera la nostra relazione con il tempo, volte al rallentamento, alla riflessione, all'ascolto, all'attesa, è necessario ascoltare l'alunno e mettersi in contatto con lui attraverso un ascolto empatico. (La “pedagogia della lumaca” è stata pensata da Gianfranco Zavalloni, insegnante e dirigente scolastico).

L'autore, inoltre, ha evidenziato anche l'importanza di un apprendimento di tipo pratico, basato sull'esperienza, invitando la classe scolastica a uscire all'aperto, a camminare, a conoscere toccando con mano. Toccare con mano significa anche imparare a realizzare ricerche, a raccogliere informazioni e a interrogare le persone, in modo particolare coloro che hanno vissuto momenti di vita vera.

Nella scuola capace di rallentare e ascoltare i tempi di ciascun alunno, la presenza di un orto diviene fondamentale. Prendersi cura di un piccolo giardino fatto a misura di bambino ha molteplici significati; innanzitutto, si ha una vera e propria vicinanza con la terra e con ciò che fa parte della natura. Così facendo i bambini imparano a sviluppare la propria capacità di attesa, osservando piante e fiori crescere e sbocciare lentamente, naturalmente.

PROGETTAZIONE CURRICULARE CLASSE 1ª

PROGETTAZIONE CURRICULARE di LINGUA ITALIANA CLASSE 1°

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 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	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>a) Individuare correttezza e completezza di una frase.</p> <p>b) Applicare le convenzioni ortografiche alla produzione scritta.</p>	<p><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</p> <p><u>Morfologia:</u> conoscere la categoria del nome e riconoscere che può variare per numero e, talvolta, per genere.</p> <p><u>Sintassi:</u> riconoscere una frase come espressione linguistica che ha un senso compiuto dato anche dall'ordine delle parole.</p> <p><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</p>	osservazione
--	----------------------------	--	--	--------------

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> <ul style="list-style-type: none"> •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: <ul style="list-style-type: none"> - numeri da 1 a 10 - colori. - oggetti scolastici - animali domestici - parti del corpo - my house - membri della famiglia Chiedere e dire il colore il nome di un oggetto...	
Competenza digitale	2) Parlare			
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 Discriminare alcune qualità di oggetti o animali	
Competenza imprenditoriale	4) Scrivere	a) Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti ad attività svolte in classe	Riconoscere e ripetere termini e formule augurali relativi ad alcune festività (<i>Christmas – Easter...</i>).	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di MATEMATICA CLASSE 1°

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 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: <ul style="list-style-type: none"> distingue il valore posizionale delle cifre nei numeri; ricosce, 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; ricosce 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 e risolvere problemi relativi all'esperienza concreta.	Le fasi risolutive di un problema e le loro rappresentazioni	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di SCIENZE CLASSE 1°

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	1) Esplorare e descrivere oggetti e materiali	a) Individuare, attraverso l'uso dei sensi e l'interazione diretta, la struttura di oggetti, 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.	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> 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.	I sensi per conoscere la realtà Classificazioni	
Competenza digitale	2) Osservare e sperimentare sul campo	a) Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali e individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali	Osservazione di momenti significativi nella vita di piante e animali (attraverso semine, orti, allevamenti in classe ...)	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare		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>).	Osservazione delle trasformazioni stagionali Il ciclo delle stagioni e la variazione del clima	
Competenza in materia di cittadinanza	3) L'uomo i viventi e l'ambiente	c) 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>)	Simboli e termini utilizzati per registrare il tempo meteorologico. Trasformazioni naturali e ad opera dell'uomo.	
		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.	Descrizione e percezione del proprio corpo. Descrizione di aspetti significativi della vita di piante e animali	
		b) Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri	Raggruppamenti e classificazioni per somiglianza di piante e animali. Animali e ambienti	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di TECNOLOGIA CLASSE 1°

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	1) Vedere e osservare	a) Osservare oggetti e individuare le differenze per forma, materiale e funzione collocandoli nel contesto d'uso. b) Cominciare a costruire in modo elementare i concetti di artefatto, strumento, macchina, c) Individuare le proprietà caratteristiche di materiali comuni, liquidi e solidi.	Caratteristiche, parti e funzione di oggetti che compongono l'ambiente di vita del bambino. Gli strumenti, gli oggetti e le macchine che soddisfano i bisogni primari dell'uomo (<i>cerniere, bottoni, stringhe, rubinetti, serrature, lucchetti, ombrelli...; uso di posate, temperamatite, forbici, colla...; schiaccianoci, apribottiglie, apriscatole, pinze...; giocattoli meccanici, a molla, a batteria...</i>). Le principali proprietà di alcuni materiali, come latte, carta ecc....e la loro classificazione	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> 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.
Competenza digitale Competenza imprenditoriale	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.	Utilizzo pertinente e adeguato di oggetti e strumenti d'uso quotidiano (forbici, posate ...) Concetto di "rifiuto" come risorsa Riciclo e risparmio della carta Progettazione guidata di un semplice oggetto da realizzare	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza	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) Realizzare oggetti descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. d) Riconoscere e nominare gli elementi di un computer	Attività manipolative per esplorare oggetti e meccanismi Strumenti e procedure per la preparazione di alimenti (<i>macedonia di frutta, spremuta d'arancia ...</i>) Realizzazione di manufatti, anche con materiali di riciclo; descrizione orale delle procedure. Gli elementi del computer e relative funzioni	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di STORIA CLASSE 1°

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	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	<i>L'alunno:</i> <ul style="list-style-type: none"> • 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 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	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	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.	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali				
Competenza in materia di cittadinanza				

PROGETTAZIONE CURRICULARE di GEOGRAFIA CLASSE 1°

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 cittadinanza Competenza digitale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	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> <ul style="list-style-type: none"> • 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
	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	
	3) Paesaggio	a) Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.	Uscite nel territorio circostante.	
	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, esercitando la cittadinanza attiva.	Osservazione degli spazi scolastici e relativa conoscenza delle loro funzioni 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	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. La bellezza della natura intorno a noi L'opera dell'uomo e le creature di Dio Gesù a Nazaret. La missione di Gesù La domenica, il giorno sacro dei Cristiani	<i>L'alunno:</i> <ul style="list-style-type: none"> • 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
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	2) La Bibbia e le altre fonti	a) Ascoltare alcune pagine bibliche dell'Antico e Nuovo Testamento	Il racconto della creazione. I racconti evangelici del Natale e della Pasqua. I racconti di Gesù	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	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.	I segni della festa - Il tempo della festa - Feste religiose e non-religiose. I segni e i simboli del Natale e della Pasqua L'edificio chiesa e i luoghi di preghiera non-cristiani. Il segno della croce	
Competenza in materia di cittadinanza	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, della condivisione nel messaggio di Gesù.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE CLASSE 2^a

PROGETTAZIONE CURRICULARE di LINGUA ITALIANA CLASSE 2°

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 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: <ul style="list-style-type: none"> 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 su alcuni caratteri basilari della loro struttura
	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 generali</i>)	

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

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>	Formule di saluto, cortesia, augurio	<p><i>L'alunno:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> •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
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		b) Comprendere e rispondere a semplici saluti espressioni di presentazione personale e informazione sugli oggetti.	Numeri fino a 20 I colori Scambio di semplici informazioni personali	
Competenza digitale	2) Parlare	a) Riprodurre semplici parole e frasi, rispettando pronuncia e intonazione in contesti familiari quali canti orali, filastrocche e giochi	La scuola: ambienti e oggetti d'uso	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare		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	Le forme geometriche Le preposizioni “in on” Comprensione ed esecuzione di comandi in inglese	
Competenza imprenditoriale	3) Leggere	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>	
	4) Scrivere	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	

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: <ul style="list-style-type: none"> • 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 SCIENZE CLASSE 2°

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	1) Esplorare e descrivere oggetti e materiali	a) Assumere familiarità con il fatto che esistono diversi tipi di materia e materiali. b) Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.	Materie e materiali nella vita quotidiana; osservazione, manipolazione, proprietà e classificazioni (con insiemi, diagrammi, schemi ...)	<i>L'alunno:</i> <ul style="list-style-type: none"> • 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 (<i>anche con strumenti non convenzionali</i>); • 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
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	2) Osservare e sperimentare sul campo	a) Distinguere gli stati della materia non vivente riconoscendo solidi, liquidi e aeriformi. b) Individuare, attraverso l'osservazione diretta, le qualità e le proprietà distintive di viventi e non viventi per incominciare a classificarli e interpretarne le trasformazioni c) Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali ed individuare somiglianze e differenze nei loro percorsi di sviluppo.	Solidi, liquidi e aeriformi. L'acqua e le sue trasformazioni: passaggi di stato e ciclo dell'acqua. Osservazione di momenti significativi di piante e animali, anche in relazione alle stagioni. Fiori e frutti stagionali; semine e allevamenti in classe.	
Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza	3) L'uomo, i viventi e l'ambiente	a) Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana dei viventi legati alle loro caratteristiche, al nutrimento e all'ambiente b) Riconoscere in altri organismi viventi bisogni analoghi ai propri c) Ordinare e classificare i vegetali in base alle loro parti costitutive e caratteristiche. d) Ordinare e classificare gli animali in relazione ad alcune caratteristiche (<i>a come nascono, a come si nutrono, a come si muovono</i>).	Descrizione di aspetti significativi nella vita di animali e vegetali. Le parti della pianta (radici, fusto, rami, foglie) La foglia: struttura e forma; classificazioni Fiori, frutti e semi Le piante e l'ambiente (alberi, arbusti, erbacee) Animali carnivori, erbivori, onnivori Mammiferi e ovipari Andatura e comportamento di animali	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di TECNOLOGIA CLASSE 2°

