



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA SARDEGNA

1° CIRCOLO DIDATTICO OLBIA

Via Alessandro Nanni, 13 - 07026 OLBIA (SS)

Tel. 0789 25.893 Fax. 0789 25.893 - Codice Fiscale: 91025030908 Codice Meccanografico: SSEE02500B

mail: ssee02500b@istruzione.it pec: ssee02500b@pec.istruzione.it

PROGETTAZIONE DIDATTICA

PER COMPETENZE

SCUOLA PRIMARIA



CLASSE PRIMA

CLASSE SECONDA

CLASSE TERZA

CLASSE QUARTA

CLASSE QUINTA

CLASSE PRIMA



- ITALIANO
- INGLESE
- STORIA
- GEOGRAFIA
- MATEMATICA
- SCIENZE
- MUSICA
- ARTE E IMMAGINE
- ED. FISICA
- TECNOLOGIA
- RELIGIONE CATTOLICA

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: PRIMA

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare-Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO E PARLATO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. -Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.	-Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. -Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. -Ascoltare semplici testi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riesporli in modo comprensibile a chi ascolta. -Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. -Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico e logico.	-Le regole della conversazione. -Storie in sequenza e didascalie -La successione temporale -Il lessico adeguato a nominare oggetti, luoghi, persone presenti in un determinato contesto.	Ascolto degli altri per comprendere le regole negli interventi Ascolto e comprensione di brevi storie, formulazione di domande per la comprensione Ricostruzione attraverso immagini della successione temporale di una storia. Individuazione nei vari testi di personaggi, luogo e tempo. Ascolto ed esecuzione di consegne verbali. Descrizione ordinata di una attività. Esposizione di esperienze personali o di storie fantastiche in sequenza logica.	Approccio ludico Approccio cooperativo Didattica laboratoriale Role play Brainstorming Circle Time TIC	Conversazioni libere e/o guidate. Questionari. Osservazione e registrazione in itinere. VALUTAZIONE 

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. -Individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. -Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.	-Acquisire la lettura strumentale (di decifrazione). -Leggere semplici testi cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali. -Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. -Comprendere il significato di parole non note in base al contesto. -Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago.	-Le vocali, le consonanti, le sillabe e le parole. -La frase -Suoni duri e dolci -Digrammi e trigrammi -Filastrocche e poesie. -Brevi testi	Associazione di grafemi ai fonemi corrispondenti. Lettura di sillabe dirette ed inverse, digrammi, trigrammi, sillabe complesse, lettere doppie. Lettura di semplici didascalie Associazione di parole a immagini. Lettura di parole, frasi e brevi testi Lettura di filastrocche e poesie e loro memorizzazione, individuazione delle rime.	Metodo fonico-sillabico - globale etc. Approccio cooperativo Approccio ludico Didattica laboratoriale TIC Circle-Time	Lettura individuale. Schede strutturate Semplici questionari VALUTAZIONE 



DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare-Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. -Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.	-Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. -Scrivere sotto dettatura parole e frasi curando l'ortografia. -Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.	- L'organizzazione grafica della pagina. -Pregrafismo. -I grafemi -Le sillabe e le parole. -La frase -La didascalia -Le principali regole ortografiche	Rappresentazione grafica di percorsi e sequenze ritmiche. Riconoscimento, riproduzione ed utilizzo delle lettere. Unione dei fonemi e dei grafemi per formare sillabe Unione di sillabe per formare parole. Scrittura sotto dettatura e autodettatura Scrittura autonoma di parole, frasi e semplici didascalie. Completamento di semplici testi. Esercitazioni sulle regole ortografiche apprese.	Metodo fonico-sillabico o globale Approccio cooperativo Approccio ludico Didattica laboratoriale Linguaggi multimediali Circle-Time	Schede strutturate Autodettato e dettato di parole e brevi frasi. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso. - E' consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).	- Arricchire il proprio lessico attraverso esperienze scolastiche ed attività di interazione orale. -Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. -Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.	-Il lessico. -Le parole di uso quotidiano e inusuali -Le famiglie di parole.	Lecture. Ascolto di racconti e filastrocche. Giochi linguistici Conversazioni guidate Scrittura di parole e brevi frasi. Formazione di famiglie di parole.	Approccio cooperativo Approccio ludico Didattica laboratoriale Linguaggi multimediali	Schede strutturate Completamento di frasi con parole VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconoscere che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. -Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.	-Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. -Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali.	-L'ortografia. -La frase. -La punteggiatura. -Le parole straniere di uso comune.	Esercitazioni sull'unione dei fonemi e dei grafemi per formare sillabe anche complesse, suoni dolci e duri, digrammi, trigrammi, gruppi consonantici, raddoppiamenti. Scrittura di parole sotto dettatura e in autonomia. Riconoscimento dei nomi. Costruire semplici frasi riordinando le parole.	Approccio cooperativo Approccio ludico Didattica laboratoriale Linguaggi multimediali	Schede strutturate Completamento di parole, frasi e testi. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: PRIMA

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO (COMPRENSIONE ORALE)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari.	-Comprendere parole chiave e semplici istruzioni per l'esecuzione di un compito o di un gioco. -Conoscere gli ambiti lessicali relativi a: saluti, colori, numeri, oggetti scolastici.	-Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe e all'esecuzione di compiti -Il lessico relativo a: saluti, colori, numeri, oggetti scolastici. -Il lessico relativo alle principali festività. -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	Ascolto di canzoni e filastrocche. Ascolto di storie, racconti, parole e dialoghi essenziali accompagnati da immagini. Individuazione di somiglianze e differenze nelle diverse culture.	Metodo induttivo Metodo deduttivo Approccio ludico Learning by doing TIC TPR	Ascolto ed esecuzione di istruzioni. Schede strutturate. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PARLATO (PRODUZIONE ED INTERAZIONE ORALE)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.	-Riprodurre parole, brevi canzoni, filastrocche e semplici forme linguistiche.	-Suoni e ritmi della L2. -Espressioni per chiedere e dire il proprio nome, colori, numeri fino a 10, oggetti scolastici, semplici formule di saluto e augurali legate alla festività. -Strutture linguistiche e comunicative per interagire in modo semplice in contesti ludici. -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	Riproduzione di parole e di semplici strutture in contesti noti, come canti corali, filastrocche e giochi di ruolo. Attività di drammatizzazione. Osservazione e descrizione di immagini e vignette.	Metodo induttivo Metodo deduttivo Approccio ludico Learning by doing TIC TPR	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA (COMPRENSIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.	-Riconoscere globalmente il lessico presentato. -Leggere immagini. -Associare parole e disegni.	-Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe, all'esecuzione di compiti o allo svolgimento di giochi, eseguire azioni e movimenti. -Lessico relativo alle principali festività. -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	Lettura di immagini Lettura intuitiva Associazione di immagini e parole. Associazione di numeri, quantità e immagini.	Approccio ludico Giochi linguistici Learning by doing Tutoring Lavoro di gruppo Role play TIC TPR	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Schede strutturate. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA
CLASSE: PRIMA
DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: USO DELLE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. -Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	-Ricostruire semplici eventi del proprio passato personale utilizzando le immagini (disegni, fotografie) e il ricordo personale. -Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del proprio passato.	-La storia personale attraverso le trasformazioni nel tempo e le fonti. - La storia della propria famiglia.	Raccolta di testimonianze e di fonti di vario tipo per ricostruire la storia personale. Costruzione della propria linea del tempo e dell'albero genealogico della propria famiglia.	Didattica laboratoriale. Attività di gruppo. Conversazioni libere e guidate. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...). TIC. Collaborazione ed interazione tra pari.	Questionari. Schede strutturate. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	-Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. -Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. -Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea tempo, calendario, linea temporale...).	-La successione e i relativi indicatori temporali. -La contemporaneità e i relativi indicatori temporali. -Le parti del giorno. -La settimana. -I mesi dell'anno. -Le stagioni. -Misure non convenzionali delle durate. -Il tempo lineare e il tempo ciclico. -La relazione causa-effetto.	Osservazione e rappresentazione di eventi in successione o contemporaneità. Completamento di schede con gli indicatori di successione e di contemporaneità. Costruzione delle ruote del tempo. Costruzione di una linea del tempo. Osservazione e rappresentazione della relazione causa-effetto.	Didattica laboratoriale. Attività di gruppo. Conversazioni libere e guidate. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...). TIC. Collaborazione ed interazione tra pari.	Schede strutturate. Questionari. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: STRUMENTI CONCETTUALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.	-Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto di testi, di storie e di racconti. -Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.	-I giochi, la scuola, l'abbigliamento, il cibo nella storia personale. -Ambienti di vita nella storia personale.	Interviste a genitori e nonni. Lecture di storie del passato. Raccolta di materiali del passato e del presente.	Didattica laboratoriale. Attività di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...). TIC. Collaborazione ed interazione tra pari.	Schede strutturate. Questionari. Rappresentazioni grafiche. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.	-Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante disegni e sequenze in successione. -Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	-Disegni, grafismi, semplici testi scritti. -Concetti spazio-temporali. - Passato, presente, futuro.	Attività di completamento di schede. Conversazioni collettive. Rappresentazioni grafiche.	Didattica laboratoriale. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...). TIC. Collaborazione ed interazione tra pari.	Schede strutturate. Questionari. Rappresentazione grafica dei concetti appresi. Esposizione orale dei concetti appresi. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: PRIMA

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ORIENTAMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici.	-Orientarsi nello spazio vissuto e/o noto utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.).	-Lo spazio. -I percorsi. - Il reticolo. - I punti di riferimento. - Gli indicatori topologici	Costruzione di reticoli. Utilizzo di comandi per creare percorsi guidati. Percorsi sul reticolo e nello spazio. Lettura ed interpretazione di semplici mappe. Coding unplugged.	Didattica laboratoriale. Attività di gruppo. Conversazioni libere e guidate. TIC Collaborazione ed interazione tra pari.	Prove pratiche. Questionari. Schede strutturate. Rappresentazioni grafiche secondo indicazioni date. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: utilizza il linguaggio della geografia per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	-Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e - Rappresentare graficamente lo spazio vissuto o un semplice percorso. -Leggere e interpretare la pianta dello spazio vissuto basandosi su punti di riferimento.	-La realtà geografica e la realtà simbolica. -Ambienti e oggetti da diverse prospettive. -La rappresentazione di ambienti noti. - I simboli.	Rappresentazioni simboliche di oggetti di un determinato ambiente. Costruzione e lettura di semplici mappe.	Didattica laboratoriale. Attività di gruppo. Conversazioni libere e guidate. TIC. Collaborazione ed interazione tra pari.	Rappresentazioni grafiche. Questionari. Schede strutturate. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PAESAGGIO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici. -Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici).	-Conoscere il territorio circostante, i suoi elementi e le relative funzioni attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.	-Gli elementi naturali e antropici presenti in un ambiente.	Esplorazione di ambienti interni ed esterni: elementi e funzioni. Raccolta, osservazione e lettura di immagini di diversi ambienti e individuazione delle relative peculiarità.	Didattica laboratoriale. Attività di gruppo. Conversazioni libere e guidate. Learning by doing. TIC. Interazione tra pari.	Questionari e test. Prove pratiche VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	-Riconoscere i rapporti di connessione e/o di interdipendenza tra gli elementi fisici e antropici di un ambiente.	-Le modifiche del territorio operate dall'uomo; conseguenze positive e negative.	Raccolta, osservazione e lettura di immagini di ambienti modificati dall'uomo. Visione di filmati. Ricerche sulle cause dell'inquinamento e sui danni che ne derivano.	Didattica laboratoriale. Attività di gruppo. Conversazioni libere e guidate. Learning by doing. TIC. Collaborazione tra pari.	Verifiche orali. Questionari. Prove pratiche. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: PRIMA

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: NUMERI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. -Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	-Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... -Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. -Eseguire semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.	-Le quantità (tanti, pochi, uno, nessuno). -I raggruppamenti di oggetti rispetto alla quantità (di più, di meno, tanti, quanti). -La corrispondenza tra simboli e quantità. - Confronto tra quantità. -La linea dei numeri. - I simboli $>$, $<$, $=$. -I numeri ordinali. -I raggruppamenti in base 10. -Addizioni e sottrazioni in riga e in colonna entro il 20.	Manipolazione con oggetti diversi. Utilizzo di materiale strutturato e non. Esercizi con linea dei numeri. Esercizi di calcolo.	Didattica laboratoriale. Problem solving. Learning by doing. Game based-learning. Didattica multimediale.	Verifiche scritte e orali. Prove pratiche. Schede strutturate. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: SPAZIO E FIGURE

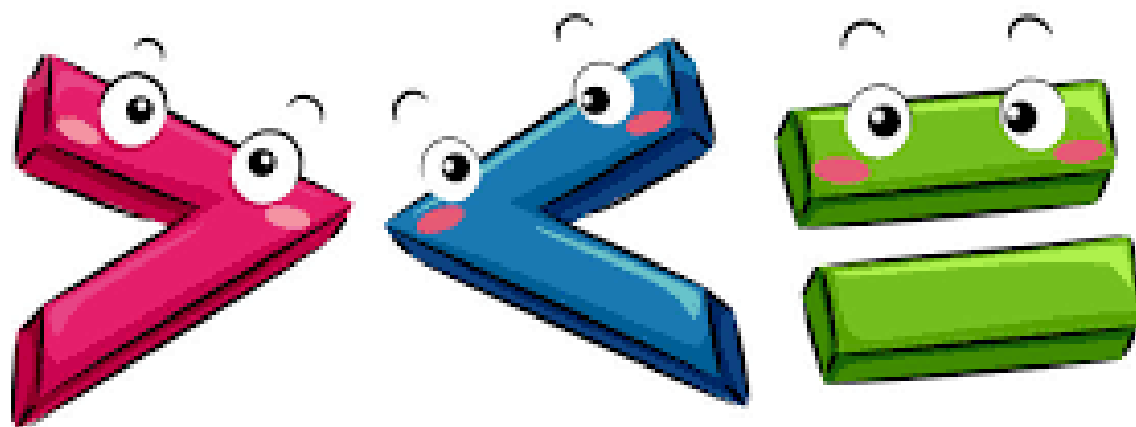
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. -Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.	-Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze a partire dal proprio corpo. -Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). -Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno; - descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. -Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. -Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.	-Linee aperte e chiuse, rette, curve, spezzate e miste. - Confini e regioni. - Le principali figure geometriche piane. -Posizioni e parole relative allo spazio. - Individuazione di coordinate. -Lettura ed esecuzione di percorsi.	Giochi di localizzazione in palestra e in aula. Esecuzione di percorsi secondo indicazioni date; verbalizzazione e rappresentazione grafica. Costruzione di figure geometriche con materiale strutturato e non. Utilizzo di mappe e reticoli.	Didattica laboratoriale. Didattica multimediale. Problem solving. Learning by doing. Game based-learnig	Verifiche scritte e orali. Prove pratiche. Test e questionari. Schede strutturate. VALUTAZIONE



NUCLEO TEMATICO: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI.