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 matematica e competenze scienze, tecnologia e ingegneria Competenza digitale Competenza imprenditoriale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	1) Vedere e osservare	a) Riconoscere ed individuare le caratteristiche di un oggetto, le parti che lo compongono e la relativa funzione b) Distinguere diversi materiali e le loro caratteristiche c) Associare oggetti e materiali costitutivi d) Conoscere l'origine di alcuni materiali	Caratteristiche, parti costitutive, materiale, funzione e funzionalità di oggetti osservati. Materie prime e materiali (origine dei materiali più comuni: carta, plastica, vetro, cotone, lana).	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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.
	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. c) Affrontare i problemi di manutenzione e controllo del proprio materiale scolastico e delle proprie realizzazioni. d) Riconoscere l'utilità di tecnologie applicate dall'uomo	Utilizzo pertinente e adeguato di oggetti e strumenti d'uso quotidiano. Corretta gestione dei rifiuti domestici (<i>raccolta differenziata</i>) ed educazione al riuso e al riciclo. Semplici progetti relativi a manufatti di uso comune, e ricerca dei materiali più idonei alla loro realizzazione. Cura e manutenzione del proprio materiale scolastico e di manufatti realizzati Macchine utilizzate per la semina, l'allevamento, la produzione di alimenti (il vino) ...	

Competenza in materia di cittadinanza	3) Intervenire e trasformare	<p>a) Utilizzare semplici procedure per la selezione, la presentazione e la preparazione degli alimenti.</p> <p>b) Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>c) Conoscere ed utilizzare semplici procedure informatiche</p>	<p>Strumenti e procedure per la preparazione di alimenti (<i>macedonia di frutta, spremuta d'arancia ...</i>)</p> <p>Realizzazione di manufatti di uso comune, anche con materiali di riciclo; documentazione delle procedure.</p> <p>Avvio all'uso del computer (accensione/spegnimento; selezione di un programma ...).</p> <p>Avvio alla videoscrittura</p>	
--	-------------------------------------	---	--	--

PROGETTAZIONE CURRICULARE di STORIA CLASSE 2°

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> <ul style="list-style-type: none"> • 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 GEOGRAFIA CLASSE 2°

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	1) Orientamento	a) Muoversi consapevolmente nello spazio circostante utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc...).	Punti di riferimento	<i>L'alunno:</i> <ul style="list-style-type: none"> • 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		b) Adottare punti di riferimento significativi al fine di orientarsi nello spazio vissuto.	Elementi fissi e mobili	
Competenza digitale	2) Linguaggio della geografia	a) Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.	Riduzione in scala.	
		b) Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.	Reticolo e coordinate geografiche.	
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	3) Paesaggio	a) Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.	Mappe e piante, uso di simboli e relativa legenda.	
		b) Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi del proprio ambiente di vita.	Confini naturali e artificiali/ regioni	
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.	Ambienti geografici: mare, montagna, città e campagna.	
		b) Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi realizzati dall'uomo.	Elementi naturali e antropici	
			Spazi pubblici e privati	
			Servizi per la comunità.	
			Spazi abitativi e loro funzione.	

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.	-Un nuovo inizio:Insieme -L'origine del mondo e dell'uomo per i Cristiani. -Il rispetto della natura. -Francesco, il Santo che amava ogni creatura Il - Battesimo di Gesù, il Battesimo oggi.	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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.	-La preghiera nelle religioni e il Padre Nostro -La nascita della Chiesa negli atti degli Apostoli -La creazione nella Bibbia. -I racconti del Natale, della vita pubblica di Gesù, della Pasqua.	
	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 nella fede dei cristiani. -I segni e i simboli del Battesimo	
	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.	-Il valore del rispetto verso gli altri e l'ambiente, della solidarietà e della condivisione. -Il ruolo della Chiesa nella società.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE CLASSE 3^a

PROGETTAZIONE CURRICULARE di LINGUA ITALIANA 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 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. <i>Testi narrativi realistici</i> (racconto, cronaca, esperienze personali) e <i>fantastici</i> (fiaba, favola, mito, leggenda) <i>Testi descrittivi soggettivi/ oggettivi</i> (di animali, persone, oggetti, ambienti e paesaggi) <i>Testi regolativi</i> : ricette, giochi, istruzioni	<i>L'alunno:</i> <ul style="list-style-type: none"> 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.	<i>Testi poetici</i> : filastrocche, poesie, conte (<i>verso, strofa, rima</i>) Analisi del linguaggio poetico (<i>paragoni, metafore, personificazioni</i>).	
	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 dati sensoriali) secondo un ordine logico dato. Invenzione di semplici brani poetici e filastrocche Semplici sintesi di testi letti come avvio al riassunto	

			<p>Utilizzo del fumetto come mezzo comunicativo e sua trasformazione in testo narrativo e viceversa.</p> <p>Esercitazioni di vario tipo per il consolidamento delle principali difficoltà ortografiche (<i>raddoppiamenti, gl/li, gn/ni, ce/che, ge/ghe, ci/chi, gi/ghi cie/gie, gruppo sc, cu/qu/cqu, uso dell'h, accenti, apostrofi, suddivisione in sillabe,...</i>) con momenti di autocorrezione e di correzione collettiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 scritta.
	4) Lessico	<p>a) Intuire il significato di termini nuovi e sapere utilizzare il dizionario</p> <p>b) Ampliare il lessico ed utilizzarlo con pertinenza</p>	<p>Alfabeto, vocabolario.</p> <p>Struttura, morfologia delle parole.</p> <p>Giochi linguistici (acrostici, limerick, ecc.).</p>	
	5) Riflettere sulla lingua	<p>a) Cogliere l'efficacia comunicativa della lingua parlata e scritta.</p> <p>b) Individuare gli elementi sintattici di base</p> <p>c) Riconoscere e analizzare le parti del discorso.</p>	<p>Elementi fondamentali della comunicazione: mittente e destinatario.</p> <p><u>Sintassi:</u> frase minima e frase ricca, sintagmi, soggetto, predicato, espansione.</p> <p><u>Morfologia:</u> articolo, nome, aggettivo, verbo, esclamazioni, preposizioni e congiunzioni.</p> <p><u>Ortografia:</u> regole ed eccezioni.</p> <p>Punteggiatura (punto, virgola, punto esclamativo, punto interrogativo, virgolette)</p> <p>Discorso diretto e indiretto</p>	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di LINGUA INGLESE 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 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.		<i>L'alunno:</i> <ul style="list-style-type: none"> • 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	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. Semplici istruzioni relative alla routine scolastica Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.	
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	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 MATEMATICA CLASSE 3°

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) 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>Numeri</u> (interi e decimali): rappresentazioni di quantità, lettura, scrittura, valore posizionale, confronto, ordinamento <u>Calcolo</u> : proprietà, strategie e procedure riferite alle quattro operazioni. <u>Frazioni</u> : rappresentazione in situazioni concrete	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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 e l'area di un poligono	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare				

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

PROGETTAZIONE CURRICULARE di SCIENZE 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 matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	1) Esplorare e descrivere oggetti e materiali	a) Analizzare le qualità e le proprietà di corpi e oggetti, descriverli nella loro unitarietà (<i>materia ed energia</i>) e nelle loro parti (<i>miscugli, sostanze, molecole</i>) che si possono trasformare (<i>scomporre e ricomporre</i>) b) 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>) c) 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 (atomi e molecole), energia e trasformazioni Sostanze, miscugli, soluzioni Proprietà di oggetti e fenomeni; classificazioni. Materia ed energia nella vita degli animali e vegetali L'energia e la materia nella meteorologia e nell'Universo	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> 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 digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	2) Osservare e sperimentare sul campo	a) Sperimentare i passaggi di stato e interpretarli come processi dinamici che coinvolgono le particelle della materia in virtù dell'energia acquisita o ceduta 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>) c) Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali ed individuare somiglianze e differenze nello sviluppo di organismi animali e vegetali.	Materia e energia I passaggi di stato: drammatizzazione e simulazione dei processi Il ciclo dell'acqua I fenomeni atmosferici I fenomeni celesti Semine e allevamenti in classe	