VALUTAZIONE





SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: PRIMA

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. -Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.	- Individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali mediante l'uso dei cinque sensi. -Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.	-Gli oggetti e le loro proprietà. -Le classificazioni. -Le trasformazioni.	Raccolta di oggetti di materiali vari e loro classificazione in base a criteri diversi. Giochi e attività pratiche inerenti la trasformazione di un prodotto.	Didattica laboratoriale. Didattica multimediale. Game based-learning. Problem solving. Learning by doing.	Verifiche scritte e orali. Schede strutturate. Questionari. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. -Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti etc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	-Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando in classe, semine in terrari e orti, ecc. - Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. -Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del Sole, stagioni).	-Le trasformazioni della materia vivente e non. -Le piante. -Gli animali. -I fenomeni atmosferici.	Semine in classe o in terrari; osservazione, verbalizzazione e rappresentazione grafica delle varie fasi della crescita. Registrazione e tabulazione dei dati dell'osservazione. Visione di documentari.	Metodo sperimentale. Didattica laboratoriale. Didattica multimediale. Game based-learning. Problem solving Learning by doing	Prove pratiche. Verifiche scritte e orali. Schede strutturate. Questionari. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. -Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.	-Riconoscere e descrivere le caratteristiche dell'ambiente circostante, sociale e naturale. -Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. - Riconoscere e rappresentare le caratteristiche degli esseri viventi e non viventi.	- Gli elementi dell'ambiente sociale e naturale. -I cinque sensi. -Le caratteristiche degli esseri viventi e non viventi. -Rapporto tra uomo e ambiente. -Le parti principali della pianta.	Produzione di mappe, schemi e tabelle. Visione di documentari sulla vita degli animali e delle piante. Rappresentazioni grafiche di animali e piante. Classificazione di piante e animali.	Metodo sperimentale. Didattica laboratoriale. Didattica multimediale. Game based-learning. Problem solving Learning by doing	Verifiche orali. Schede strutturate. Questionari. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: **PRIMA**DISCIPLINA: **MUSICA**

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali -Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: **ASCOLTARE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - esplora discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.	-Ascoltare e analizzare fenomeni sonori di ambienti e di oggetti naturali e artificiali.	- Suoni, rumori, silenzi. -Suoni e fonti sonore. -Suoni e rumori naturali e artificiali. -La voce. -Il movimento ritmico con il corpo.	Riconoscimento di suoni e rumori Associazione di suoni e rumori ai rispettivi ambienti. Individuazione delle fonti sonore. Ascolto di brani musicali.	Didattica laboratoriale. Ascolto guidato. Approccio ludico. TIC.	Prove pratiche. Schede strutturate. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODURRE E RIPRODURRE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare sé stesso e gli altri.	-Saper produrre sonorità differenti giocando con il corpo e la voce. -Suonare semplici oggetti rispettando il ritmo e la durata. -Eseguire individualmente ed in gruppo semplici canti per imitazione. -Riprodurre semplici sequenze ritmiche utilizzando il corpo e la voce.	-Le sequenze ritmiche e la coordinazione motoria. -Body percussion. -Canto individuale e corale.	Utilizzo di oggetti sonori per eseguire semplici sequenze ritmiche. Ascolto di brani per riprodurre il ritmo con il corpo. Intonazione di semplici canti con accompagnamento ritmico.	Didattica laboratoriale. Attività di gruppo. Approccio ludico. TIC. Approccio cooperativo.	Prove pratiche (esecuzione vocali e strumentali). Schede strutturate. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA**CLASSE: PRIMA****DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE**

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ESPRIMERSI E COMUNICARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - 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).	-Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. -Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. -Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e per esprimere emozioni, sensazioni e pensieri attraverso produzioni personali di vario tipo. -Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	-I colori caldi e freddi. -Le linee e le forme. -Le diverse tecniche pittoriche (tratteggio, puntinismo ...).	Osservazione dei cambiamenti stagionali e rappresentazione grafica. Completamento di figure. Lettura d'immagini e riproduzioni grafiche reali in base alla linea cielo-terra. Combinazione di linee e di forme diverse. Uso di tecniche e materiali diversi. Osservazione di immagini e loro riproduzione, uso di colori caldi e freddi. Formazione di colori secondari.	Didattica laboratoriale. Attività di gruppo. TIC. Approccio cooperativo.	Osservazioni sistematiche. Realizzazione di elaborati personali. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -è in grado di osservare, esplorare, descrivere leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.	-Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. -Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. -Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.	-Gli elementi di un'immagine e il loro significato espressivo. -Gli elementi basilari presenti nel linguaggio del fumetto. -I colori primari e secondari. -I colori caldi e freddi. -Il rapporto fra figura e sfondo. -Le relazioni spaziali.	Osservazione d'immagini e riconoscimento dei singoli elementi. Discriminazione dei colori caldi e freddi.	Didattica laboratoriale. Lavori di gruppo TIC Collaborazione ed interazione tra pari	Osservazioni sistematiche. Realizzazione di elaborati personali. Questionari e schede, VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. -Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	-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. - Individuare gli elementi compositivi di un'opera d'arte. -Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. -Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	-Gli elementi principali di un'opera d'arte (forme, linee, colori). -Gli elementi del patrimonio ambientale e culturale del proprio territorio.	Osservazione di immagini relative ad un'opera d'arte presente nel territorio di appartenenza	Conversazioni libere e guidate. Didattica laboratoriale. Attività di gruppo. TIC.	Questionari Schede strutturate VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: PRIMA

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.	-Utilizzare correttamente gli schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.). -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.	-Le varie parti del corpo. -Gli schemi motori dinamici e posturali. -I movimenti del corpo in relazione allo spazio e al tempo. -La coordinazione oculo-manuale. -I percorsi	Giochi individuali e collettivi con e senza attrezzi. Giochi di discriminazione sensoriale. Attività e giochi di coordinazione, di orientamento nello spazio e di percezione della distanza. Giochi di equilibrio.	Approccio ludico Role play	Osservazioni dirette e sistematiche da parte dell'insegnante. Prove pratiche. Giochi individuali e di gruppo. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali					
NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali.	-Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. -Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	-Il linguaggio del corpo come modalità espressiva e comunicativa. -La psicomotricità. -Movimenti coreografici. -Drammatizzazioni.	Giochi imitativi Esercitazioni individuali, in coppia e in gruppo Semplici coreografie.	Approccio ludico Role play	Esercitazioni pratiche. Osservazioni sistematiche VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. -Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	-Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. -Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. -Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, rispettando le regole e collaborando con gli altri. -Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti.	-Le regole nel gioco cooperativo e competitivo. -I diversi ruoli nel gioco di gruppo.	Riconoscimento, descrizione, rappresentazione grafica delle attività svolte con le regole da rispettare Giochi di squadra, di movimento, di strategia. Attività con attrezzi. Esecuzione di composizioni e/o progressioni motorie. Percorsi.	Approccio ludico Role play	Osservazione diretta e sistematica da parte dell'insegnante. Prove pratiche. Giochi individuali e di gruppo. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. -Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico.	-Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. -Comprendere che esiste una relazione tra alimentazione ed esercizio fisico.	-Le regole per la prevenzione degli infortuni in classe e in palestra. -Le principali norme d'igiene. -Le regole per una corretta alimentazione.	Giochi e attività in piccoli e grandi gruppi. Ascolto e/o lettura di brevi testi informativi. Visione di filmati.	Approccio ludico Didattica laboratoriale Conversazioni guidate Role play Brainstorming TIC	Osservazione diretta e sistematica da parte dell'insegnante. Prove pratiche. Test VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: PRIMA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZACHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale- Competenza in materia di cittadinanza

NUCLEO TEMATICO: VEDERE E OSSERVARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Distinguere oggetti e strumenti individuandone le differenze in base alla funzione.	-I materiali e la loro classificazione in naturali e artificiali.	Identificazione e classificazione di oggetti in base alla loro funzione. Manipolazione di oggetti e materiali diversi.	Didattica laboratoriale Approccio cooperativo Peer to peer Learning by doing TIC	Prove pratiche Questionari Compito di realtà VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale- Competenza in materia di cittadinanza

NUCLEO TEMATICO: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	-Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	-Le operazioni per la descrizione delle sequenze necessarie alla costruzione di un oggetto. -Le principali norme per la difesa del patrimonio ambientale -I diagrammi di flusso. - Coding e pensiero computazionale.	Realizzazione di oggetti con diversi materiali seguendo semplici istruzioni. Coding unplugged	Didattica laboratoriale Problem solving Peer to peer Learning by doing TIC	Prove pratiche Schede strutturate Compito di realtà VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale- Competenza in materia di cittadinanza

NUCLEO TEMATICO: INTERVENIRE E TRASFORMARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descrivere la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. -Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	-Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. -Realizzare un oggetto in cartoncino o altri materiali seguendo semplici istruzioni. -Utilizzare alcune funzioni della LIM e/o del computer. -Riconoscere e utilizzare le icone per aprire e chiudere un'applicazione.	-Le varie parti del computer -Le procedure di accensione e spegnimento del computer -La LIM e le sue applicazioni -Le caratteristiche e le parti che compongono gli oggetti.	Manipolazione di oggetti e meccanismi di vario tipo Elaborazioni di biglietti augurali Coding unplugged	Didattica laboratoriale Problem solving Peer to peer Learning by doing TIC	Prove pratiche Schede strutturate Compito di realtà. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: PRIMA

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: DIO E L'UOMO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riflette su Dio Creatore e Padre e sull'uomo custode e costruttore della Terra. -Riflette sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e del suo rapporto con gli uomini.	-Osservare il mondo come realtà meravigliosa e che la natura è un ambiente vivo: tutto nasce, cresce e si sviluppa come dono di Dio. -Sapere che la donna e l'uomo sono immagine e somiglianza di Dio e l'importanza del vivere insieme. -Conoscere che per i cristiani Gesù di Nazareth è l'Emmanuel: "Dio con noi". -Conoscere gli avvenimenti della nascita di Gesù E. Scoprire Gesù bambino come tutti gli altri e il valore dell'amicizia. -Conoscere la missione di Gesù: proclamare e mostrare l'amore di Dio e un nuovo modo di vivere nell'amore. -Conoscere il significato della Pasqua cristiana. -Conoscere i significati della parola Chiesa.	-La natura e la vita come dono di Dio. -Dio Padre e Creatore. -Fare e Creare. -Le creature sono amate. -L'amicizia. -Importanza e significato del proprio nome. -Gesù l'Emmanuel, il "Dio con noi". -Maria, la mamma di Gesù. -Natale: Dio in mezzo a noi. -Gesù bambino come noi e l'ambiente di Gesù. -Missione di Gesù: l'amore per Dio e per il prossimo. -Gesù insegna e guarisce. Pasqua. -La chiesa edificio dove si va a pregare e la Chiesa come famiglia di credenti.	Rappresentazioni grafiche. Cartelloni. Lettura di brani biblici. Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti. Conversazioni guidate. Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale, intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali. Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. Domande di comprensione e conoscenza. Quiz a risposta multipla. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce alcuni racconti della Bibbia e sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili. -Riconosce i racconti nei Vangeli e sa farsi accompagnare nell'analisi di questi. -Riflette sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento con la propria esperienza.	-Ascoltare e leggere alcuni brani fondamentali della Bibbia, in particolar modo dei racconti evangelici. -Saper raccontare alcune storie riguardanti Gesù.	-Racconti dei Vangeli (L'annuncio, la nascita e la vita di Gesù). -Gesù amico e maestro.	Rappresentazioni grafiche. Cartelloni. Lettura di brani biblici. Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti. Conversazioni guidate. Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali. Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. Domande di comprensione e conoscenza. Quiz a risposta multipla. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZE CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce intorno a sé semplici elementi religiosi, imparandone alcuni termini specifici. -Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sulle festività. - Identifica la Chiesa come comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e cercano di mettere in pratica il suo insegnamento.	-Conoscere l'importanza della preghiera come apertura al dialogo tra Dio e l'uomo. -Riconoscere i segni cristiani del Natale e della Pasqua nell'ambiente che lo circonda.	-La Preghiera come dialogo con Dio. -Le varie parti che compongono una Chiesa cristiana. -Natale e Pasqua: festa e simboli.	Rappresentazioni grafiche. Cartelloni. Lettura di brani biblici. Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti. Conversazioni guidate. Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali. Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. Domande di comprensione e conoscenza. Quiz a risposta multipla. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: I VALORI ETICI E RELIGIOSI.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - comprende che ogni uomo e ogni donna è amata e voluta da Dio. -Comprende che la natura e l'uomo sono partecipi dell'evento di salvezza.	-Maturare atteggiamenti di rispetto verso gli altri. -Scoprire la promessa di vita eterna che Gesù mostra all'uomo.	-Gesù arrestato e crocifisso e la domenica di Pasqua come promessa di vita eterna. -La primavera come risveglio e metafora di Resurrezione, cioè nuova vita, nuovo inizio.	Rappresentazioni grafiche. Cartelloni. Lettura di brani biblici. Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti. Conversazioni guidate. Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali. Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. Domande di comprensione e conoscenza. Quiz a risposta multipla. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

CLASSE SECONDA



- ITALIANO
- INGLESE
- STORIA
- GEOGRAFIA
- MATEMATICA
- SCIENZE
- MUSICA
- ARTE E IMMAGINE
- ED. FISICA
- TECNOLOGIA
- RELIGIONE CATTOLICA

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: SECONDA

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale- sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO E PARLATO

[illegible]