Competenza in materia di cittadinanza	3) L'uomo, i viventi e l'ambiente	<p>a) Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.</p> <p>b) Individuare somiglianze e differenze nello sviluppo di organismi animali e vegetali.</p> <p>c) Riconoscere il suolo come ambiente in cui si manifestano le relazioni tra il vivente e il non vivente</p> <p>d) Disporre di una prima idea di catena alimentare (produttori, consumatori primari, consumatori secondari, depositari) e di ecosistema (come rete di biodiversità funzionale).</p>	<p>Nutrizione e respirazione nelle piante</p> <p>Tipi di piante (conifere, latifoglie, piante grasse) e relativi ambienti.</p> <p>Vertebrati e invertebrati</p> <p>Nutrizione e comportamento degli animali</p> <p>Classificazioni di animali e vegetali</p> <p>Il suolo: viventi e non viventi in relazione</p> <p>Nutrimiento, catene alimentari ed ecosistemi</p> <p>L'uomo, l'ambiente e i comportamenti ecosostenibili (ridurre, riciclare, riutilizzare)</p>	
---------------------------------------	-----------------------------------	---	--	--

PROGETTAZIONE CURRICULARE di TECNOLOGIA 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) Vedere e osservare	a) Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	Materie, materie prime e materiali; proprietà e classificazioni.	<i>L'alunno:</i> <ul style="list-style-type: none"> 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
Competenza matematica e competenze scienze, tecnologia e ingegneria		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 usa	Oggetti, utensili e macchine di uso comune; funzione e funzionalità; trasformazioni e miglioramenti nel tempo.	
Competenza digitale	2) Prevedere e immaginare	c) Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale	Semplici applicazioni tecnologiche e relative modalità di funzionamento.	
Competenza imprenditoriale		d) Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica.	Utilizzo in sicurezza di oggetti e utensili	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	3) Intervenire e trasformare	a) Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relative alla propria classe, al proprio territorio e all'ambiente	Lo spreco delle risorse (acqua, luce ...) e comportamenti corretti per il risparmio.	
Competenza in materia di cittadinanza		b) Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati	Processi di trasformazione di oggetti e strumenti esplorati.	
		c) Conoscere le procedure elementari per la videoscrittura	Elementi di videoscrittura e videografica	
		a) Prendere consapevolezza del problema dei rifiuti e acquisire comportamenti corretti per la gestione degli stessi.	Emergenza rifiuti; comportamenti corretti per una loro gestione sicura e consapevole	
		b) Conoscere alcuni esempi della relazione uomo-tecnologia-trasformazioni ambientali.	Le trasformazioni ambientali ad opera dell'uomo (<i>deforestazione, urbanizzazione, inquinamento ...</i>)	
		c) Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni	Realizzazione di manufatti, anche con materiali di riciclo; documentazione delle procedure.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di STORIA 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 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.	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>) Immagini di ambienti di vita e paesaggi paleolitici e neolitici.	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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.	Analisi di metodologie usate dall'uomo per la misurazione del tempo (<i>anno, decennio, secolo, millennio; periodo preistorico e periodo storico</i>) Grafici e linee temporali, in relazione al vissuto, alla formazione della Terra, al processo di ominazione.	
	3) Acquisire strumenti concettuali e conoscenze	a) Conoscere il sistema di misura del tempo storico e decodificare le datazioni "a.C." e "d.C." b) Conoscere la condizione della Terra prima della formazione dell'umanità. c) Conoscere il processo di ominazione e come è avvenuto il popolamento della Terra. d) Conoscere gli aspetti caratterizzanti le civiltà di gruppi umani del Paleolitico e del Neolitico nell'area medio-orientale e mediterranea. e) Confrontare le civiltà preistoriche, rilevando analogie e differenze, mutamenti e permanenze.	Gli strumenti di misura del tempo storico: la misurazione occidentale (cristiana) e quelle di altre civiltà Le origini della Terra Studio particolareggiato della Preistoria con particolare riferimento alle varie tappe evolutive animali e umane.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di GEOGRAFIA 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) 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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	Rappresentazione grafica di uno spazio all'aperto: dal disegno frontale alla rappresentazione in pianta	
Competenza digitale		b) Leggere ed interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi	Orientamento con il sole e le stelle	
		c) Rappresentare la pianta di uno spazio conosciuto o osservato.	I punti cardinali, la bussola	
		d) Individuare le principali caratteristiche di una carta geografica	Tipi di carte, legende e riduzione in scala	
			Orientamento sulla carta geografica	
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	3) Paesaggio	a) Osservare l'ambiente, individuandone gli aspetti costitutivi.	Ambienti e paesaggi	
		b) Saper descrivere (<i>oralmente e graficamente</i>) un paesaggio geografico	Le modifiche apportate dall'uomo all'ambiente naturale	
		c) Conoscere gli elementi fisici ed antropici che caratterizzano l'ambiente di residenza	Paesaggi del luogo di residenza e della propria regione	
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	Interventi positivi e negativi operati dall'uomo sul territorio della propria città e della propria regione	
		b) Riconoscere gli interventi positivi e negativi che l'uomo ha compiuto sul territorio della propria città e della propria regione	Proposte di modifiche e miglioramenti dell'assetto territoriale	
		c) Individuare azioni di modifica e di miglioramento dell'organizzazione territoriale.		

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 fin 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.	- Tante domande - L'origine della vita - La nascita della religione - I miti - Scienza e religione - Gli uomini dell'Alleanza - Pasqua: la Nuova Alleanza - Confronto tra Pasqua ebraica e Pasqua cristiani	<i>L'alunno:</i> <ul style="list-style-type: none"> • 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	- La Bibbia: storia di una Alleanza - La struttura e la composizione della Bibbia. - Il Messia nella Bibbia	
	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.).	- Il Natale nel mondo. - La Pasqua nel mondo. - 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.	- Le regole: valore e significato, i regolamenti che disciplinano l'utilizzo di spazi e servizi - I Dieci Comandamenti - Testimoni di vita Cristiana.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE CLASSE 4ª

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	a) Ascoltare e parlare	a) Interagire in modo collaborativo in una (conversazione, discussione, dialogo), formulando domande pertinenti.	Gli elementi della comunicazione (<i>emittente, destinatari, codici, mezzi, scopo</i>)	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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;
Competenza digitale		b) Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione; comprendere lo scopo e l'argomento di discussione. c) Comprendere consegne e istruzioni. d) Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, coerente e logico.		
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	2) Leggere e comprendere	a) Utilizzare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce	Ascolto e comprensione di letture Lettura e comprensione di diversi tipi di testo: Il testo narrativo <ul style="list-style-type: none"> • Personaggi principali e personaggi secondari • Il dialogo dei personaggi • La lettura espressiva (individuale; a più voci) • Il narratore in prima e in terza persona • Lo schema narrativo e le sequenze • Flashback e flashforward • Il racconto realistico • Il racconto autobiografico • Il diario • Il racconto fantastico • Il racconto umoristico • Il racconto di avventura • Racconti di paura e di mistero 	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali		b) Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che s'intende leggere. c) Ricavare informazioni in testi di diversa natura applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi). d) Riconoscere i diversi tipi di testo e saper individuare le relative strutture e scopi. e) Leggere testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore, ed esprimendo pareri personali		
Competenza imprenditoriale				

	<p>3) Scrivere</p>	<p>a) Raccogliere le idee, organizzarle e pianificare la traccia di un testo</p> <p>b) Raccontare esperienze personali, scrivere lettere o pagine di diario per esprimere emozioni, stati d'animo, opinioni</p> <p>c) Rielaborare testi (parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.</p> <p>d) Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.).</p> <p>e) Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.</p> <p>f) Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).</p> <p>g) Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale.</p> <p>h) Realizzare semplici prodotti multimediali, personali e/o collettivi</p>	<p>Il testo descrittivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • I dati sensoriali • I dati oggettivi e i dati soggettivi • La descrizione di persone • La descrizione di animali • La descrizione di luoghi e ambienti • La descrizione di oggetti e fenomeni <p>Il testo poetico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche della poesia • Le rime • L'onomatopea • L'allitterazione • La similitudine e la metafora <p>Il testo informativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le sequenze informative • Le parole chiave • Organizzazione di dati in forma schematica • Tipi di testi informativi <p>Il testo regolativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche del testo regolativo • A caccia di istruzioni e di regole <p>La lettera</p> <ul style="list-style-type: none"> • La lettera formale e informale • L'email <p>Modalità, tecniche ed elementi strutturali delle diverse forme di produzione scritta</p> <p>Produzione di diversi tipi di testo; rielaborazione scritta di testi letti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ricerca informazioni nei 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	<p>a) Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base</p> <p>b) Arricchire il patrimonio lessicale e cogliere le principali relazioni di significato tra le parole (<i>somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico</i>).</p> <p>c) Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo.</p> <p>d) Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio</p> <p>e) Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.</p>	<p>La forma delle parole (<i>radice e desinenza, prefissi e suffissi, famiglie di parole</i>)</p> <p>I campi semantici</p> <p>Sinonimi, contrari e omonimi</p> <p>Significato letterale e figurato</p> <p>Uso del dizionario</p>	
	5) Riflettere sulla lingua	<p>a) Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e riconoscerne i principali tratti grammaticali.</p> <p>b) Riconoscere la struttura del nucleo della frase: predicato, soggetto, espansione</p> <p>c) Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.</p>	<p>Le parti del discorso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il nome • L'articolo • L'aggettivo • Il pronome • I verbi • L'avverbio • Le preposizioni • Le congiunzioni • Le interiezioni <p>La frase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • soggetto (espresso e sottinteso) • predicato verbale e nominale • espansioni o complementi diretti e indiretti <p>La punteggiatura</p> <p>Il discorso diretto e indiretto</p> <p>Convenzioni e difficoltà ortografiche</p>	

PROGETTAZIONE CURRICOLARE 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 4ª (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> <ul style="list-style-type: none"> 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		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	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	
Competenza digitale		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	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>	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare		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	Cultura e civiltà anglosassone: <i>Halloween, Bonfire Night, Christmas...</i>	
Competenza imprenditoriale	2) Parlare			
	3) Leggere			
	4) Scrivere			

	5) Riflessione sulla lingua	<p>a) Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato.</p> <p>b) Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato</p>	<p>Articolo indeterminativo</p> <p>Aggettivi possessivi</p>	<p>fornito;</p> <ul style="list-style-type: none"> • riflette sulla lingua e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera
--	------------------------------------	--	---	---

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	1) Numeri	a) Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri naturali, avendo consapevolezza della notazione posizionale 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) Leggere scrivere e confrontare numeri decimali e) Riconoscere, confrontare e classificare frazioni f) Utilizzare numeri decimali, e frazioni per descrivere situazioni quotidiane.	Lettura, scrittura, rappresentazione, ordinamento e confronto di numeri naturali. Operazioni e loro proprietà Relazioni fra numeri naturali (<i>multipli, divisori</i>) Lettura, scrittura, rappresentazione, ordinamento e confronto di numeri decimali. Confronto di frazioni (<i>proprie, improprie, apparenti, complementari, equivalenti, decimali</i>)	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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; • utilizza le principali unità di misura di angoli, lunghezze, capacità, masse e aree; • riconosce per ogni grandezza considerata l'unità di misura e lo strumento di misura
	b) Spazio e figure	a) Utilizzare e distinguere i concetti di rette, semirette, segmenti. b) Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. c) Descrivere, denominare e classificare figure geometriche d) Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga). e) Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti f) Determinare l'area di una figura utilizzando le formule più comuni g) Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima	Rette, semirette e segmenti Gli angoli I poligoni; poligoni concavi e convessi; classificazioni in base agli angoli e ai lati Triangoli; quadrilateri e parallelogrammi; classificazioni; base e altezza. Il perimetro; la superficie e l'area. Figure congruenti, isoperimetriche ed equiestese	

		capacità di visualizzazione. h) Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.	Traslazione, rotazione e simmetria.	adeguati; <ul style="list-style-type: none"> ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni in situazioni concrete, di una coppia di eventi intuisce e argomenta qual è il più probabile; risolve facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo che sui risultati
	3) Relazioni misure, dati e previsioni	a) Rappresentare relazioni e dati e utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni. b) Interpretare dati statistici usando le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica c) In situazioni concrete intuire relativamente a una coppia di eventi qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici. d) Conoscere e utilizzare le principali unità di misura (lunghezza, angoli, capacità, intervalli temporali, masse-pesi ...) per effettuare misure e stime. e) Acquisire i concetti di peso lordo, peso netto, tara f) Acquisire i concetti di spesa, ricavo guadagno	Insiemi e intersezioni. Classificazioni e diagrammi (di Carroll, di Eulero-Venn, ad albero) Le relazioni Raccolta, tabulazione e rappresentazione di dati con grafici appropriati (istogrammi, ideogrammi, grafici a torta) L'indagine statistica: la moda e la media Il calcolo delle probabilità Misure di lunghezza, peso, capacità, superficie; equivalenze. Peso netto, peso lordo, tara Spesa, ricavo, guadagno	
	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 Diagrammi a blocchi e tabelle Diagrammi di flusso e algoritmi	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di SCIENZE 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, tecnologia e ingegneria Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza imparare	1) Esplorare e descrivere oggetti e materiali	a) Osservare e descrivere le caratteristiche di oggetti e materiali che caratterizzano l'ambiente e i loro cambiamenti nel tempo. b) Individuare le proprietà di alcuni materiali (durezza, peso, elasticità, trasparenza, densità ...) c) Osservare, riconoscere e schematizzare alcuni passaggi di stato della materia.	La materia; atomi, molecole, legami. Oggetti e materiali: caratteristiche, proprietà, trasformazioni; classificazioni e seriazioni. I cambiamenti di stato.	<i>L'alunno:</i> <ul style="list-style-type: none"> 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)
	2) Osservare e sperimentare sul campo	a) Conoscere i diversi ambiti di indagine delle scienze naturali e il modo di operare degli scienziati b) Indagare e conoscere le caratteristiche degli elementi primari (acqua, aria, terreno, fuoco) e le loro relazioni c) Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici (peso, massa, temperatura, calore ...) d) Utilizzare strumenti adeguati per osservare materiali, elementi e fenomeni nell'ambiente vicino ed effettuare misurazioni.	Il metodo sperimentale Gli elementi primari: caratteristiche, proprietà, esperimenti, relazioni. Il ciclo dell'acqua Conoscenza ed uso corretto di strumenti di misura (<i>termometro, barometro, bilance...</i>)	
	3) L'uomo i viventi e l'ambiente	a) Conoscere i principali elementi della struttura cellulare. b) Conoscere la classificazione tradizionale degli organismi viventi. c) Conoscere e descrivere le principali funzioni vitali dei vegetali e degli animali, cogliendo somiglianze e differenze. d) Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. e) Riconoscere che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita f) Conoscere gli elementi principali di un ecosistema e saperne individuare le relazioni alimentari g) Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.	La cellula; organismi unicellulari e pluricellulari. I regni dei viventi; classificazioni. Caratteristiche e funzioni vitali degli organismi viventi, in particolare di vegetali e animali. Classificazioni di animali e vegetali. Catene alimentari ed ecosistemi. L'inquinamento.	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di TECNOLOGIA 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 matematica e competenze scienze, tecnologia e ingegneria Competenza digitale Competenza imprenditoriale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	1) Vedere e osservare	a) Individuare le proprietà dei materiali più comuni e utilizzarle per effettuare classificazioni b) Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni c) Conoscere alcuni oggetti e utensili di uso comune ed essere in grado di descrivere la struttura e la funzione principale e di spiegarne il funzionamento e i cambiamenti nel tempo. d) Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio e) Riconoscere le funzioni principali di semplici applicazioni informatiche	Proprietà e caratteristiche dei materiali; classificazioni. Sperimentazioni Oggetti e utensili di uso comune; funzione e funzionalità; trasformazioni e miglioramenti nel tempo. Istruzioni d'uso /montaggio di oggetti Semplici applicazioni tecnologiche e relative modalità di funzionamento	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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
	2) Prevedere e immaginare	a) Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relative alla propria classe, al proprio territorio e all'ambiente. b) Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e il relativo impatto ambientale. c) Pianificare la fabbricazione di un manufatto. d) Riconoscere i difetti di oggetti e manufatti e immaginare i possibili miglioramenti e) Prendere consapevolezza di vantaggi e pericoli nell'utilizzo di dispositivi connessi a Internet	Uso in sicurezza di strumenti e attrezzi. Trasformazione delle risorse e fonti energetiche (rinnovabili e non rinnovabili). Il risparmio di risorse/di energia. Progettazione di manufatti; proposte di miglioramento. Internet, vantaggi e pericoli della Rete	

Competenza in materia di cittadinanza	3) Intervenire e trasformare	<ul style="list-style-type: none"> a) Conoscere il problema dei rifiuti e la necessità di assumere comportamenti corretti per la riduzione e la gestione degli stessi. b) Conoscere alcuni esempi della relazione uomo-tecnologia-trasformazioni ambientali. c) Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del corredo e arredo scolastico. d) Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<p>Comportamenti corretti per la gestione sicura e consapevole dei rifiuti.</p> <p>Conoscenza del funzionamento di alcuni impianti: (<i>discariche, termovalorizzatori e depuratori, centrali idroelettriche</i>)</p> <p>. Cura e personalizzazione di oggetti e materiali scolastici.</p> <p>Realizzazione di manufatti; documentazione di materiali e procedure</p>	<p>volte alla salvaguardia dell'ambiente.</p>
--	-------------------------------------	---	--	---