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale- sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. -Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. -Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.	- Leggere un testo a voce alta in modo corretto ed espressivo, rispettando la punteggiatura. - Leggere in modo silenzioso comprendendo il contenuto. -Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. -Leggere testi di vario genere cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni.	Strategie di lettura. Intonazione ed espressività. Testi narrativi, descrittivi e poetici, istruzioni e consegne. La struttura e gli elementi costitutivi del testo.	-Lettura ad alta voce rispettando la punteggiatura e curando l'intonazione. -Lettura silenziosa. -Lettura di sequenze di immagini. -Lettura, comprensione e risposte a domande aperte. -Rappresentazione grafica, anche in sequenze, del contenuto dei brani letti.	Didattica laboratoriale. Drammatizzazione. TIC. Attività individuale e a piccoli gruppi. Tutoring.	Lettura silenziosa. Lettura ad alta voce. Questionari. Testi bucati. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale- sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. -Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di uso comune; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.	-Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. -Comporre semplici testi riguardanti esperienze vissute o ascoltate, seguendo un ordine logico e cronologico. -Produrre semplici testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. - Esprimere per iscritto emozioni e stati d'animo. -Scrivere semplici testi regolativi. -Partecipare alla composizione di testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. -Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, poesie, racconti brevi).	Struttura del racconto. Connessioni logiche, cronologiche e causali del racconto. Gli elementi costitutivi del racconto. Semplici strategie di autocorrezione.	-Riordino di immagini, scrittura di didascalie. -Risposte scritte a domande aperte. -Descrizione di cose, animali, persone, ambienti. -Composizione di testi narrativi individuali e/o collettivi con elementi dati: titolo, tempo, luogo, personaggi (protagonisti e non), situazione iniziale, parte centrale, conclusione. -Completamento di storie. -Composizione di avvisi, inviti, biglietti d'auguri, lettere. -Composizioni collettive di brevi poesie e filastrocche.	Laboratori creativi. Approccio cooperativo. Brainstorming. Learning by doing. TIC. Utilizzo del pensiero computazionale.	Dettati ortografici. Questionari. Produzione e rielaborazione di semplici testi. Ricostruzione di un testo in sequenze. VALUTAZIONE 



DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale- sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. -È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).	- Comprendere e utilizzare in modo appropriato il lessico di base. - Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. -Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative di lettura e di scrittura. - Riconoscere le principali relazioni di significato tra le parole. -Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.	-Nomi particolari e nomi generici. -Omonimi, sinonimi e contrari. -Famiglie di parole appartenenti ad un campo semantico.	Ricerca del significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva Giochi linguistici Cruciverba Rebus Completamento di testi.	Didattica laboratoriale. Brainstorming. Approccio cooperativo. Metodo deduttivo. TIC. Tutoring.	Test. Giochi linguistici. Testi da completare. Osservazioni in itinere per verificare il lessico acquisito. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale- sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. -Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.	- Scrivere sotto dettatura rispettando le principali regole ortografiche. -Riconoscere se una frase è o non è completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, predicato, complementi necessari). - Riconoscere e classificare per categorie le parole ricorrenti (nomi comuni, nomi propri, articoli e aggettivi qualificativi). – Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.	-Divisione in sillabe. -Uso corretto delle doppie. -Riconoscimento e scrittura dei digrammi. -L'accento. -L'apostrofo. -O - ho / a - ha / ai - hai / anno – hanno. -La punteggiatura. -Il nome: a. proprio b. comune c. genere d. numero. -Gli articoli determinativi ed indeterminativi. -L'aggettivo qualificativo. -Il soggetto e il predicato. -La frase minima.	Riconoscimento e applicazione delle principali convenzioni ortografiche e dei segni di punteggiatura. Riconoscimento e distinzione delle parti variabili e invariabili del discorso; Individuazione degli elementi costitutivi della frase.	Didattica laboratoriale. Brainstorming. Approccio cooperativo. Metodo deduttivo. TIC. Tutoring.	Dettati ortografici. Giochi linguistici. Schede strutturate e non. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: SECONDA

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO (COMPRENSIONE ORALE)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. - Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.	-Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e semplici frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente. -Identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti (la scuola, le vacanze, i passatempi, i propri gusti...).	- Suoni e ritmi della L2. - Semplici istruzioni correlate alla vita di classe, all'esecuzione di compiti o allo svolgimento di giochi. - Ambiti lessicali relativi ai saluti, presentazione di se stessi, colori, numeri, oggetti e arredi scolastici, giocattoli, animali domestici, cibo e bevande, parti del viso, alcune parti del corpo etc. - Lessico relativo alle principali festività. - Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	Filastrocche e canzoni. Attività di ascolto di storie raccontate e dialoghi accompagnati da immagini. Attività ludiche, a coppie, in piccolo gruppo e collettive. Confronto tra le diverse culture. Giochi linguistici.	Metodo deduttivo; metodo induttivo. Learning by doing. Tutoring. Lavoro di gruppo. TIC.	Ascolto ed esecuzione di istruzioni. Schede strutturate. Test. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.	- Partecipare ad attività a coppie e di gruppo utilizzando parole e frasi memorizzate: espressioni utili per semplici interazioni (chiedere e offrire qualcosa, comprendere domande e istruzioni, seguire indicazioni).	-Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe, all'esecuzione di compiti o allo svolgimento di giochi. -Strutture linguistiche e comunicative riferite agli ambiti lessicali presentati. -Lessico per le festività. -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	Riproduzione di parole e di semplici strutture in contesti noti come canti corali, filastrocche e giochi di ruolo. Osservazione e descrizione di immagini e vignette. Attività di drammatizzazione. Giochi linguistici.	Learning by doing. Tutoring. Attività di gruppo Approccio ludico. Role play. TIC.	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA (COMPRENSIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari. -Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	-Comprendere brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo nomi familiari, parole e frasi basilari.	-Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe e all'esecuzione di compiti. -Ambiti lessicali relativi ai saluti, presentazione di se stessi, colori, numeri, oggetti e arredi scolastici, giocattoli, animali domestici, cibo e bevande, parti del viso, alcune parti del corpo. -Lessico relativo alle principali festività. -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	Attività ludiche a coppie, piccolo gruppo e collettive. Lettura, individuale e di gruppo, di frasi. Giochi linguistici.	Learning by doing. Tutoring. Lavoro di gruppo Approccio ludico. Role play. TIC.	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, di coppia o di piccolo gruppo. Test. Lettura e comprensione di istruzioni. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - descrive per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono ai bisogni immediati.	Elaborare semplici frasi seguendo un modello e con la guida dell'insegnante.	-Ambiti lessicali relativi ai saluti, presentazione di sé stessi, colori, numeri, oggetti e arredi scolastici, giocattoli, animali domestici, cibo e bevande, parti del viso, alcune parti del corpo; lessico relativo alle principali festività. - Parole, didascalie e semplici frasi relative al vissuto personale e quotidiano. -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	Attività a coppie, in piccolo gruppo: cloze, incastro, completamento di brevi frasi. Riproduzione di parole e brevi frasi. Giochi linguistici.	Learning by doing. Tutoring. Attività di gruppo Approccio ludico. Role play. TPR. TIC.	Completare testi a buchi con l'aiuto di word box. look and complete look and write write the words in the correct order; write the letters in the correct order. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA
CLASSE: SECONDA
DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: USO DELLE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. -Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	- Individuare le tracce e utilizzarle come fonti per ricostruire il proprio passato. - Discriminare le fonti e utilizzarle per ricavare informazioni.	Le fonti: -orali -materiali -iconiche -scritte.	Raccolta di testimonianze e di fonti di vario tipo per ricostruire la storia personale Costruzione della propria linea del tempo e dell'albero genealogico della propria famiglia.	Didattica laboratoriale Attività di gruppo Conversazioni libere e guidate. TIC. Collaborazione ed interazione tra pari.	Verifiche orali e scritte. Questionari. Compiti di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. -Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	-Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. -Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. -Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...).	-La successione e i relativi indicatori temporali -La contemporaneità e i relativi indicatori temporali -Le parti del giorno -La settimana -I mesi dell'anno -Le stagioni -Misure non convenzionali delle durate -Misure convenzionali delle durate. - Il rapporto di causa-effetto.	Osservazione di eventi in successione o contemporaneità Completamento di schede con l'uso corretto degli indicatori di successione e di contemporaneità. Costruzione delle ruote del tempo. Confronto tra gli strumenti di misurazione del tempo nel passato e quelli utilizzati nel presente. Costruzione dell'orologio.	Didattica laboratoriale Attività di gruppo. Conversazioni libere e guidate. TIC. Collaborazione ed interazione tra pari.	Verifiche orali e scritte. Questionari. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: STRUMENTI CONCETTUALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.	-Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di storie, racconti. -Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.	-I giochi, la scuola, l'abbigliamento, il cibo nel tempo -Ambienti di ieri e di oggi -Oggetti di ieri e di oggi.	Interviste a genitori e nonni. Lecture di storie del passato. Raccolta di materiali del passato e del presente. Ricerca di proverbi e tradizioni regionali.	Didattica laboratoriale Attività di gruppo Conversazioni libere e guidate. TIC. Collaborazione ed interazione tra pari ed adulti.	Questionari. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici anche con risorse digitali.	-Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. -Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	- Concetti spazio-temporali. - Passato, presente e futuro. - Il tempo ciclico e lineare.	-Esposizione orale dei concetti appresi. - Completamento di schede. - Rappresentazione grafica dei concetti appresi.	Didattica laboratoriale Attività di gruppo Conversazioni libere e guidate. TIC. Collaborazione ed interazione tra pari.	Verifiche scritte e orali. Questionari. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: SECONDA

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ORIENTAMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche utilizzando i riferimenti topologici e punti cardinali.	-Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).	-Il pensiero geografico ed i diversi significati della parola spazio. -Spostamenti nello spazio con l'utilizzo consapevole di punti di riferimento e di indicatori topologici. -I percorsi ed il reticolo.	Costruzione di reticoli. Percorsi sul reticolo e nello spazio. Lettura ed interpretazione di semplici mappe.	Didattica laboratoriale. Attività di gruppo. Conversazioni libere e guidate. TIC. Collaborazione ed interazione tra pari.	Prove pratiche. Rappresentazioni grafiche secondo indicazioni date. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -utilizza il linguaggio della Geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	-Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. -Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.	-La realtà geografica e la realtà simbolica. -La visione dall'alto e la riduzione in scala. -La pianta dell'aula.	Rappresentazioni simboliche di oggetti della realtà. Costruzione e lettura di mappe.	Didattica laboratoriale Attività di gruppo. Conversazioni libere e guidate. TIC. Collaborazione ed interazione tra pari.	Rappresentazioni grafiche di oggetti e ambienti. Compito di realtà VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PAESAGGIO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici. -Individua i caratteri che connotano i paesaggi.	-Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. -Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.	-I principali ambienti naturali. -Gli elementi naturali e antropici presenti in un ambiente.	Raccolta e lettura di immagini di diversi ambienti e individuazione delle caratteristiche. Uscite didattiche e/o viaggio d'istruzione.	Didattica laboratoriale. Didattica induttiva. Attività di gruppo. Conversazioni libere e guidate. Learning by doing Mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini...). TIC.	Verifiche orali. Questionari. Sintesi guidata. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	-Acquisire il concetto di regione geografica. - Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. -Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.	- Confini, regione interna ed esterna. -Le modifiche del territorio operate dall'uomo. -L'inquinamento e l'ecologia.	Raccolta e lettura di immagini di ambienti modificati dall'uomo. Conversazioni guidate sulle cause e sulle conseguenze provocate dall'inquinamento. Uscite didattiche e/o viaggio d'istruzione.	Didattica laboratoriale. Lavori di gruppo. Conversazioni libere e guidate. Learning by doing. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini). TIC. Collaborazione ed interazione tra pari.	Verifiche orali e scritte Prove pratiche Questionari Sintesi guidata. Compiti di realtà. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: SECONDA

DISCIPLINA: MATEMATICA

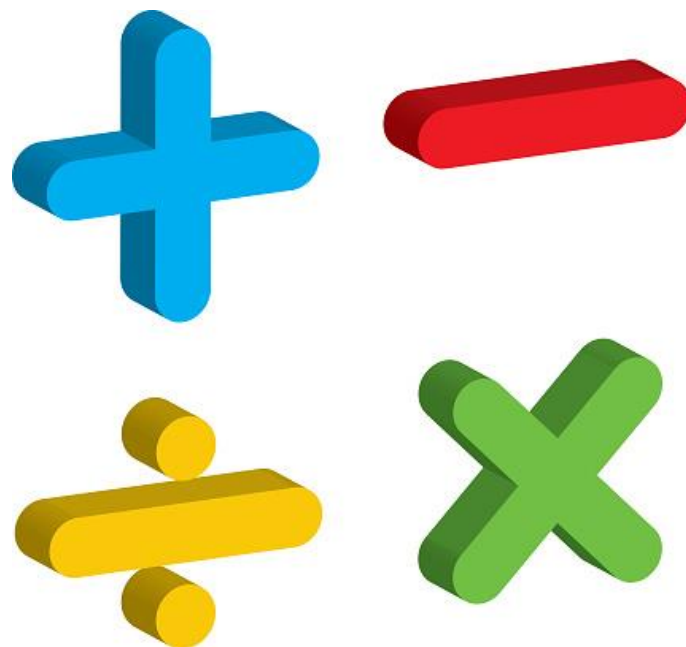
COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: NUMERI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice.	-Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di 2, 3...; -Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza del valore posizionale delle cifre; confrontarli e ordinarli anche rappresentandoli sulla retta. -Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. -Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri. -Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.	-Linea dei numeri entro e oltre il 100. -Valore posizionale delle cifre. -Composizione, scomposizione e ordinamento dei numeri. - I simboli $>$, $<$, $=$. -Il centinaio. -Strategie di calcolo veloce. -Addizioni e sottrazioni con e senza il cambio. -Il doppio, il triplo, il quadruplo...; -Tecniche di rappresentazione della moltiplicazione: addizione ripetuta, schieramento e prodotto cartesiano. Le tabelline. - Moltiplicazioni orali e scritte, in riga e in colonna, con e senza cambio. La metà, la terza parte, la quarta parte...	Esercizi con la linea dei numeri. Rappresentazione sull'abaco dei numeri naturali. -Confronto tra numeri utilizzando i simboli $>$, $<$, $=$. Confronto fra grandezze omogenee. Gli amici del '10', gli amici del '20'...; Tabella dell'addizione. Tabella della sottrazione. Addizioni e sottrazioni con l'abaco. Operazioni in colonna. Addizioni ripetute. Schieramenti. Incroci. Tabelle a doppia entrata. Tabella della moltiplicazione. Costruzione delle tabelline e memorizzazione.	Didattica laboratoriale. TIC. Problem solving. Learning by doing. Game based-learning.	Verifiche scritte e orali. Questionari. Test con materiali multimediali. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