PROGETTAZIONE CURRICULARE di STORIA CLASSE 4°

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, graficitemporali, 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	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> 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, organizzazionesocio-economica, forma di governo, forma diculto 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 La civiltà cretese e la civiltà micenea	
	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: <ul style="list-style-type: none"> linea del tempo mappe e schemi di sintesi, grafici, tabelle Confronto fra i quadri di civiltà	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di GEOGRAFIA 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 digitale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	1) Orientamento	a) Orientarsi utilizzando mappe, bussola e punti cardinali, anche in relazione al sole. b) Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti attraverso strumenti di osservazione indiretta (<i>fotografie, filmati, immagini satellitari, ...</i>) c) Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo, la posizione dei continenti e degli oceani.	Orientamento nello spazio e sulla carta. Gli strumenti del geografo (<i>fotografie, grafici, tabelle e carte</i>) La cartografia: la riduzione in scala e i diversi tipi di carta	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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) Conoscere ed individuare sul planisfero e sul globo emisferi e fasce climatiche. c) Localizzare sulla carta fisica dell'Italia le regioni fisiche e alcuni elementi geografici (fiumi, laghi ...)	Il reticolo geografico: meridiani e paralleli; latitudine e longitudine Il clima: elementi, fattori e i mutamenti climatici. Emisferi e fasce climatiche terrestri. La carta fisica dell'Italia	
	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.	Ambienti e paesaggi europei e mondiali L'Italia e i suoi paesaggi: rilievi, pianure, mari, fiumi, laghi.	
	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 attività dell'uomo; relazioni tra le risorse del territorio e le attività economiche. Regioni fisiche e climatiche italiane I parchi nazionali e le aree protette	

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.	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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 discelte 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 CLASSE 5ª

PROGETTAZIONE CURRICULARE di LINGUA ITALIANA 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 digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	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	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> ascolta e comprende testuali 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
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza imprenditoriale	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 e le caratteristiche formali più evidenti.	Lettura silenziosa e lettura espressiva a più voci; lettura e comprensione di diversi tipi di testo: <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	

	3) Scrivere	<p>a) Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia e produrre un testo scritto.</p> <p>b) Rielaborare testi (parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi</p> <p>c) Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).</p> <p>d) Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.</p>	<p><u>Il testo informativo</u> Le caratteristiche del testo informativo Parole chiave Informazioni principali e secondarie Articolo di giornale</p> <p><u>Il testo argomentativo</u> Le caratteristiche del testo argomentativo Tema, tesi, antitesi e argomentazioni Le caratteristiche del testo pubblicitario</p> <p><u>Il testo regolativo</u> Gli scopi del testo regolativo Le caratteristiche del testo regolativo.</p> <p>Modalità, tecniche ed elementi strutturali delle diverse forme di produzione scritta</p> <p>Produzione di diversi tipi di testo; rielaborazione scritta di testi letti e ascoltati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • capisce e 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	<p>a) Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base</p> <p>b) Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura</p> <p>c) Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.</p> <p>d) Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.</p>	<p>Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi</p> <p>La forma delle parole (radice e desinenza, prefissi e suffissi, famiglie di parole)</p> <p>Sinonimi, contrari e omonimi</p> <p>Significato letterale e figurato</p> <p>Uso del dizionario</p>	

	5) Riflettere sulla lingua	<p>a) Conoscere le convenzioni ortografiche e saperle applicare.</p> <p>b) Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso e i principali tratti grammaticali</p> <p>c) Riconoscere alcune sottocategorie dei verbi</p> <p>d) Riconoscere la struttura della frase e saper individuare i diversi tipi di espansione.</p>	<p>Regole ortografiche</p> <p>Morfologia e analisi grammaticale</p> <p>Sintassi: La frase soggetto (espresso e sottinteso) predicato verbale e nominale complemento oggetto complementi diretti e indiretti attributi e apposizioni</p> <p>Principali connettivi logici</p>	
--	-----------------------------------	---	--	--

PROGETTAZIONE CURRICULARE di LINGUA INGLESE 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 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.	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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. Formulazione di domande e relative risposte.	
	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	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.	
	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	Produzione scritta di semplici frasi e brevi testi seguendo un modello dato.	

	5) Riflessione sulla lingua	<p>a) Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato.</p> <p>b) Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato.</p> <p>c) Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative.</p>	<p>Regole grammaticali fondamentali.</p> <p>Articolo indeterminativo -Aggettivi possessivi</p> <p>Aggettivi e loro posizione rispetto al nome</p>	
--	------------------------------------	--	---	--

PROGETTAZIONE CURRICULARE di MATEMATICA CLASSE 5°

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 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 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.	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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
	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, quadrilateri e poligoni regolari. Composizione e scomposizione di figure equiestese. Misurazione di perimetri e superfici secondo le unità di misura convenzionali.	

		<p>g) Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.</p> <p>h) Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto</p>	<p>Piano e coordinate cartesiane.</p> <p>Trasformazioni isometriche: rotazioni, traslazioni e simmetria di figure piane.</p> <p>Misure e rappresentazione in scala.</p>	<p>aumentano la capacità di calcolo;</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>a) Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni.</p> <p>b) Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, mediana, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione.</p> <p>c) Utilizzare le principali unità di misura (per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi) per effettuare misure e stime.</p> <p>d) Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.</p> <p>e) In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione neicasi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.</p> <p>f) Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.</p>	<p>Raccolta e tabulazione di dati.</p> <p>Rappresentazione di dati con grafici appropriati.</p> <p>Frequenza, media, percentuale.</p> <p>Le unità di misura; le equivalenze</p> <p>Elementi essenziali di logica</p>	
	4) Pensiero razionale	<p>a) Analizzare e risolvere problemi</p> <p>b) Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura</p>	<p>I dati e la domanda</p> <p>Rappresentare i problemi</p> <p>Dalla domanda alla risoluzione</p> <p>La validità del risultato</p> <p>La struttura del problema</p>	

PROGETTAZIONE CURRICULARE di SCIENZE CLASSE 5°

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	<p>a) Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici (<i>forza, forza di gravità, peso, peso specifico, pressione, movimento, lavoro, calore, temperatura, luce, suono ...</i>)</p> <p>b) Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia</p>	<p><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</p>	<p><i>L'alunno:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> 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	<p>a) Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo.</p> <p>b) Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e del suo ruolo nell'ambiente celeste</p> <p>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.</p> <p>d) Ricostruire e interpretare i concetti di lavoro meccanico (forza e spostamento) rielaborandoli anche attraverso simulazioni e giochi col corpo.</p>	<p><u>L'energia e la forza</u> L'energia si trasforma Diversi tipi di energia Calore, lavoro e luce La forza</p> <p><u>Il suono e la luce</u></p>	
Competenza digitale	3) L'uomo i viventi e l'ambiente	<p>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.</p> <p>b) Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio.</p> <p>c) Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità</p>	<p><u>Il corpo umano</u> Il corpo umano: cellule, tessuti, organi e apparati Il sistema nervoso L'apparato locomotore L'apparato digerente L'apparato respiratorio L'apparato circolatorio L'apparato escretore L'apparato riproduttore</p>	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare				
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 Competenza matematica e competenze scienze, tecnologia e ingegneria Competenza digitale	1) Vedere e osservare	a) Individuare proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni ed utilizzarle per effettuare classificazioni. b) Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni c) Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali, comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo d) Rappresentare i dati dell'osservazione e della misurazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi e) Riconoscere e documentare le funzioni delle principali applicazioni informatiche	I materiali: caratteristiche, proprietà, classificazioni; sperimentazioni. Il paesaggio e le trasformazioni tecnologiche Osservazione e raccolta dati. Applicazioni informatiche (utilizzo, documentazione delle funzioni) Internet e la Rete <i>(navigazione e siti internet, motori di ricerca, posta elettronica, social network, codici di comunicazione/relazione)</i>	<i>L'alunno:</i> <ul style="list-style-type: none"> • 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 imprenditoriale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	2) Prevedere e immaginare	a) Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relative alla propria classe, al proprio territorio e all'ambiente. b) Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e il relativo impatto ambientale. c) Conoscere le caratteristiche e le potenzialità degli impianti per la produzione di energia pulita. d) Pianificare la fabbricazione di un manufatto, elencando materiali e procedure. e) Riconoscere i difetti di oggetti e manufatti e immaginare i possibili miglioramenti f) Prendere consapevolezza di vantaggi e pericoli nell'utilizzo di dispositivi connessi a Internet	Uso in sicurezza di oggetti, strumenti, apparecchiature, macchine. Le principali fonti di energia non rinnovabili e loro impatto sull'ambiente Le fonti di energia pulita e rinnovabile. Il risparmio energetico. Progettazione di manufatti da realizzare; proposte di miglioramento. Internet, vantaggi e pericoli della Rete	