Direzione Didattica 1° Circolo di Olbia

-Divisioni orali e scritte, in riga e in colonna, con e senza resto. - Numeri pari e numeri dispari.	Rappresentazioni grafiche del doppio, del triplo, del quadruplo. Moltiplicazioni in colonna con e senza cambio. Rappresentazioni grafiche della metà, della terza, della quarta parte.... Tabella della divisione Rappresentazione di divisioni di ripartizione e di contenenza. Divisioni in colonna con e senza resto.
---	---



DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: SPAZIO E FIGURE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. -Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.	-Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. -Localizzare posizioni nello spazio fisico sia rispetto al soggetto sia rispetto ad altre persone o oggetti; -Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato; -Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche	-Linee aperte ,chiuse, rette, curve, spezzate e miste. -Poligoni e non poligoni. -Il perimetro. -La simmetria. - Le figure piane e solide.	Giochi ed esercizi motori. Esecuzione di percorsi secondo istruzioni date. Osservazioni della realtà circostante per riconoscere negli oggetti le figure solide. Disegno, ritaglio e costruzione delle principali figure geometriche. Il tangram. Completamento di figure simmetriche.	Didattica laboratoriale. TIC. Problem solving. Learning by doing. Game based-learning.	Verifiche scritte e orali. Questionari. Test con materiali multimediali. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). -Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. -Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. -Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. -Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. -Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.	-Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune; -Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle; - Rappresentare e risolvere semplici problemi; -Misurare grandezze utilizzando unità di misura arbitrarie. -Conoscere le misure di valore.	-Dati statistici. -Istogrammi e diagrammi semplici rilevazioni statistiche. -La probabilità (certo, incerto, possibile, impossibile). -Gli elementi del problema: i dati, la domanda, le operazioni necessarie per la risoluzione. -Problemi con le quattro operazioni. - L'euro.	Giochi per la raccolta di dati e la costruzione di semplici grafici. Problemi con le quattro operazioni. Analisi di situazioni problematiche di vario tipo (con dati mancanti, con dati inutili). Operazioni. Giochi e quiz sull'euro.	Didattica laboratoriale. TIC. Problem solving. Learning by doing. Game based-learning.	Verifiche scritte e orali. Test a risposta multipla. Test con materiali multimediali. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: SECONDA

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale, Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. -Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. -Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.	-Esplorare i materiali con i sensi e descriverne le proprietà essenziali. -Sperimentare e comprendere alcune trasformazioni elementari dei materiali. -Conoscere alcune proprietà dell'acqua e dell'aria. -Descrivere semplici fenomeni e le caratteristiche di ciò che è stato oggetto di osservazione.	-Le proprietà fisiche dei materiali e degli oggetti. -I tre stati della materia. -I passaggi di stato e il ciclo dell'acqua. -Le proprietà dell'aria.	Osservazione e confronto di materiali diversi. Semplici esperimenti con diversi materiali. Manipolazione di oggetti e materiali.	Didattica laboratoriale. Didattica induttiva. Problem solving. Learning by doing. Metodo scientifico-sperimentale TIC.	Verifiche orali e scritte. Schede strutturate. Esercizi di completamento. Questionari. Prove pratiche. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale, Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. -Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. -Trova da varie fonti (libri, Internet, discorsi degli adulti ecc) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	-Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. -Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. -Conoscere la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.). -Conoscere il ciclo dell'acqua.	-Gli aspetti della materia, le sue caratteristiche. -Gli oggetti: somiglianze e differenze. -Le proprietà dell'aria e dell'acqua. -Il ciclo dell'acqua.	Realizzazione di un terrario e semina di diversi tipi di semi. Rilevazione di somiglianze e differenze dei diversi tempi e modalità di crescita delle piante. Realizzazione di grafici per l'osservazione e la registrazione dei fenomeni atmosferici. Esperimenti vari sulle proprietà dell'aria e dell'acqua.	Didattica laboratoriale. Didattica induttiva. Problem solving. Learning by doing. Metodo scientifico-sperimentale. TIC.	Verifica orale. Schede strutturate. Esercizi di completamento. Questionari. Prove pratiche. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale, Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. -Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.	-Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. -Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.	-Gli esseri viventi: piante e animali e il loro habitat. -Le varie parti della pianta, del fiore, del frutto e le relative funzioni. -Semplici modelli di funzionamento del corpo umano anche in relazione agli altri esseri viventi.	Lettura di testi informativi. Visione di filmati sulla vita degli animali e delle piante. Rappresentazioni grafiche sugli animali e le piante. Classificazione di piante e animali. Produzione di mappe, schemi, tabelle.	Didattica laboratoriale. Didattica induttiva. Problem solving. Learning by doing. Metodo scientifico-sperimentale. TIC.	Verifiche orali e scritte. Schede strutturate. Esercizi di completamento. Questionari. Prove pratiche.  VALUTAZIONE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali -Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno /a: -esplora discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.	-Ascoltare, scoprire, riconoscere e distinguere suoni e rumori, individuandone le caratteristiche. -Riconoscere e distinguere gli eventi sonori in base a caratteristiche topologiche (vicino/lontano; sopra/sotto; davanti/dietro). -Riconoscere l'andamento lento o veloce di un brano musicale ascoltato.	-Ascolto guidato. -Attività ludiche per l'ascolto. -Le caratteristiche dei suoni: durata, intensità, altezza e timbro.	Ascolto di brani e interpretazione grafica di ciascun brano. Giochi ritmici. Body percussion.	Didattica laboratoriale. Attività di gruppo. TIC. Approccio ludico.	Prove pratiche Schede strutturate VALUTAZIONE 



DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZA CHIAVE Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali-Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODURRE E RIPRODURRE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -esplora diverse possibilità espressive della voce, gli oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare sé stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. -Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.	-Utilizzare la voce, il corpo, gli oggetti per la produzione di semplici sequenze vocali e ritmiche. -Eseguire individualmente ed in gruppo semplici canti per imitazione. -Rappresentare eventi sonori.	-I mezzi e gli strumenti espressivi e comunicativi del linguaggio musicale (voce, oggetti e semplici strumenti a percussione). -Il ritmo e la coordinazione motoria. -Il canto individuale e corale (filastrocche, scioglilingua, canzoni).	Esecuzione di semplici sequenze ritmiche con codici musicali non convenzionali. Esecuzione di semplici canti con accompagnamento ritmico. Rappresentazione di sequenze ritmiche in base a intensità, durata e altezza. Uso del proprio corpo come oggetto sonoro.	Didattica laboratoriale. Attività di gruppo. TIC Approccio ludico.	Prove pratiche (esecuzioni vocali e strumentali). Schede strutturate. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: SECONDA

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ESPRIMERSI E COMUNICARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
-L'alunno/a: -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).	-Sperimentare strumenti e tecniche diverse per elaborare creativamente produzioni personali e autentiche, sia per esprimere sensazioni ed emozioni sia per rappresentare e comunicare la realtà percepita.	-Combinazioni di tecniche e materiali diversi per rappresentare la realtà e le emozioni.	Produzione, riproduzione e/o rielaborazione di immagini, oggetti e spazi. -Produzione di semplici manufatti, anche in occasione di alcune ricorrenze. -Utilizzo di linguaggi grafico-pittorici e plastici.	Didattica laboratoriale Lavori di gruppo TIC. Collaborazione ed interazione tra pari.	Realizzazione di elaborati personali. Osservazione diretta. VALUTAZIONE 

Direzione Didattica 1° Circolo di Olbia
DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZE CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -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.).	-Osservare per leggere immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive e l'orientamento nello spazio. -Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo, segni, simboli, onomatopee e sequenze narrative.	-Gli elementi di un'immagine e il loro significato espressivo. -Gli elementi basilari presenti nel linguaggio del fumetto e l'utilizzo dello stesso per la costruzione di brevi storie.	Osservazione di immagini, oggetti e spazi. Produzione di semplici testi attraverso l'uso del fumetto.	Didattica laboratoriale. Lavori di gruppo. TIC. Collaborazione ed interazione tra pari.	Realizzazione di elaborati personali. Questionari e schede strutturate. VALUTAZIONE 

Direzione Didattica 1° Circolo di Olbia
DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. -Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	-Leggere una immagine e un'opera d'arte nel suo aspetto denotativo ed esprimere le sensazioni suscitate. -Riconoscere le principali caratteristiche delle forme d'arte e artigianali presenti nel territorio e provenienti da altre culture.	-Gli elementi principali di un'opera d'arte (forme, linee, colori). -Gli elementi del patrimonio culturale e ambientale del proprio territorio.	Osservazione di immagini relative ad un'opera d'arte presente nel territorio di appartenenza.	Didattica laboratoriale Lavori di gruppo Conversazione libera e guidata TIC	Questionari. Schede strutturate. VALUTAZIONE 



COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti	- Utilizzare correttamente gli schemi motori (statici e dinamici) in precedenza acquisiti. -Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	-Le azioni motorie in una successione temporale. -L'orientamento all'interno di uno spazio strutturato. -Gli schemi motori di base: camminare, correre, saltare, lanciare, strisciare.	Giochi singoli, collettivi e a squadre con percorsi misti e con attrezzi. Attività e giochi di coordinazione anche con la palla. Giochi di equilibrio, a staffetta. Attività ritmiche. Esperienze ludico e senso-percettive per la strutturazione dello schema corporeo.	Approccio ludico. Role play.	Osservazione diretta e sistematica da parte dell'insegnante. Prove pratiche. Giochi individuali e di gruppo. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali					
NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO - ESPRESSIVA					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali.	-Utilizzare modalità espressive e corporee attraverso la drammatizzazione e la danza. -Eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	-Il linguaggio del corpo come modalità espressiva e comunicativa. -Movimenti coreografici. -Drammatizzazioni.	Giochi imitativi e giochi di gruppo. Esercitazioni individuali, in coppia e di gruppo. Semplici coreografie.	Approccio ludico Role play.	Esercitazioni pratiche. Osservazioni sistematiche. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. -Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. -Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.	-Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. - Partecipare attivamente alle varie forme di gioco collaborando con gli altri. -Rispettare le regole dei giochi dimostrando senso di responsabilità.	-Le regole nel gioco cooperativo e competitivo. -Gli schemi posturali di base. -I giochi di movimento, individuali e di gruppo. -La psicomotricità.	Giochi di squadra. Giochi di movimento. Giochi di strategia. Attività con attrezzi. Esecuzioni di composizioni e/o progressioni motorie. Percorsi.	Approccio ludico. Role play.	Osservazioni sistematiche. Prove pratiche. Giochi individuali e di gruppo. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime alimentare. -Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.	-Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni nei vari ambienti di vita. -Comprendere che esiste un rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico.	- Le regole per la prevenzione degli infortuni in classe e in palestra. -Le principali norme d'igiene. -Una corretta alimentazione.	Giochi e attività in piccoli e grandi gruppi. Lecture di testi informativi. Visione di video.	Conversazioni guidate Brainstorming Role play TIC	Osservazioni Sistematiche Schede strutturate Prove pratiche. Giochi individuali e di gruppo. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: SECONDA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale- Competenza in materia di cittadinanza

NUCLEO TEMATICO: VEDERE E OSSERVARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	-Scoprire le caratteristiche di alcuni materiali attraverso l'osservazione e la manipolazione. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle e disegni.	-I materiali -Le proprietà dei materiali e la loro classificazione in naturali e artificiali.	Costruzione di tabelle a doppia entrata. Manipolazione di materiali di diverso tipo.	Didattica laboratoriale Approccio cooperativo Problem solving Peer to peer Learning by doing TIC	Prove pratiche Questionari Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale- Competenza in materia di cittadinanza

NUCLEO TEMATICO: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	-Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. -Individuare le varie forme di inquinamento e proporre possibili rimedi in difesa del patrimonio ambientale.	-Operazioni necessarie per la descrizione delle sequenze utili alla costruzione di un oggetto. -Le principali norme per la difesa del patrimonio ambientale. -I diagrammi di flusso. - Coding e pensiero computazionale.	Realizzazione di oggetti con diversi materiali seguendo e impartendo semplici istruzioni. Coding unplugged.	Didattica laboratoriale. Problem solving. Peer to peer. Learning by doing. TIC.	Test pratici Schede strutturate. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale- Competenza in materia di cittadinanza

NUCLEO TEMATICO: INTERVENIRE E TRASFORMARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descrivere la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. -Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	-Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. -Conoscere e nominare le varie parti di un computer. -Riconoscere e utilizzare le icone per aprire e chiudere una applicazione -Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. -Realizzare oggetti con materiali vari seguendo semplici istruzioni d'uso.	-Le varie parti di un computer. -Le procedure di accensione e spegnimento di un computer. -Cos'è la LIM. -Applicazioni della LIM -Le caratteristiche e le parti che compongono gli oggetti. -L'evoluzione degli strumenti di scrittura. -Gli strumenti di ieri e di oggi. -Il pensiero computazionale.	Elaborazione di biglietti augurali. Manipolazione di oggetti e meccanismi di vario tipo. Ricerca di immagini di strumenti di ieri e di oggi.	Didattica laboratoriale. Problem solving. Peer to peer. Learning by doing. TIC Coding unplugged.	Test pratici. Schede strutturate Compito di realtà. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: SECONDA