Competenza in materia di cittadinanza	3) Intervenire e trasformare	<ul style="list-style-type: none"> a) Acquisire comportamenti corretti per la riduzione e la gestione dei rifiuti b) Conoscere alcuni esempi della relazione uomo-tecnologia-trasformazioni ambientali. c) Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del corredo e arredo scolastico. d) Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni 	<p>Comportamenti corretti per la gestione sicura e consapevole dei rifiuti.</p> <p>Il trattamento dei rifiuti organici.</p> <p>Conoscenza del funzionamento di alcuni impianti: (<i>discariche, termovalorizzatori e depuratori, centrali idroelettriche</i>)</p> <p>·</p> <p>Cura e personalizzazione di oggetti e materiali scolastici.</p> <p>Realizzazione di manufatti e documentazione delle procedure.</p>	
--	-------------------------------------	---	--	--

PROGETTAZIONE CURRICULARE di STORIA CLASSE 5°

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 e 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 vissuto.	Lettura e analisi di fonti per ricavarne informazioni Collegamenti tra passato e contemporaneità: cultura, territorio, tradizioni, musei	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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-geografiche 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 La civiltà etrusca La civiltà romana dalle origini (<i>monarchia, repubblica, impero</i>) alla crisi e alla dissoluzione dell'Impero. Resti della Civiltà romana nel territorio	

		f) Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.		<p>dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità;</p> <ul style="list-style-type: none">• 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 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.).	Confini naturali e politici dell'Italia e dell'Europa Analisi di carte geografiche e planisfero Lettura della cartina fisica e politica dell'Italia	<i>L'alunno:</i> <ul style="list-style-type: none"> • si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali; • utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio; • ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie); • riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.); • individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani; • comprende che lo spazio
Competenza digitale		a) Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici. b) Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative c) Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo; la posizione dei continenti e degli oceani.	Paesi ricchi e poveri: sviluppo e sottosviluppo. L'Europa e l'Unione Europea L'Italia: popolazione; forma di governo e organizzazione dello Stato. Gli enti locali (regione, provincia e comune)	
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	2) Linguaggio della geo-graficità			
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	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.	I settori dell'economia (primario, secondario e terziario) Le regioni italiane: <i>posizione geografica e confini, il territorio e il clima, la popolazione e l'organizzazione politico-amministrativa, le attività economiche.</i>	
Competenza in materia di cittadinanza	4) Regione e sistema territoriale	a) Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, economica, 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	La Calabria e Cosenza; prodotti tipici del territorio regionale; principali punti di interesse culturali di Cosenza (<i>Centro storico, Duomo,</i>	

		<p>proprio contesto di vita.</p> <p>c) Conoscere le ricchezze ambientali e artistiche del territorio italiano</p>	<p><i>Teatro Rendano ecc</i>)</p> <p>La tutela del patrimonio ambientale e culturale italiano; siti Unesco in Italia</p>	<p>geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza</p>
--	--	---	---	---

PROGETTAZIONE CURRICULARE di RELIGIONE CATTOLICA 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) 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.	<i>L'alunno:</i> <ul style="list-style-type: none"> • 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.	La Chiesa popolo di Dio nel mondo: avvenimenti, persone e strutture. Il cammino ecumenico e il 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.	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.	
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.	
	3) Il linguaggio religioso	b) Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita dei santi, in Maria, e in testimoni autentici del Vangelo.	L'arte: mezzo e strumento di comunicazione del messaggio cristiano	
		c) Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre Religioni.	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.	
		d) Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana	L'esperienza del silenzio nella vita monastica. Vocazioni e ministeri differenti nella comunità ecclesiale	
		a) Individuare significative espressioni d'arte cristiana per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.	Le domande di senso e le risposte delle religioni.	
		b) Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio		

		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 CURRICOLARE TUTTE LE CLASSI

ARTE E IMMAGINE; MUSICA; EDUCAZIONE FISICA; EDUCAZIONE CIVICA

PROGETTAZIONE CURRICULARE di ARTE E IMMAGINE CLASSI: 1^a - 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 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 Competenza in materia di cittadinanza	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> <ul style="list-style-type: none"> 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 eplastiche.
	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. c) Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e i principali monumenti storico-artistici.	Opere d'arte, manufatti, reperti storici, fotografie, immagini. Monumenti sul territorio vicino	

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 <ul style="list-style-type: none"> - 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.	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale Competenza in materia di cittadinanza	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	Elementi spaziali che caratterizzano un'immagine: <ul style="list-style-type: none"> - figura - sfondo - dettaglio. Analisi del linguaggio visivo e del significato espressivo.	

		<p>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.</p>	<p>La grammatica del fumetto: tavola, striscia, ballons, onomatopée, didascalie, cartigli.</p> <p>Lettura e analisi di fumetti</p> <p>Sequenze e inquadrature: campi e piani</p>	sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.
	<p>3) Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p>	<p>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.</p> <p>b) Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture</p> <p>c) Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>	<p>Classificazione delle arti classiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - scultura - pittura - architettura. <p>L'artista e l'opera d'arte: stile, tecnica, messaggio</p> <p>Monumenti e opere d'arte, nel mondo, in Italia, nel proprio territorio.</p> <p>La funzione del museo.</p> <p>Salvaguardia dei beni culturali e il ruolo dell'Unesco.</p>	

PROGETTAZIONE CURRICULARE 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> <ul style="list-style-type: none"> • 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: 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 classe 5^a (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.	Altezza, intensità, timbro e durata. I principi costitutivi dei brani musicali (<i>ripetizione, variazione...</i>). Ascolto di brani musicali di varie epoche e generi diversi. Drammatizzazione e rappresentazione grafica di brani musicali.	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • 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 individuali e corali di brani appartenenti al repertorio popolare e colto, di vario genere e provenienza. Strumenti musicali: classificazioni; struttura e funzionamento di alcuni strumenti musicali. Gli elementi di base del codice musicale.	

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: <ul style="list-style-type: none"> 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	<p>a) Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p> <p>b) Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</p>	<p>Esercizi di rilassamento e storie raccontate col corpo</p> <p>Giochi di “ascolto” del corpo durante l’esercizio fisico</p> <p>Attività di educazione alimentare</p>	
--	---	--	--	--

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: <ul style="list-style-type: none"> • 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	

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

PROGETTAZIONE CURRICULARE di EDUCAZIONE CIVICA CLASSE 1^a - 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 personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza sociale civica in materia di cittadinanza Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	1) Costituzione (diritto nazionale e internazionale, legalità e solidarietà)	<p>a) Rispettare le regole concordate in classe e quelle condivise nella scuola per il benessere e la sicurezza collettiva</p> <p>b) Partecipare con impegno e collaborare con gli altri per migliorare il contesto scolastico.</p> <p>c) Usare buone maniere con i compagni, con gli insegnanti e con il personale scolastico.</p> <p>d) Acquisire consapevolezza che le difficoltà possono essere risolte attraverso una stretta collaborazione tra le persone</p> <p>e) Sviluppare la capacità di ascolto delle opinioni altrui per accettare, rispettare, aiutare gli altri e i “diversi da sé” favorendo la maturazione dell’identità e dell’autonomia personali</p> <p>f) Individuare alcuni diritti dei bambini e comprendere che ad essi corrispondono dei doveri.</p> <p>g) Prendere gradualmente coscienza che tutte le persone hanno pari dignità sociale senza discriminazione di razza o genere</p>	<p>Il rispetto delle regole concordate nel gruppo-classe; il rispetto delle regole di comportamento per la sicurezza a scuola.</p> <p>Il rispetto di spazi, arredi e materiali (propri e altrui) dell’ambiente scolastico.</p> <p>Il dare e chiedere aiuto; il valore della collaborazione; l’ascolto e il rispetto di coetanei e adulti; le parole gentili e la <i>Giornata Mondiale della Gentilezza</i> (13 Novembre)</p> <p>Le emozioni: consapevolezza delle proprie e altrui emozioni, il saper controllare le proprie emozioni, il colore delle emozioni, cartone animato <i>Inside out</i>.</p> <p>I diritti dei bambini e la <i>Giornata Mondiale dell’Infanzia</i> (20 Novembre); falsi diritti e doveri.</p> <p>Il valore della solidarietà e dell’accoglienza: <i>Giornata Internazionale della Solidarietà Umana</i> (20 Dicembre); <i>Giornata Internazionale dei Migranti</i> (18 Dicembre); storie di vita e di accoglienza.</p> <p>Il valore della Pace e della Non-Violenza: <i>Giornata Internazionale della Non-Violenza</i> (2 Ottobre); <i>Giornata scolastica della Non-violenza e della Pace</i> (30 Gennaio); cenni alla <i>Giornata della Memoria</i> (27 Gennaio).</p>	<p><i>L’alunno:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prende gradualmente consapevolezza dell’importanza delle regole e impara a rispettarle in diversi contesti e situazioni, agevolando così la costruzione della convivenza armoniosa • contribuisce all’elaborazione e alla sperimentazione di regole più adeguate per sé e per gli altri nella vita della classe, della scuola e dei gruppi a cui partecipa • riconosce ruoli e funzioni diversi nella scuola, stabilendo le corrette relazioni con gli insegnanti, con gli operatori scolastici e tra compagni; • sviluppa la consapevolezza di essere titolare di diritti socialmente e istituzionalmente riconosciuti e di essere soggetto a doveri corrispondenti. • riconosce situazioni nelle quali non si siano stati trattati o non siano stati trattati gli altri da persone umane; • assume comportamenti