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: DIO E L'UOMO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - confronta il proprio modo di vivere con quello presente ai tempi di Gesù - Scopre Gesù come salvatore venuto a ristabilire definitivamente l'amicizia tra gli uomini e Dio. - Riconosce gli amici di Gesù come coloro che hanno ascoltato la Parola di Dio e l'hanno messa in pratica.	-Conoscere l'ambiente e il modo di vivere ai tempi di Gesù. -Conoscere Gesù come il Messia atteso dal popolo ebraico. -Sapere Gesù come salvatore di tutta l'umanità. -Conoscere gli Apostoli come amici speciali di Gesù ai quali egli affida la missione dell'annuncio del Vangelo. -Conosce la vita di alcuni uomini che hanno ascoltato e messo in pratica la Parola di Dio nella propria vita. -Conoscere il significato del battesimo.	-La Palestina e il suo popolo: mestieri, ruoli sociali, modi di vivere e luoghi di preghiera. -Avvento e Gesù come Messia atteso. -Gesù luce del mondo: Maria e Giuseppe, i pastori, i re Magi e l'infanzia di Gesù. - Gesù il Salvatore e amico di tutti. -I miracoli. -La missione degli Apostoli- -San Francesco: vita come dono d'amore e il Cantico di San Francesco. -La vita di altri santi: Santa Chiara, Santa Lucia e San Nicola. -L'amore per Dio e per il prossimo. -Battesimo come suggello dell'amicizia con Dio e appartenenza alla sua Chiesa.	Rappresentazioni grafiche. Cartelloni. Lettura di brani biblici. Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti. Conversazioni guidate. Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali. Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. Domande di comprensione e conoscenza. Quiz a risposta multipla. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - conosce il messaggio evangelico che presenta Gesù come Salvatore.	-Ascoltare e riflettere su alcuni brani evangelici -Comprendere il linguaggio delle parabole utilizzato da Gesù.	-La nascita e l'infanzia di Gesù, il battesimo di Gesù, chiamata degli Apostoli, azioni e parole di Gesù, passione, morte e resurrezione. -Le parabole: il Padre buono e il buon samaritano.	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende il significato delle feste religiose e di alcuni gesti come espressioni della fede cristiana. -Inizia a confrontarsi con esperienze religiose diverse da quella cristiana.	- Conoscere le tradizioni e le celebrazioni del Natale. -Conoscere le tradizioni e le celebrazioni della Pasqua cristiana. -Conoscere il significato della festa della domenica e della preghiera per i cristiani. -Conoscere e confrontarsi con modi di pregare presenti in altre religioni.	-Le tradizioni del Natale: il presepe. -La Pasqua: la celebrazione della Settimana Santa. -La domenica K2. Gesti liturgici. -Il Padre Nostro. -La preghiera dell'ebreo e del musulmano.	Rappresentazioni grafiche. Cartelloni. Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti. Conversazioni guidate. Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali. Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. Domande di comprensione e conoscenza. Quiz a risposta multipla. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: I VALORI ETICI E RELIGIOSI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -mostra interesse per il creato come valore da custodire. -Riconosce il significato cristiano delle feste e ne trae motivo per interrogarsi sul modo di viverle nel quotidiano	-Maturare atteggiamenti di rispetto verso la natura. -Sviluppare atteggiamenti di rispetto nei confronti di esperienze religiose diverse dalla propria.	-Rispetto per la vita e per il creato. -Scoprire ed apprezzare le persone intorno a noi.	Rappresentazioni grafiche. Cartelloni. Lettura di brani biblici. Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti. Conversazioni guidate. Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali. Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. Domande di comprensione e conoscenza. Quiz a risposta multipla. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

CLASSE TERZA



- ITALIANO
- INGLESE
- STORIA
- GEOGRAFIA
- MATEMATICA
- SCIENZE
- MUSICA
- ARTE E IMMAGINE
- ED. FISICA
- TECNOLOGIA
- RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO E PARLATO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno: -partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. -Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.	-Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola. -Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. -Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riesporli in modo comprensibile. -Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. -Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. -Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.	-Testi narrativi, testi espositivi, testi poetici, racconti di esperienze scolastiche ed extrascolastiche. -Il contesto, lo scopo e il destinatario di un messaggio. -Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni formali e informali. -I nessi temporali, causali e spaziali. -La struttura del testo: chi fa, cosa fa, quando e dove.	Ascolto di testi letti dall'insegnante. Conversazioni tematiche. Esposizione ordinata di attività quotidiane. Descrizione orale di luoghi, animali e persone.	TIC. Role play. Circle time. Brainstorming.	Osservazione e registrazione in itinere in relazione a: partecipazione, tempi attenti, efficacia comunicativa e comprensione del messaggio comunicativo. Verifiche orali e scritte. VALUTAZIONE 

COMPETENZE CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. -Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. -Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale.	-Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. -Prevedere il contenuto di un semplice testo in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in riferimento al testo. -Leggere testi cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. -Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. -Comprendere testi di tipo diverso, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. -Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso	-Testi narrativi: realistici e fantastici; - testi espositivi; - testi poetici; - testi informativi. -Accento, intonazione, ritmo.	Lettura di testi vari Individuazione della struttura e dello scopo comunicativo. Individuazione del tempo, luogo, personaggi, informazioni principali e secondarie. Drammatizzazione del testo. Rappresentazione grafica del testo in sequenze. Comprensione scritta e orale.	Didattica laboratoriale Drammatizzazione. TIC Lavoro individuale e a piccoli gruppi. Tutoring.	Questionari. Verifiche orali Lettura autonoma di testi diversi e riconoscimento della tipologia a cui appartengono. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZE CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.	-Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. -Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane. -Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche di interpunzione.	-Testi di vario genere: realistici e fantastici (fiabe, favole, miti, leggende, poesie e filastrocche...) -Le regole ortografiche -I segni di interpunzione -Le congiunzioni - I connettori temporali e logico-causali.	Ideazione, pianificazione collettiva, produzione individuale e revisione di testi di vario genere. Questionari a risposta aperta di comprensione di testi. Completamento di testi con conclusione personalizzata. Avvio alla sintesi attraverso l'iconografia e la didascalia.	Approccio cooperativo Brainstorming Testi guida funzionali. Laboratori creativi.	Questionari. Produzione e rielaborazione di semplici testi. Dettati ortografici. VALUTAZIONE 

COMPETENZE CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. -Riflette sui testi propri e altrui per cogliere le caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà delle situazioni comunicative. -È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).	-Comprendere in brevi testi il significato di parole non note, basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. -Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extra scolastiche e attività di interazione orale e di lettura. -Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. -Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi per ampliare il lessico d'uso.	- Il vocabolario -Sinonimi e contrari. -Linguaggio settoriale. -Famiglie di parole appartenenti ad un campo semantico. -Struttura della parola.	Conversazioni di gruppo Ricerca del significato di parole non note. Giochi linguistici Cruciverba Rebus Completamento di testi. Laboratorio creativo	Brainstorming Approccio cooperativo Metodo deduttivo Tutoring	Prove pratiche di ricerca di parole. Testi da completare. Osservazioni in itinere per verificare il lessico acquisito. Test multimediali. VALUTAZIONE 

COMPETENZE CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfo-sintattiche e caratteristiche del lessico -Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice alle parti del discorso e ai principali connettivi.	-Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto). -Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali. -Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.	-La struttura morfo-sintattica della frase. -Articoli -Nomi -Verbi -Aggettivi qualificativi -Connettivi -Regole ortografiche -Discorso diretto e indiretto.	Riconoscimento della funzione delle parole all'interno della frase Riflessione sulla forma delle parole Riconoscimento, all'interno di un breve testo, delle varie parti del discorso. Gare di grammatica. Trasformazione del discorso diretto a indiretto e viceversa.	Metodo deduttivo Metodo induttivo Giochi linguistici TIC Attività di gruppo.	Prove di verifica orali e scritte. Schede strutturate VALUTAZIONE 

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO (COMPRENSIONE ORALE)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. -Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.	-Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente, lentamente relativi a sé stesso, ai compagni alla famiglia.	-Suoni e ritmi della lingua. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe, all'esecuzione di compiti -Lessico e strutture linguistiche relativi a stati d'animo, membri della famiglia, parti del corpo e del viso, animali domestici, ambienti della casa, arredi, cibi e bevande, preferenze e gusti, festività. -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	Ascolto e memorizzazione di filastrocche Osservazione di immagini e di vignette. Ascolto di storie e racconti accompagnati da immagini. Ascolto di dialoghi. Attività ludiche tradizionali e non, a coppie, in piccolo gruppo e collettive.	Approccio ludico Learning by doing Pair work Group work Role play TPR TIC	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Ascolto ed esecuzione di istruzioni. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: PARLATO (PRODUZIONE E INTERAZIONE ORALE)					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA

Direzione Didattica 1° Circolo di Olbia

L'alunno/a: -interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.	-Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note -Interagire con un compagno per presentarsi, giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	-Suoni, funzioni comunicative e strutture linguistiche riferiti agli ambiti lessicali presentati.	Osservazione e descrizione di immagini, e di vignette. Attività di ripetizione corale, di gruppo e individuale per rafforzare il lessico e migliorare la pronuncia. Attività ludiche, a coppie, in piccolo gruppo e collettive. Attività di drammatizzazione.	Approccio ludico Learning by doing Pair work Group work Role play TIC TPR	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Brevi conversazioni.
					VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA (COMPRESIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari.	-Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.	- Suoni, funzioni comunicative e strutture linguistiche riferiti agli ambiti lessicali presentati. - Cenni di civiltà e cultura dei paesi di lingua anglosassone (usanze, festività, ricorrenze). -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	-Lettura di immagini, di vignette e di storie. -Lettura corale, di gruppo e individuale per rafforzare il lessico, migliorare la pronuncia e la comprensione del testo.	Approccio ludico Learning by doing Pair work Group work Role play TPR TIC	Lettura e comprensione di brevi e semplici testi o istruzioni accompagnati da supporti visivi. Match, colour Read and tick VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -descrive per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono ai bisogni immediati.	-Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.	-Funzioni comunicative e strutture linguistiche riferiti agli ambiti lessicali presentati. Strutture: -he's / she's got -have you got...? -she's /he's – we're -my favourite food-drink is... -I'm wearing... -my...is / are.... -youris... -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	Osservazione e completamento di frasi riferite ad immagini, vignette e storie. Completamento di frasi descrittive riferite all'ascolto e alla comprensione di brevi testi e/o dialoghi.	Approccio ludico Learning by doing Pair work Group work Giochi di ruolo TPR TIC	Completamento di semplici parole e/o brevi frasi. Look and complete Look and write Write the words in the correct order. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: TERZA

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: USO DELLE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. -Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	-Individuare le tracce ed usarle come fonti per produrre conoscenze sul passato proprio, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. - Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato (storia locale, storia della Terra, Preistoria).	-La distinzione tra mito e scienza. -Le fonti materiali, visive, scritte, orali. -I compiti dello storico e degli altri studiosi che collaborano alla ricostruzione del passato. -Le origini della Terra.	Conversazioni guidate Lettura di miti e leggende. Realizzazione di un fossile. Realizzazione di un lapbook. Elaborazione di immagini e didascalie. Visione di documentari.	Laboratoriale Mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, ecc) TIC Brainstorming Approccio cooperativo.	Verifiche orali e scritte Questionari Sintesi guidata Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d’imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a -usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. -Organizza le informazioni, conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. -Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.	-Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti e vissuti narrati. -Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. -Comprende la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale).	-La periodizzazione convenzionale. -Le Ere geologiche. -L'evoluzione dell'uomo.	Conversazioni guidate Collocazione sulla linea del tempo di periodi ed eventi anche con immagini e didascalie. Realizzazione di Cartelloni.	Didattica laboratoriale Mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, ecc) TIC Brainstorming Approccio cooperativo.	Verifiche orali e scritte Questionari Sintesi guidata Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: STRUMENTI CONCETTUALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a -comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche; -Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal Paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. -Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.	-Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali; -Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo. -Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti.	-La teoria scientifica dell'origine dell'Universo. -La comparsa dei mammiferi. -L'evoluzione dell'uomo.	Conversazioni guidate Realizzazione di un lapbook. Elaborazione di immagini e didascalie. Visione di documentari. Schemi illustrativi	Didattica laboratoriale Mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, ecc) TIC Brainstorming Approccio cooperativo	Verifiche orali e scritte Questionari Sintesi guidata Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.	-Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti con risorse digitali; -Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	-Tutti gli argomenti oggetto di studio: -la distinzione tra mito e scienza; -le fonti materiali, visive, scritte, orali; -i compiti dello storico e degli altri studiosi che collaborano alla ricostruzione del passato; -le origini della Terra; -la periodizzazione convenzionale; -le Ere geologiche; -la comparsa dei mammiferi -l'evoluzione dell'uomo.	Lettura di testi espositivi e di narrazione storica Rappresentazione grafica di conoscenze e concetti Visione di documentari	Didattica laboratoriale Mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, ecc) TIC Brainstorming Approccio cooperativo	Verifiche scritte e orali Questionari Sintesi guidata Compito di realtà. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: TERZA

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ORIENTAMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	-Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, destra sinistra, ecc) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).	-Il geografo e l'oggetto di studio della geografia. -I punti cardinali. -L'orientamento con il Sole, la Stella Polare, la bussola.	Riproduzione del percorso del Sole durante la giornata. Individuazione dei punti cardinali all'interno dell'aula e dei vari locali scolastici in base alla posizione del Sole.	Didattica laboratoriale Didattica induttiva Mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, ecc) TIC Brainstorming Approccio cooperativo Learning by doing	Verifiche scritte e orali. Prove pratiche. Questionari Sintesi guidata Test con materiali multimediali Compito di realtà VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -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).	-Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula ecc) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. -Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.	-Gli strumenti degli scienziati per osservare, analizzare, misurare. -I vari tipi di carte: piante, mappe, carta geografica (fisica e politica), planisfero, carta tematica. -La riduzione in scala. -La legenda per interpretare le carte geografiche.	Lettura e osservazione di vari tipi di carte. Esercizi di riduzione in scala. Individuazione di monumenti, musei, ecc su mappe locali e/o con l'utilizzo di Google Earth	Didattica laboratoriale Didattica induttiva Mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, ecc) TIC Brainstorming Approccio cooperativo Learning by doing	Veerifiche orali e scritte. Questionari Sintesi guidata Test con materiali multimediali Compito di realtà. VALUTAZIONE 

NUCLEO TEMATICO: PAESAGGIO

VALUTAZIONE



DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. - Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	-Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. -Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.	-I confini, regione interna ed esterna. -Gli aspetti fisici del paesaggio italiano. -Le carte fisiche, politiche e tematiche. -La tutela e la valorizzazione del patrimonio culturale, analisi delle soluzioni adottate. -Il rispetto dell'ambiente, le cause e gli effetti dell'inquinamento. -Il riciclo dei rifiuti.	Lettura e osservazione di vari tipi di carte. Individuazione delle cause e delle conseguenze dell'inquinamento. Visione di documentari. Ricerca di soluzioni alle problematiche ambientali. Conversazioni collettive.	Didattica laboratoriale Didattica induttiva Mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, ecc) TIC Brainstorming Approccio cooperativo Learning by doing	Verifiche orali e scritte. Questionari Sintesi guidata Test con materiali multimediali Compito di realtà. VALUTAZIONE 

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: NUMERI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. -Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (frazioni, numeri decimali, scale di riduzione...).	-Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... -Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. -Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. -Conoscere con sicurezza le tabelline dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. -Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e	-Numerazioni per due, tre, quattro, ecc, in senso regressivo e progressivo. -Il sistema decimale e posizionale. -Le quattro operazioni e le loro proprietà. -La moltiplicazione e la divisione per 10, 100, 1000. -Le tabelline. -L'unità frazionaria: il valore quantitativo delle frazioni. -La frazione complementare per ricostruire l'intero. -Trasformazione della frazione in numero decimale.	Numerazioni. Esercizi di composizione e scomposizione di numeri. Risoluzione di operazioni in riga e in colonna. Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000. Esercizi sulla suddivisione di un intero in parti uguali. La scrittura frazionaria in base 10.	Didattica laboratoriale TIC Approccio cooperativo Problem solving Tutoring Game based-learning	Verifiche scritte e orali. Test a risposta multipla Test con materiali multimediali Compito di realtà VALUTAZIONE 

	sottrazioni anche in riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.				
--	---	--	--	--	--



COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: SPAZIO E FIGURE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. -Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misura, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. -Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro).	-Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. -Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). -Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. -Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. -Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.	-Linee rette, semirette e segmenti. -Rette incidenti, parallele, perpendicolari. -L'angolo e classificazioni degli angoli. -Le principali figure solide e piane. -Classificazione di poligoni in base al numero dei lati e al numero degli angoli. -La simmetria, la rotazione, la traslazione. -Il lessico delle unità di misura convenzionali. -Il sistema di misura internazionale.	Esecuzione e descrizione di un percorso dato. Rappresentazione grafica di figure solide e piane, di linee di diverso tipo, di angoli di diverse ampiezze. Classificazione dei poligoni e caratteristiche degli stessi. Esercizi di simmetria, rotazione, traslazione. Attività pratiche di misurazione con campioni di misura convenzionali e non.	Didattica laboratoriale TIC Approccio cooperativo Problem solving Tutoring Game based-learning	Verifiche scritte e orali. Test a risposta multipla Test con materiali multimediali Compito di realtà VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. -Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. -Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. -Riesce a risolvere semplici problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. -Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. -Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. -Sviluppa un atteggiamento	-Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. -Argomentare sui criteri usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. -Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune a seconda dei contesti e dei fini. -Misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio). - Comprendere e risolvere il testo di un problema.	-I dati statistici (istogramma, aerogramma, ideogramma). -Criteri di classificazione. -Le principali unità di misura convenzionali. -Problemi con le quattro operazioni. -Situazioni problematiche e ipotesi per la loro risoluzione.	Rappresentazioni di dati in istogrammi ed ideogrammi (Venn, Carrol e ad albero). Esercizi di classificazione in base a una o più proprietà e opportune rappresentazioni. Misurazioni e confronti di grandezze con misure e strumenti convenzionali. Analisi e comprensione del testo e della domanda. Risoluzioni di problemi con le quattro operazioni.	Didattica laboratoriale TIC Approccio cooperativo Problem solving Tutoring Game based-learning.	Verifiche scritte e orali. Test e questionari Test con materiali multimediali. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: MATEMATICA

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

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: TERZA

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. - sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. - esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.	- Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. - Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. - Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. - Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc.	-Le proprietà della materia. -Gli stati della materia. -Le proprietà delle sostanze solide liquide e gassose.	Esperimenti sulla materia. Osservazione e tabulazione dei fenomeni legati all'esperienza diretta.	Didattica laboratoriale Didattica induttiva Problem solving Learning by doing Metodo scientifico. Cooperative learning. TIC.	Verifiche scritte e orali. Schede strutturate. Esercizi di completamento. Prove pratiche. Test a scelta multipla. VALUTAZIONE 

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. -Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. -Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	-Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando in classe, semine in terrari e orti, ecc. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. -Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque. -Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua etc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione etc.). -Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia...) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni).	-Gli scienziati e i loro compiti specifici. -Il metodo sperimentale. -Classificazioni di organismi animali e vegetali. -Gli stati fisici dell'acqua. -Le principali proprietà dell'aria. -La struttura del suolo. -Le diverse forme di energia. -La fotosintesi clorofilliana. -Ambienti naturali e classificazione degli esseri viventi e non viventi presenti in essi. -Il patrimonio naturale e ambientale del territorio.	Esperimenti. Visione di video e utilizzo di contenuti digitali. Realizzazione di cartelloni di sintesi. Uscite didattiche.	Didattica laboratoriale Didattica induttiva Problem solving Learning by doing Metodo scientifico. Cooperative learning. TIC.	Verifiche scritte e orali. Schede strutturate. Esercizi di completamento. Prove pratiche. Test a scelta multipla.
VALUTAZIONE 					

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. -Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. -Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.	- Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. - Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. - Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.	-Gli aspetti che caratterizzano gli ambienti. -Gli elementi naturali e antropici. - Viventi e non viventi e principali caratteristiche. -Le relazioni tra animali e vegetali nei diversi ambienti. -Classificazione degli animali in vertebrati e invertebrati. -Classificazione di animali in base alla loro alimentazione. -L' ecosistema. Identificazione di organismi produttori, consumatori, decompositori nella catena alimentare. -Caratteristiche di alcuni ecosistemi ambientali. -La cura, la tutela e il rispetto dei vari ambienti.	Esperimenti. Visione di video e utilizzo di contenuti digitali. Realizzazione di cartelloni di sintesi. Uscite didattiche.	Didattica laboratoriale Didattica induttiva Problem solving Learning by doing Metodo scientifico. Cooperative learning. TIC.	Verifiche scritte e orali. Schede strutturate. Esercizi di completamento. Prove pratiche. Questionario. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: TERZA

DISCIPLINA: **MUSICA**

COMPETENZA CHIAVE: Competenze personali, sociali e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - esplora diverse possibilità espressive della voce, gli oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; - esplora, discrimina e elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.	Interpretare brani musicali con creatività in forma gestuale e grafica. Riconoscere le potenzialità sonore di semplici strumenti musicali. Valutare aspetti funzionali ed estetici di brani musicali di vario genere e stile	- Ascolto guidato - L'altezza, l'intensità, il timbro, la durata. - Il ritmo. - Il corpo come oggetto sonoro. - Gli strumenti musicali ritmici e melodici.	Ascolto di brani musicali di tipo. Individuazione e conoscenza dei parametri del suono: l'altezza, l'intensità, timbro, durata. Individuazione e memorizzazione dell'andamento ritmico di un brano: ritmo binario, ternario, quaternario.	Didattica laboratoriale. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. Uso di linguaggi multimediali. Collaborazione ed interazione tra pari.	Schede strutturate. Prove pratiche (esecuzioni vocali e strumentali). Giochi di ascolto. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenze personali, sociali e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: PRODURRE E RIPRODURRE					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. - Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.	-Saper produrre e riprodurre sonorità differenti e semplici sequenze ritmiche giocando con il corpo e la voce. - Suonare semplici strumenti a percussione rispettando ritmo e durata. -Eseguire individualmente ed in gruppo semplici canti. -Rappresentare eventi sonori collocandoli in sequenze di tempo.	- Combinazione di sequenze ritmiche. - Utilizzo di una corretta pronuncia sillabica. - Possibilità espressive della voce. - Gli strumenti a percussione. - Struttura ritmica dei brani musicali. -Intonazione di semplici sequenze melodiche.	Gestire la giusta immissione d'aria prima e dopo ogni frase o di ogni insieme di fraseggi. Esecuzione di canti anche con l'accompagnamento ritmico delle mani e/o di strumenti. Body percussion. Giochi ritmici e melodici. Improvvisazioni vocali e strumentali. Sperimentazioni di nuove sonorità degli strumenti. Lettura e scrittura della notazione non convenzionale.	Didattica laboratoriale. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. TIC. Collaborazione ed interazione tra pari.	Prove pratiche (esecuzioni vocali e strumentali). VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: TERZA

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZE CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ESPRIMERSI E COMUNICARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testivisivi (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).	-Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; -Rappresentare e comunicare la realtà percepita; -Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. -Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. -Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	-Tecniche grafiche: uso della matita, dei pastelli, dei pennarelli, dei pastelli a cera, dei colori a tempera, degli acquerelli. -Tecniche plastiche con uso di materiali vari anche di riciclo. -L'importanza del colore nella realizzazione di composizioni espressive anche astratte.	Realizzazione di nature morte e di paesaggi. Rappresentazione grafica di animali e personaggi reali o fantastici. Rielaborazione personale e creativa di modelli dati (la casa, l'albero, ...). Trasformazioni creative di immagini. Realizzazione di storie a fumetti o di libri con materiali e tecniche diverse.	Didattica laboratoriale Conversazione guidata. Attività di gruppo Collaborazione ed interazione tra pari. TIC	Osservazioni sistematiche. Elaborati personali e/o collettivi. 

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZE CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - 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.).	-Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. -Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.	-Il punto. -La linea. -Lo spazio. -I piani. -Il colore. -La scala cromatica. -Le differenze di forma.	Osservazione degli elementi costitutivi di un'immagine. Riflessione sul significato delle immagini con collegamenti multidisciplinari.	Didattica laboratoriale Conversazione guidata. Attività di gruppo Collaborazione ed interazione tra pari. TIC.	Verifiche orali e scritte. Schede strutturate. VALUTAZIONE 

NUCLEO TEMATICO: COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE.

VALUTAZIONE

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: TERZA

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.	-Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.). -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 e agli altri.	Orientamento spaziale. Gli schemi motori. Coordinazione oculo-manuale. Lateralizzazione.	Esecuzione di percorsi a ostacoli. Combinazione di schemi motori. Esercizi di coordinazione e orientamento. Utilizzo di piccoli attrezzi. Giochi di squadra.	Role play Attività ludiche, individuali, a coppie e di squadra.	Prove pratiche individuali e/o di gruppo. Osservazione sistematica e diretta. VALUTAZIONE 

Direzione Didattica 1° Circolo di Olbia
DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali					
NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO - ESPRESSIVA					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: - utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.	-Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione. -Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	Movimenti del corpo.	Semplici coreografie accompagnate da musiche con ritmi diversi.	Role play Attività ludiche, individuali, a coppie e di squadra.	Prove pratiche individuali e/o di gruppo. Osservazione sistematica e diretta. VALUTAZIONE 

Direzione Didattica 1° Circolo di Olbia
DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. -Sperimenta in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa diverse gestualità tecniche. -Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	-Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. -Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	Le regole del gioco Il fair play. La collaborazione.	Giochi individuali, a coppie, in piccoli gruppi, a squadre e prove a tempo in cui sperimentare schemi motori combinati. Riproduzione di giochi tradizionali. Giochi con attrezzi codificati e non.	Role play Attività ludiche, individuali, a coppie e di squadra. Collaborazione e interazione tra pari.	Prove pratiche individuali e/o di gruppo. Osservazione sistematica e diretta. VALUTAZIONE 

Direzione Didattica 1° Circolo di Olbia
DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali					
NUCLEO TEMATICO: SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambito scolastico ed extrascolastico. -Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo.	-Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. -Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.	Le regole per prevenire infortuni in palestra e negli altri locali scolastici. Le buone regole dell'alimentazione.	Individuazione dei comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni a casa e a scuola. Esempi di vita sana (atleti, calciatori, ecc). Individuazione di una serie di azioni giornaliere da compiere per aver cura del proprio corpo.	Brainstorming Conversazioni guidate Role play Didattica multimediale	Verifiche individuali. Test e questionari. Osservazione sistematica e diretta. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: TERZA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: VEDERE ED OSSERVARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	Oggetti di uso quotidiano (proprietà, forma, materiali, funzioni). Origine dei materiali.	Confronti ed osservazioni. Manipolazione di oggetti. Rappresentazione iconica degli oggetti esaminati. Approfondimento in rete sul riciclo dei materiali. Esecuzione di semplici esperimenti per individuare le proprietà di alcuni materiali.	Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo. Learning by doing. TIC.	Prove pratiche Questionari. Compito di realtà. <u>VALUTAZIONE</u> 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria-Competenza digitale-Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. -E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.	-Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	Struttura e funzione di oggetti e strumenti di uso quotidiano. Le fasi per la realizzazione di un oggetto. Lapbook e biglietti pop-up. Il pensiero computazionale. I mezzi di trasporto via acqua, aria, terra e l'energia utilizzata.	Montaggio-smontaggio di semplici oggetti. Esecuzione di interventi di decorazione. Realizzazione di lapbook e biglietti pop-up. Realizzazione di un oggetto con materiali vari, anche di recupero, documentando la sequenza delle operazioni.	Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo. Learning by doing Coding unplugged.	Prove pratiche Questionari. Test a risposta multipla Compito di realtà VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: INTERVENIRE E TRASFORMARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -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. -Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico.	-Realizzare un oggetto in cartoncino o altri materiali, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. -Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Creare, denominare un file e una cartella; saper utilizzare i principali strumenti di word. .	Le fasi per la realizzazione di un oggetto. Lapbook e biglietti pop-up. Il pensiero computazionale.	Realizzazione di manufatti di uso comune. Montaggio-smontaggio di semplici oggetti. Esecuzione di interventi di decorazione. Realizzazione di lapbook e biglietti pop-up. Realizzazione di un oggetto con materiali vari, anche di recupero, documentando la sequenza delle operazioni. Diagrammi di flusso, mappe, tabelle per la raccolta dati.	Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo. Learning by doing Coding unplugged.	Prove pratiche. Questionari. Test a risposta multipla Compito di realtà. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: TERZA

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: DIO E L'UOMO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -scopre nell'ambiente i segni che richiamano al cristiano e al credente la presenza di Dio Padre e Creatore. -Coglie nella Chiesa gli elementi che trasmettono il messaggio di Gesù e l'Alleanza con Dio.	-Scoprire che tutto ha un'origine, una storia e un'evoluzione, riconoscendo che nella religiosità dell'uomo primitivo vi era già il tentativo di dare una risposta all'origine e al senso della vita. -Conoscere alcune tappe dello svolgimento della storia di salvezza. -Confrontare le risposte della Bibbia con le soluzioni della Scienza. -Conoscere Gesù come il Messia promesso dai profeti e atteso per il compimento definitivo della storia di salvezza.	-Domande e risposte sul senso della vita -Religioni primitive e Miti. - La storia di salvezza dalla Creazione a Mosè. -Le risposte della Scienza e della Bibbia -La nascita di Gesù promessa dai profeti.	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. VALUTAZIONE 