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza		h) Scoprire i simboli nazionali i) Conoscere e praticare comportamenti corretti in qualità di pedone e ciclista.	L'Uguaglianza di genere: <i>Giornata Internazionale della Donna</i> (8 marzo), storie di donne straordinarie. La Bandiera e l'Inno di Mameli (ascolto); <i>Giornata dell'Unità d'Italia, della Costituzione, dell'Inno e della bandiera</i> (17 Marzo). <u>Educazione stradale</u> : il semaforo e il vigile, i principali segnali stradali, il pedone e il ciclista.	responsabili e attenti negli spazi urbani e sulle strade.
	2) Sviluppo sostenibile (educazione alla salute, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio)	a) Prendere consapevolezza dell'importanza di curare l'igiene personale per il benessere proprio e collettivo. b) Riconoscere cibi salutari c) Comprendere il valore delle risorse naturali ed elaborare proposte per ridurre lo spreco d) Individuare i comportamenti corretti da assumere per la tutela dell'ambiente d) Comprendere l'importanza del riciclo e della differenziazione dei rifiuti e) Identificare nel territorio spazi pubblici e monumenti e promuovere buoni comportamenti da adottare per la cura e il rispetto degli stessi	<u>Educazione all'igiene personale</u> (igiene dentale, cura della persona ...) <u>Educazione alimentare</u> (frutta e verdura, colore degli alimenti e proprietà nutritive, colazione/merenda sana) <u>Educazione ambientale</u> : - corretto uso delle risorse, rispetto della natura ed eco-pratiche per la tutela dell'ambiente - il riciclo e la raccolta differenziata - <i>Festa degli alberi</i> (21 Novembre), - <i>Giornata Mondiale dell'Acqua</i> (22 Marzo) - <i>La giornata della Madre Terra</i> (22 aprile) Luoghi pubblici e monumenti sul territorio (conoscenza, rispetto, tutela)	L'alunno <ul style="list-style-type: none"> cura la propria persona per migliorare lo "star bene" proprio e altrui; prende gradualmente consapevolezza dell'importanza di una corretta alimentazione per il proprio benessere fisico. prende gradualmente coscienza che le risorse del pianeta Terra sono preziose e vanno utilizzate con responsabilità. riconosce in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente sviluppa la consapevolezza che i luoghi pubblici e i monumenti sono di tutti i cittadini e devono essere trattati con riguardo
	3) Cittadinanza digitale	a) Imparare riconoscere le emozioni e le parole che ci fanno stare bene per un avvio al "sentire" online b) Prendere gradualmente consapevolezza che le	Comunicazione non verbale; emozioni ed emoji; cartone animato <i>Emoji-accendi un'emozione</i> . Il peso delle parole ostili e il valore delle parole gentili nei diversi mezzi comunicativi	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> comprende i diversi usi delle tecnologie (per interagire con altre persone, come supporto alla creatività, allo studio e alla

Competenza Digitale				soluzione di problemi) ed è consapevole del valore della comunicazione digitale non ostile.
--------------------------------	--	--	--	---

		<p>tecnologie sono dei mezzi di comunicazione e possono essere utilizzati per diversi scopi</p> <p>c) Iniziare a comprendere come avvicinarsi in sicurezza al mondo dei dispositivi digitali</p>	<p>Funzione e scopi della comunicazione digitale e dei diversi strumenti tecnologici.</p> <p>Piccole regole, accorgimenti e suggerimenti per iniziare ad avvicinarsi in modo responsabile ai dispositivi tecnologici e per imparare a comunicare online in modo corretto (ascolto e/o realizzazione di decaloghi, prontuari ...)</p>	
--	--	--	--	--

PROGETTAZIONE CURRICULARE di EDUCAZIONE CIVICA CLASSE 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 classe 5 ^a (Ciò che si valuta)
<p>Competenza alfabetica funzionale</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p> <p>Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza</p>	<p>1) Costituzione</p> <p>(diritto nazionale e internazionale, legalità e solidarietà)</p>	<p>a) Prendere consapevolezza della propria identità e sapersi confrontare con coetanei e adulti.</p> <p>b) Comprendere il concetto di cura legato a sé stessi e alla comunità.</p> <p>c) Comprendere il valore della diversità per la propria crescita personale.</p> <p>d) Agire in modo responsabile e nel rispetto delle regole della classe, della scuola, dei protocolli per la sicurezza nell'ambiente scolastico.</p> <p>e) Acquisire consapevolezza di essere titolare di diritti e soggetto a doveri.</p> <p>f) Comprendere i concetti di libertà, uguaglianza, pari opportunità, solidarietà, pace, sviluppo umano.</p> <p>g) Prendere consapevolezza di appartenere ad un'unica comunità umana e del dovere di contribuire alla realizzazione di un mondo più giusto ed equo.</p> <p>h) Riconoscere stereotipi e pregiudizi nei confronti di persone e culture e valutare</p>	<p><u>Io e gli altri</u>: il controllo delle emozioni e della rabbia, l'autostima, il rispetto e la cura di sé stessi e dell'altro, il confronto e la cooperazione per il benessere del gruppo-classe inteso come comunità; <i>Giornata Mondiale della Gentilezza</i> (13 Novembre).</p> <p><u>Il concetto di convivenza civile</u>: il valore di regole, norme, leggi che regolano la società, il rispetto delle regole della classe e delle regole di comportamento per la sicurezza a scuola; il concetto di diritto/dovere.</p> <p><u>Diritti dei bambini</u>: <i>Giornata Mondiale dell'Infanzia</i> (20 Novembre); L'ONU e la Convenzione sui diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (semplificata); l'Unicef.</p> <p><u>Diritti inviolabili dell'Uomo</u>: <i>Giornata dei Diritti Umani</i> (10 Dicembre); Dichiarazione Universale dei Diritti Umani (semplificata, in particolare i principi di libertà e uguaglianza); art. 2 della Costituzione (semplificato); obiettivo 1 dell'Agenda 2030 (sradicare la povertà).</p> <p><u>Solidarietà e volontariato</u>: <i>Giornata Internazionale della Solidarietà Umana</i> (20 Dicembre); il ruolo di alcune organizzazioni non governative (Amref, Save the Children, Emergency, Medici senza frontiere ...)</p> <p><u>Accoglienza dello straniero</u>: <i>Giornata Internazionale dei Migranti</i> (18 Dicembre); art. 10 della Costituzione (semplificato); storie di vita e di accoglienza.</p> <p><u>Il valore della Pace e della Non-Violenza</u>: <i>Giornata Internazionale della Non-Violenza</i> (2 Ottobre), <i>Giornata scolastica della Non-violenza e della Pace</i> (30 Gennaio), scoperta graduale di figure importanti (cenni su Gandhi,</p>	<p><i>L' alunno:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • riconosce e rispetta le regole del gruppo sociale in cui si trova e promuove la costruzione di nuove regole condivise; • riconosce i valori che rendono possibile la convivenza umana e li testimonia nei comportamenti sociali, promuovendo l'attenzione e il rispetto per gli altri. • comprende i concetti di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e li riconosce come sistemi e organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini; • comprende i principi di libertà e uguaglianza sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali e riconosce situazioni in cui vengono violati. • ha acquisito il concetto di Legge e possiede una prima