Direzione Didattica 1° Circolo di Olbia
DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: conosce la struttura del testo sacro di cristiani ed ebrei, riconoscendolo come documento fondamentale per conoscere Dio, Gesù e le comunità cristiane -E' in grado di analizzare e riconoscere le caratteristiche di un brano biblico	-Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia -Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine fondamentali, tra cui i racconti di creazione, le vicende e le figure principali del popolo di Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli Apostoli.	-Formazione della Bibbia: fonti orali e scritte. - Struttura della Bibbia: 73 testi (46 dell'A.T. e 27 del N.T.); -L'A.T. come alleanza tra Dio e Israele e il N.T. come alleanza definitiva compiuta in Gesù Cristo tra Dio e tutta l'umanità. -I profeti, la monarchia d'Israele (Saul, Davide, Salomone), l'Arca dell'Alleanza e i dieci comandamenti, il Tempio.	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. VALUTAZIONE 

Direzione Didattica 1° Circolo di Olbia
DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: conosce la struttura del testo sacro di cristiani ed ebrei, riconoscendolo come documento fondamentale per conoscere Dio, Gesù e le comunità cristiane -E' in grado di analizzare e riconoscere le caratteristiche di un brano biblico.	-Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà e nella tradizione popolare. -Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cristiana - cattolica (modi di pregare, di celebrare, ecc...).	- Le tradizioni del Natale e della Pasqua. -Pasqua ebraica e Pasqua cristiana. -I segni liturgici.	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; -Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. VALUTAZIONE 

Direzione Didattica 1° Circolo di Olbia
DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: I VALORI ETICI E RELIGIOSI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende nei dieci comandamenti la morale di riferimento che troverà compimento nel comandamento dell'amore di Gesù. -Riconosce che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo insegnato da Gesù.	-Riconoscere l'importanza dei dieci comandamenti per il popolo ebraico e confronta l'importanza di avere delle regole con il proprio contesto di vita e la propria esperienza -Comprende l'importanza del comandamento dell'amore all'interno.	-I dieci comandamenti -Il comandamento dell'amore -La vita di Madre Teresa di Calcutta.	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni.	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. VALUTAZIONE 

CLASSE QUARTA



- ITALIANO
- INGLESE
- STORIA
- GEOGRAFIA
- MATEMATICA
- SCIENZE
- MUSICA
- ARTE E IMMAGINE
- ED. FISICA
- TECNOLOGIA
- RELIGIONE CATTOLICA

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUARTA

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO E PARLATO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione; -ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.	-Partecipare in modo collaborativo a una conversazione, a una discussione, un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande e motivando risposte ed opinioni. -Comprendere testi regolativi, informativi, narrativi, "diretti" o "trasmessi" anche dai media individuando informazioni essenziali e specifiche. -Formulare domande pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. -Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.	-Conversazioni e discussioni su argomenti di interesse generale. -Storie e racconti orali. -Le funzioni comunicative (descrivere, narrare, dare istruzioni/consigli, motivare, esprimere gusti, interessi, desideri...). -Elementi della comunicazione verbale e non. -Codici e scopi della comunicazione.	-Conversazioni collettive. -Racconti di esperienze personali. -Esposizione orale diretta di argomenti di interesse generale. - Esposizione organica di un testo informativo e narrativo. -Completamento di un racconto partendo dal testo ascoltato.	Brainstorming. Circle time. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. TIC.	Prove strutturate. Osservazione diretta sulla partecipazione alle conversazioni della classe. Conversazioni logiche e coerenti e uso di un lessico appropriato. Interventi pertinenti nelle conversazioni. Esposizione orale degli argomenti delle discipline di studio. VALUTAZIONE 

-Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. -Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico. -Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio con l'aiuto di uno schema.				
--	--	--	--	--



DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi; -utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testiscritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione, le sintetizza in funzione anche dell'esposizione orale, acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica; -legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta, sia in lettura silenziosa e autonoma, e formula su di essi giudizi personali.	-Impiegare tecniche di lettura silenziosa ed espressiva. -Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. -Leggere e comprendere il senso globale e analitico delle storie. -Applicare strategie di prelettura attraverso i titoli e/o le immagini. -Applicare strategie di vario tipo per comprendere parole ed espressioni dal contesto. -Leggere un testo poetico e riconoscerne le caratteristiche formali, i significati letterali e quelli figurati. -Ricavare informazioni dirette e inferenziali da testi diversi. -Ricavare informazioni da testi diversi applicando tecniche utili.	-Il testo narrativo e le sue caratteristiche: -racconti realistici e fantastici; -racconti autobiografici; -racconti d'avventura; -il diario; -la lettera; -Il testo descrittivo, informativo, regolativo e poetico. -Le principali figure retoriche.	-Lettura di testi di vario tipo in modalità silenziosa e ad alta voce. -Individuazione dell'argomento del testo dal titolo e/o dalle immagini. -Uso di opportune strategie per analizzare il contenuto di un testo. -Individuazione delle sequenze narrative, dei personaggi, del tempo e del luogo. -Individuazione delle peculiarità del diario, della lettera e della mail. -Individuazione dello schema descrittivo riferito a: persone, luoghi, animali e oggetti. -Individuazione delle informazioni principali e delle parole chiave in testi scientifici, storici e geografici.	Didattica laboratoriale. Brainstorming. Attività a coppie e/o di gruppo. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...). TIC.	Prove di lettura: comprensione, espressività, rispetto dei segni interpuntivi. Prove strutturate. Osservazione e registrazione in itinere. VALUTAZIONE 

			-Riconoscimento ed analisi di un testo regolativo -Individuazione di versi, rime e figure ricorrenti, metafore, similitudini e personificazioni. -Recitazione di poesie.		
--	--	--	--	--	--



DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli; -capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.	-Riscrivere un testo sintetizzandolo o parafrasandolo. -Produrre testi di vario tipo corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale e logicamente coerenti. -Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relativi a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. -Scrivere testi poetici o filastrocche rispettando le principali caratteristiche del testo poetico. -Esprimere esperienze, emozioni, sentimenti sotto forma di diario.	-Fasi della scrittura: ideazione, pianificazione, stesura, revisione. -Il testo narrativo -Il testo descrittivo -Il testo informativo -Il testo regolativo -Il testo poetico. -Il diario e la lettera.	-Riscrivere un testo mettendo in evidenza le emozioni dei personaggi. -Fare la sintesi di un testo con l'aiuto delle sequenze. -Scrivere un testo con l'aiuto di una scaletta. -Scrivere testi per raccontare esperienze eventi, fatti. -Rispondere a domande. -Riassumere un racconto. -Completare un testo narrativo. -Creare storie. -Produrre testi per descrivere persone, luoghi, animali, oggetti.- -Scrivere una scheda informativa con i dati ricavati da un testo. -Schematizzare e sintetizzare testi Informativi. -Giochi con le parole.	Approccio laboratoriale; Brain Storming. Attività a coppie o di gruppo. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...). TIC.	Questionari. Produzione/rielaborazione/ completamento di testi. VALUTAZIONE 

			-Scrivere un testo regolativo. -Produzione individuale e collettiva di testi poetici.		
--	--	--	---	--	--



DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico. -Riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. -È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).	-Utilizzare in modo appropriato le parole note e quelle di altro uso. -Arricchire il patrimonio culturale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura. -Ricavare il significato di parole non note dal contesto. -Riconoscere sinonimi e contrari appartenenti al vocabolario. -Riconoscere l'appartenenza di parole a campi semantici e a famiglie lessicali. -Distinguere gli usi propri e quelli figurati di parole ed espressioni. -Conoscere e applicare le regole per trovare le parole sul dizionario.	-Il lessico di base. -Le relazioni di significato. -Gli usi figurati. -Parole sinonime e contrarie. -Parole polisemiche. -Il dizionario.	-Individuazione ed uso di parole con più significati. -Comprensione delle definizioni delle parole. -Deduzione del significato di alcune parole non note dal contesto. - Riconoscimento e individuazione di sinonimi e contrari. -Uso del dizionario. -Giochi con le parole.	Didattica laboratoriale. Brainstorming. Attività a coppie o di gruppo. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...). TIC. Individuazione e utilizzo di strumenti di consultazione per dare risposta ai propri dubbi linguistici.	Prove strutturate. Scrittura autonoma e utilizzo di un lessico adeguato. Osservazioni in itinere. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.	-Conoscere le convenzioni ortografiche e saperle applicare. -Distinguere fra parti del discorso variabili ed invariabili; -Riconoscere le principali parti del discorso (o categorie lessicali). -Riconoscere in una frase i vari tipi di concordanza. -Distinguere in una frase gli elementi costitutivi (sintagmi). -Riconoscere la frase nucleare ed i suoi elementi: predicato, soggetto, espansioni. -Riconoscere alcune caratteristiche fondamentali della comunicazione orale e scritta.	-La punteggiatura -Le regole ortografiche. -Discorso diretto e indiretto -Il nome -Gli articoli -L'aggettivo qualificativo -I gradi dell'aggettivo qualificativo -I pronomi personali -Riconoscere e denominare i principali tratti grammaticali delle parole: genere, numero. -Riconoscere i principali meccanismi di derivazione, di alterazione, di composizione e il loro valore semantico. -Le preposizioni semplici e articolate; -Le congiunzioni; -I verbi: le tre coniugazioni; il verbo essere e avere; i modi del verbo.	-Completamento e/o correzione di testi con i segni interpuntivi. -Trasformazione di dialoghi in discorso indiretto e viceversa. -Analisi grammaticale. -Analisi logica -Completamento di testi cloze con i connettivi.	Approccio laboratoriale Brainstorming. Attività a coppie o di gruppo. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) TIC.	Prove orali e scritte. Schede strutturate. Questionari. Completamento di tabelle. VALUTAZIONE 

		-Il predicato verbale e nominale; -La frase minima e le sue espansioni (dirette e indirette). -I connettivi logici.			
--	--	---	--	--	--



SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUARTA

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO (COMPRENSIONE ORALE)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. -Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente indicazioni.	-Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. -Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.	- Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe e/o all'esecuzione di compiti -Lessico strutture linguistiche sviluppati in ogni ambito della disciplina. -Ambiti lessicali relativi a tempo atmosferico, mesi stagioni, orario, discipline scolastiche, giorni della settimana, preposizioni e avverbi di tempo, parti del giorno, routine quotidiana. -Lessico relativo alle principali festività. -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	-Ascolto di canzoni e scioglilingua. -Attività ludiche tradizionali e non, individuali, a coppie o piccolo gruppo.	Approccio ludico. Learning by doing. Pair work Group work TPR TIC	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Ascolto ed esecuzione di istruzioni Listen and do the exercise; listen and answer VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PARLATO (PRODUZIONE ED INTERAZIONE ORALE)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine; -individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	-Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. -Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. -Interagire in modo comprensibile con un compagno un adulto con cui si ha familiarità utilizzando espressioni o frasi adatte alla situazione.	-Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe, all'esecuzione di compiti. -Lessico strutture linguistiche sviluppati in ogni ambito della disciplina. -Ambiti lessicali relativi a tempo atmosferico, mesi stagionali, orario, discipline scolastiche, giorni della settimana, preposizioni e avverbi di tempo, parti del giorno, routine quotidiana. -Lessico relativo alle principali festività. -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	-Canzoni e scioglilingua. -Attività ludiche tradizionali e non, individuali, a coppie, piccolo gruppo, intera classe. -Ripetizione individuale e corale di storie, racconti, dialoghi ascoltati. -Giochi con le flash card. -Giochi di lettura	Approccio ludico Learning by doing. Pair work Group work Giochi di ruolo TPR TIC	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Listen and answer. Describe. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA (COMPRENSIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari. -individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	-Leggere e comprendere brevi e semplici testi accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.	- Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe, all'esecuzione di compiti. -Lessico strutture linguistiche sviluppati in ogni ambito della disciplina. -Ambiti lessicali relativi a tempo atmosferico, mesi stagionali, orario, discipline scolastiche, giorni della settimana, preposizioni e avverbi di tempo, parti del giorno, routine quotidiana. -Lessico relativo alle principali festività. - Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	-Lettura di immagini, di vignette, storie, testi multimediali. -Giochi di ruolo. -Giochi con le flash cards. -Giochi di lettura.	Approccio ludico. Role play. Learning by doing. Pair work Group work TPR TIC	Read and match Read and answer Read and circle Read draw and match Read and put a tick. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -descrive per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono ai bisogni immediati.	Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc...	-Suoni e ritmi della L2. -Semplici istruzioni correlate alla vita di classe, all'esecuzione di compiti. -Lessico strutture linguistiche sviluppati in ogni ambito della disciplina. -Ambiti lessicali relativi a tempo atmosferico, mesi stagioni, orario, discipline scolastiche, giorni della settimana, preposizioni e avverbi di tempo, parti del giorno, routine quotidiana. -Lessico relativo alle principali festività. -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	-Scrittura di brevi didascalie di alcune immagini. -Completamento un testo. -Completamento di schemi e dialoghi.	Approccio metodologico di tipo ludico comunicativo. Learning by doing. Pair work Group work Giochi di ruolo TPR TIC	-Produzione e completamento di brevi e semplici testi anche accompagnati da supporti visivi. Write and draw Look and write Write the questions VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: RIFLESSIONE SULLA LINGUA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	-Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. -Riconoscere la struttura della frase (affermativa, negativa, interrogativa). -Fare semplici confronti tra lingua italiana e lingua inglese.	-Suoni e ritmi della L2. -Pronomi personali soggetto -Aggettivi possessivi There is / there are -Forma affermativa /negativa /interrogativa -Risposte brevi -Parole interrogative: What.....? What time? When....? Where...? How old...? How many...? Present Simple: Be- Have got -Like - Can -Forma affermativa/ negativa/ interrogativa -Risposte brevi -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	-Osservazione di immagini, storie, testi multimediali -Ascolto di dialoghi -Attività di ripetizione corale, di gruppo e individuale per rafforzare il lessico; -Attività ludiche tradizionali e non, a coppie, in gruppo. -Role play.	Approccio ludico. Learning by doing. Pair work Group work Role play TPR TIC	Read and circle Read and put a tick Read and complete Read, circle and write Look and write Write the questions VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA**CLASSE: QUARTA****DISCIPLINA: STORIA**