<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>		<p>criticamente situazioni di discriminazione.</p> <p>i) Scoprire gradualmente i principi fondamentali della Costituzione Italiana.</p> <p>l) Scoprire il concetto di Stato, riconoscerlo come organizzazione che regola il rapporto tra cittadini,</p> <p>m) Conoscere la Bandiera e l'Inno Nazionale.</p> <p>n) Scoprire gradualmente le organizzazioni internazionali e sovranazionali che operano per la costruzione di un futuro più equo e sostenibile per tutti i popoli</p> <p>o) Mettere in atto comportamenti responsabili quale utente della strada; conoscere e rispettare la segnaletica stradale</p>	<p>Martin Luther King ...) ; art. 11 della Costituzione (semplificato); obiettivo 16 dell'Agenda 2030 (promuovere società pacifiche e inclusive) ; <i>Giornata della Memoria</i> (27 Gennaio), Legge n. 211/2000; <i>Festa della Liberazione</i> (25 Aprile).</p> <p><u>Il principio di uguaglianza e le pari opportunità</u></p> <p>Tutte le classi: art. 3 della Costituzione (semplificato); <i>Giornata Internazionale della Donna</i> (8 marzo), obiettivo 5 dell'Agenda 2030 (uguaglianza di genere); donne ieri e oggi; storie di donne straordinarie. Classi quinte: <i>Giornata Internazionale per l'eliminazione della violenza sulle donne</i> (25 Novembre).</p> <p><u>Il lavoro come valore e fondamento essenziale del vivere civile:</u> art. 4 della Costituzione (semplificato); obiettivo 8 dell'Agenda 2030; <i>Festa dei Lavoratori</i> (1 Maggio), cenni storici; lavori di ieri e di oggi</p> <p><u>Simboli nazionali:</u> il tricolore, art. 12 della Costituzione; Inno di Mameli (esecuzione); cenni storici; <i>Giornata dell'Unità d'Italia, della Costituzione, dell'Inno e della Bandiera</i> (17 Marzo); <i>Giornata dell'Unità Nazionale edelle Forze Armate</i> (4 Novembre).</p> <p>Classi terze/quarte: <u>Lo Stato e la Repubblica Italiana:</u> <i>Festa della Repubblica Italiana</i> (2 giugno) i concetti di Stato/Nazione, Repubblica/Monarchia; art. 1 della Costituzione (semplificato); <i>Giornata dell'Unità d'Italia</i> (17 marzo, nascita della Stato italiano); il Comune e le funzioni del Sindaco; art. 5 della Costituzione (semplificato), simbolo del Comune di appartenenza.</p> <p>Classi quinte: <u>Lo Stato e la Costituzione Italiana:</u> cenni storici e cenni sulle diverse parti della Costituzione; sintesi degli art. 1-12 e degli art. 138 e 139; organi e poteri dello Stato; <i>Giornata dell'Unità d'Italia</i> (17 marzo, nascita della Stato italiano); <i>Festa della Repubblica Italiana</i> (2 giugno) <u>L'Unione Europea e le Nazioni Unite</u> (cenni storici e simboli; <i>Giornata dell'Europa</i> 9 maggio; obiettivi dell'ONU).</p>	<p>conoscenza generale e semplificata dei principi fondamentali della Costituzione Italiana.</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprende il concetto di cura di sé e individua i comportamenti che favoriscono il proprio benessere fisico ed emotivo. • promuove il rispetto verso l'ambiente e la natura e prende consapevolezza degli effetti del degrado e dell'incuria, dello spreco e del risparmio delle risorse e delle fonti energetiche. • sa classificare i rifiuti e promuove l'attività di riciclaggio. • è in grado di distinguere i diversi device e comprende l'importanza di un uso adeguato e corretto. • è in grado di comprendere il concetto di dato e inizia ad individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti. • si interroga sui rischi della rete e su come prevenirli. • ha acquisito un primo concetto di identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare. • è consapevole dell'importanza di agire online con responsabilità e rispetto.
--	--	---	---	--

<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>2) Sviluppo sostenibile</p> <p>(educazione alla salute, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio)</p>	<p>a) Acquisire comportamenti corretti per la cura della propria persona</p> <p>b)Cogliere l'importanza del rispetto nei confronti dell'ambiente e della natura.</p> <p>c) Elaborare proposte per la cura dell'ambiente e individuare i benefici di alcune eco-pratiche.</p> <p>d) Comprendere l'impatto che l'uso eccessivo della plastica ha sull'ambiente</p> <p>e) Comprendere il valore del riciclaggio, del riutilizzo e del recupero dei materiali.</p> <p>f) Differenziare i rifiuti in modo corretto</p> <p>g) Individuare sprechi di energia/risorse e le azioni da attuare per il risparmio.</p> <p>h) Acquisire gradualmente il concetto di biodiversità e comprendere l'importanza di conservarla.</p> <p>i) Riconoscere beni ambientali e culturali che identificano l'Italia e in particolare la propria regione</p> <p>l) Promuovere idee per la valorizzazione dei beni culturali e ambientali sul proprio territorio</p> <p>m) Conoscere alcuni beni riconosciuti dall'Unesco presenti in Italia e in</p>	<p><u>Educazione stradale</u> (segnali di obbligo, divieto, pericolo; regole del pedone e del ciclista ...)</p> <p><u>Educazione alla salute</u>: la piramide alimentare e la sana alimentazione; sport e benessere; cura della persona (igiene, postura ...).</p> <p><u>Il rispetto e la cura dell'ambiente</u>: eco-pratiche; <i>Festa degli alberi</i> (21 Novembre)</p> <p><u>L'inquinamento</u>: tipi di inquinamento (aria, suolo, fiumi, laghi e mari) cause e conseguenze; riflessioni su incidenti avvenuti nel corso tempo che hanno causato catastrofi ambientali; obiettivo 14 dell'Agenda 2030 (conservare oceani, mari e risorse marine)</p> <p><u>Le 5 R dei rifiuti</u>: riduzione, riuso, riciclo, raccolta, recupero.</p> <p><u>Uso corretto delle risorse (acqua, luce, suolo ...)</u></p> <p>Tutte le classi: spreco/risparmio delle risorse ambientali e delle fonti energetiche; <i>Giornata Mondiale dell'Acqua</i> (22 Marzo), obiettivo 6 dell'Agenda 2030. Classi quarte/quinte: <i>Giornata Mondiale del Suolo</i> (5 Dicembre), obiettivo 2 dell'Agenda 2030 (sicurezza alimentare e agricoltura sostenibile), la FAO.</p> <p><u>Ecosistemi e biodiversità</u>: <i>La giornata della Madre Terra</i> (22 aprile), punto 1.4 della Carta della Terra, obiettivo 15 dell'Agenda 2030; tutela e conservazione della biodiversità (<i>parchi e riserve naturali presenti sul territorio; aree marine protette; forestazione, pesca sostenibile ...</i>)</p> <p><u>Il patrimonio culturale e ambientale</u></p> <p>Tutte le classi: tutela e valorizzazione del patrimonio culturale e ambientale sul territorio e nella regione; art. 9 della Costituzione (semplificato); l'UNESCO; siti UNESCO in Calabria (La Sila; il Duomo di Cosenza; ...).</p> <p>Classi quarte/quinte: Il territorio come bene culturale diffuso; la valorizzazione delle minoranze etniche e linguistiche, art. 6 della Costituzione (semplificato);</p>

		particolare nella propria regione di appartenenza.	Obiettivo 11 dell'Agenda 2030 (rendere le città inclusive); alcuni siti UNESCO presenti sul territorio italiano.	
Competenza digitale	3) Cittadinanza digitale	<p>a) Imparare a difendere le proprie idee, rispettando l'altro nella comunicazione offline e online.</p> <p>b) Riconoscere l'importanza delle parole e imparare un linguaggio nuovo</p> <p>c) Comprendere il concetto di bullismo e i comportamenti per prevenirlo</p> <p>d) Comprendere che virtuale è reale.</p> <p>e) Conoscere le opportunità e i rischi legati all'uso degli strumenti tecnologici connessi ad Internet</p> <p>f) Sperimentare l'utilizzo di diversi device per la ricerca di informazioni inerenti argomenti di studio e per esprimere se stessi in modo creativo e responsabile.</p> <p>g) Comprendere il concetto di privacy</p> <p>h) Comprendere il concetto di diritto d'autore</p> <p>i) Comprendere il concetto di cyberbullismo e i comportamenti per prevenirlo</p> <p>l) Analizzare il ruolo degli spettatori negli episodi di cyberbullismo</p>	<p>Tutte le classi (con attività calibrate sull'età cronologica):</p> <p>Comunicazione ostile/non ostile; il peso e le conseguenze delle parole dette e scritte, il valore del silenzio, percezione di sé ed empatia online e offline.</p> <p>Il bullismo (definizione, tipologie, protagonisti); storie di bullismo.</p> <p>Mondo reale e mondo virtuale; il linguaggio digitale.</p> <p>Le Rete: opportunità e i rischi (connessi anche all'uso eccessivo di device tecnologici); il concetto di dato e la ricerca di informazioni relative ad argomenti di studio (con l'aiuto di un adulto).</p> <p>Il concetto di privacy: che cosa sono i dati sensibili e come trattarli.</p> <p>Classi quinte</p> <p>Beni digitali e diritti d'autore.</p> <p>Regole da rispettare nell'utilizzo di internet e dei social media.</p> <p>Il cyberbullismo (definizione, tipologie, protagonisti e spettatori, episodi di cyberbullismo, consigli).</p>	

PROGETTAZIONE CURRICULARE DISCIPLINARE A.S. 2022/23

➤ VERIFICA

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.

➤ VALUTAZIONE

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 (in via di prima acquisizione, base, intermedio, avanzato).
- Micro rubriche: per valutare analiticamente i livelli di sviluppo degli apprendimenti.

Referenti di Dipartimento e Funzioni Strumentali 1 Area PTOF e 2 Area Valutazione: Delia Mazzuca e Antonia Melchionna