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: USO DELLE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita; -Riconosce e esplora in modo via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	-Riconoscere le tracce del passato presenti sul territorio. -Leggere le fonti storiche allo scopo di produrre informazioni su specifici aspetti di una civiltà -Dare un ordine temporale e spaziale alle informazioni. -Riconoscere nei testi le informazioni ricavate da fonti storiche.	-Tracce del passato presenti sul territorio - Aspetti significativi del passato locale - Documenti, reperti museali, siti archeologici, fonti iconografiche e materiali... -Testi iconografici e cartacei.	Lettura e comprensione di testi, fonti, documenti storici. Costruzione di tabelle, grafici e linee del tempo.	Didattica laboratoriale, TIC Approccio cooperativo Gamed based learning	Verifiche orali e scritte Questionari Schede strutturate VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni; -Individua le relazioni tra gruppi umano e contesti spaziali; -Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	-Organizzare le conoscenze sulla linea del tempo sistemando su di essa: date, periodi e durate delle civiltà studiate -Produrre informazioni utilizzando le carte geo-storiche. -Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. - Usare i termini specifici della disciplina.	-L'agricoltura irrigua e la produzione del surplus alimentare (dal IV millennio a.C.) -L'allevamento transumante e la scelta del nomadismo. -Quadri di civiltà a confronto: nomadismo e sedentarietà -La trasformazione dai villaggi alle prime città (dal IV al I mill. a.C.)	Costruzione di tabelle, grafici e linee del tempo. Lettura di cartine geografiche e storiche. Lettura di testi Visione di filmati Riproduzione grafiche delle civiltà studiate.	Didattica laboratoriale TIC Approccio cooperativo Problem solving Learning by doing Game based learning	Verifiche orali e scritte Questionari Schede strutturate VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

		-La nascita delle città e la formazione dello Stato (dal IV al I mill. a.C.) Quadri di civiltà: Sumeri, Egizi, Babilonesi, Assiri, Ittiti, Fenici, Ebrei, Cretesi, Micenei (dal IV al I mill. a.C.) Le invenzioni: la ruota, la scrittura, le leggi scritte, la lavorazione del ferro e dei metalli preziosi.			
--	--	--	--	--	--



DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: STRUMENTI CONCETTUALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. -Usa carte geo-storiche anche con l'ausilio informatici; -comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal Paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	-Usare la misurazione occidentale (cristiana) del tempo storico (a.C. e d.C.) -Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. -Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.	-Operatori cognitivi temporali: data, successione, periodo, durata, contemporaneità, ciclicità -Compresenza di civiltà nel mondo.	Costruzione di mappe concettuali. Lettura di testi da cui ricavare informazioni. Visione di immagini e filmati.	Didattica laboratoriale Brainstorming. Approccio cooperativo Conversazione libera e guidata. Problem solving Learning by doing TIC.	Verifiche orali e scritte Questionari Schede strutturate VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODUZIONE ORALE E SCRITTA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici anche con risorse digitali.	-Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi utilizzando il lessico della disciplina. -Ricavare e produrre informazioni consultando testi di genere diverso.	-L'agricoltura irrigua e la produzione del surplus alimentare (dal IV millennio a.C.) -L'allevamento transumante e la scelta del nomadismo. -Quadri di civiltà a confronto: nomadismo e sedentarietà -La trasformazione dai villaggi alle prime città (dal IV al I mill. a.C.)	-Produzione di schemi di sintesi/mappe delle civiltà studiate. -Produzione di testi informativi.	Didattica laboratoriale Brainstorming. Approccio cooperativo Conversazione libera e guidata. Problem solving TIC.	Verifiche orali e scritte Questionari Schede strutturate VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

		-La nascita delle città e la formazione dello Stato (dal IV al I mill. a.C.) Quadri di civiltà: Sumeri, Egizi, Babilonesi, Assiri, Ittiti, Fenici, Ebrei, Cretesi, Micenei (dal IV al I mill. a.C.) Le invenzioni: la ruota, la scrittura, le leggi scritte, la lavorazione del ferro e dei metalli preziosi.			
--	--	--	--	--	--



SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUARTA

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ORIENTAMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali	-Orientarsi sulle carte fisiche e politiche utilizzando punti riferimento convenzionali. -Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso l'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini date, elaborazioni digitali ecc).	-Orientamento con i punti cardinali e con la bussola. -Orientamento della pianta del quartiere/ paese in base ai punti cardinali -Carta mentale della regione di residenza e della posizione di questa nel contesto dell'Italia.	Individuazione nella cartina dei punti cardinali (anche quelli intermedi). Individuazione di una città, Stato, paese, sulla carta geografica. Localizzazione della propria regione e riconoscimento tramite le cartine e le mappe geografiche digitali. Esplorazione del territorio, problematizzazione, raccolta di informazioni, organizzazione dei dati, sintesi conclusiva.	Didattica induttiva Problem solving Didattica aperta Didattica laboratoriale Approccio cooperativo TIC (google maps/ Earth/Story map) Learning by doing	Verifiche orali e scritte. Test con materiali multimediali. Questionari Schede strutturate VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA'

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -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).	-Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche e digitali. -Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. - Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.	-Il territorio della propria città e della propria regione nelle carte geografiche a diversa scala e nelle immagini da satellite. -Il territorio della propria città e della propria regione nelle carte tematiche. -Il territorio della propria città e della propria regione nei repertori statistici, in tabelle e grafici relativi a indicatori demografici e socio-economici. -Il planisfero, paralleli e meridiani.	Interpretazione e differenziazione di diverse carte e diverse scale. Confronto e realizzazione di carte tematiche. Realizzazione di tabelle e grafici. Individuazione dei meridiani e dei paralleli nel reticolato geografico. Realizzazione di un plastico. Esperienze dirette nel territorio circostante.	Didattica induttiva Problem solving Didattica aperta Didattica laboratoriale Approccio cooperativo TIC Learning by doing	Verifiche orali e scritte Test con materiali multimediali. Questionari Schede strutturate VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PAESAGGIO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -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.	-Conoscere gli elementi fisici e antropici e le risorse economiche di ciascun paesaggio geografico italiano ed europeo, individuando le analogie, le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.	-I paesaggi della propria Regione. - I principali paesaggi d'Italia e le loro caratteristiche fondamentali. - I principali paesaggi d'Europa e le loro caratteristiche fondamentali. -Evoluzione della struttura urbana nel tempo (dalle prime città del passato alle odierne metropoli).	Realizzazione della cartina geografica dell'Italia. Realizzazione di cartelloni. Visione di documentari e filmati. Esperienze dirette nel territorio circostante.	Didattica induttiva Problem solving Didattica aperta Didattica laboratoriale Approccio cooperativo TIC Learning by doing	Verifiche orali e scritte. Test con materiali multimediali. Questionari Schede strutturate VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale; -Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	-Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. -Individuare i problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale.	-I diversi significati di regione applicati all'Italia (regioni fisiche, climatiche, storico-culturali, amministrative d'Italia). -Relazioni tra elementi fisici e antropici dei principali paesaggi italiani organizzati come sistemi territoriali (territori rurali, industriali, urbani, montani, marittimi ecc. e loro distribuzione in Italia). -Utilizzo delle risorse dei vari territori e azioni di salvaguardia del patrimonio naturale e culturale.	Individuazione degli elementi del clima e i fattori che lo influenzano. Confronto tra le varie regioni del mondo d'Europa e d'Italia. Individuazione dei tre settori dell'economia Italiana. Ricerca in un testo di informazioni relative alla distribuzione del lavoro in Italia. Individuazione delle conseguenze e relative soluzioni riguardanti i cambiamenti climatici. Riconoscimento delle aree naturali protette. Visioni di documentari relativi alla salvaguardia dell'ambiente.	Didattica induttiva Problem solving Didattica aperta Didattica laboratoriale Approccio cooperativo TIC Learning by doing	Verifiche orali e scritte Test con materiali multimediali. Questionari Schede strutturate VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUARTA

DISCIPLINA: MATEMATICA

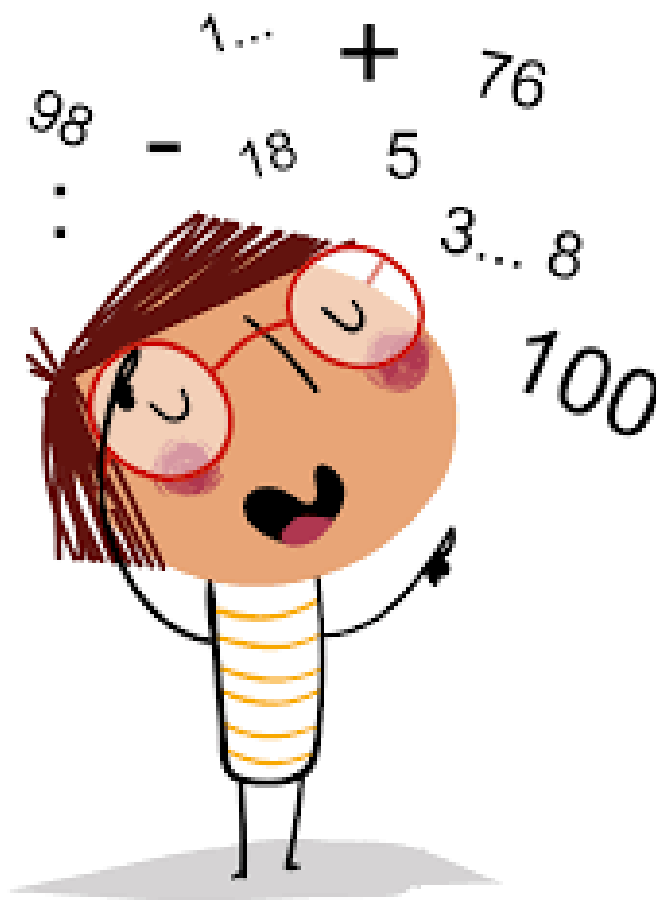
COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: NUMERI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice; -Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).	-Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali, decimali e frazioni. -Individuare multipli e divisori di un numero. -Operare con le frazioni. -Rappresentare sulla retta numerica numeri naturali, interi negativi, numeri decimali, frazioni. -Conoscere il sistema di notazione decimale e posizionale dei numeri. -Eseguire le quattro operazioni utilizzando tecniche di calcolo diverse. -Stimare il risultato di un'operazione	-Numeri naturali e numeri decimali. -Multipli e divisori -Frazioni -Numeri interi -Retta numerica e scale graduate -Sistemi di notazione dei numeri -Operazioni e loro proprietà.	Rappresentazione del valore posizionale delle cifre nei numeri naturali e decimali. Esecuzione di calcoli mentali e scritti con le quattro operazioni. Applicazione delle proprietà delle quattro operazioni. Individuazione di multipli e divisori di numeri dati. Confronto e ordinamento di frazioni (proprie, improprie, apparenti, complementari, equivalenti...).	Didattica laboratoriale TIC Approccio cooperativo Problem solving. Game based learning.	Verifiche scritte e orali Questionari Schede strutturate  VALUTAZIONE

SCUOLA PRIMARIA

	-		Composizione e scomposizione di numeri decimali Esecuzione delle quattro operazioni con i numeri decimali.		
--	---	--	---	--	--



DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: SPAZIO E FIGURE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo; -Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, -progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.	-Riconoscere e rappresentare forme del piano (quadrilateri e triangoli), individuare relazioni tra gli elementi che le costituiscono; -descrivere, denominare e classificare le figure in base a caratteristiche proprie; -progettare e costruire modelli concreti delle figure studiate e determinarne le misure. -Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. -identificare la simmetria di figure date. -Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. -Riconoscere figure ruotate traslate, riflesse. -Determinare il perimetro e l'area delle principali figure geometriche piane utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. -Riconoscere	-Figure geometriche piane -Angoli -Rappresentazioni di figure geometriche -Perimetro -Area -Piano cartesiano -Figure ruotate traslate, riflesse	Costruzione, disegno e classificazione delle principali figure geometriche piane. Rappresentazione e misurazione di angoli. Calcolo del perimetro e dell'area delle principali figure geometriche Esercizi di rotazione e traslazione con il corpo e con gli oggetti. Giochi di simmetria.	Didattica laboratoriale TIC Approccio cooperativo Problem solving. Game based learning.	Verifiche scritte e orali Questionari Schede strutturate VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: MATEMATICA

	rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc).				
--	---	--	--	--	--



DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). -Ricava informazioni, anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. -Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. -Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. -Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. -Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.	-Progettare e realizzare una raccolta dati in situazioni legate all'esperienza quotidiana -Rappresentare graficamente i dati raccolti in tabelle e grafici. -Ricavare informazioni da rappresentazioni date. -Usare la nozione di moda, mediana e media aritmetica per rappresentare il valore più adatto in un insieme di dati osservati. -In situazioni concrete di una coppia di eventi individuare e argomentare qual è il più probabile. -Comprendere il testo di un problema. -Tradurre il testo di un problema in una rappresentazione aritmetica, in un grafico, in una tabella, in un disegno.	-Raccolta dati -Tabelle e grafici -Frequenza, moda, mediana, media -Probabilità -Problemi -Le principali misure.	Raccolta di dati da esperienze quotidiane. Rappresentazione di informazioni ricavate da grafici. Individuazione della media aritmetica, della moda, della frequenza e della mediana dai dati a disposizione Classificazione di elementi o figure sulla base di più attributi. Strutturazione di un problema sulla base di un testo senza dati e domande. Individuazione, in un problema, di eventuali dati mancanti sovrabbondanti, contraddittori. Rappresentazione di problemi con tabelle, grafici e disegni che ne esprimono la struttura.	Didattica laboratoriale TIC Approccio cooperativo Problem solving. Game based learning. Coding unplugged	Verifiche scritte e orali Questionari Schede strutturate VALUTAZIONE 

-Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	- Scegliere una strategia risolutiva e confrontarla con altre. -Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime -Passare da un'unità di misura a un'altra nell'ambito delle lunghezze, delle misure temporali, delle capacità e delle masse.		Utilizzo di unità di misura convenzionali e non. Esecuzione di equivalenze.		
---	---	--	---	--	--



SCUOLA PRIMARIA**CLASSE: QUARTA****DISCIPLINA: SCIENZE**

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria - Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. -Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. -Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fra misurazioni, registra dati significati, identifica relazioni spazio/temporali;	-Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensione spaziale, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore ecc. -Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. -Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo).	-Materia -Energia -Aria -Acqua -Suolo	Sperimentazione delle proprietà della materia. Analisi dei diversi tipi di energia (cinetica, eolica, solare...). Individuazione di alcune proprietà dell'aria, dell'acqua e del suolo. Distinzione degli strati dell'atmosfera e dei loro effetti sulla Terra. Analisi delle cause dell'inquinamento dell'aria, dell'acqua e del suolo e individuazione dei relativi rimedi. Descrizione delle proprietà dell'acqua, dei suoi usi e della sua provenienza.	Didattica induttiva e laboratoriale TIC Approccio cooperativo Problem solving. Game based learning	Verifiche scritte e orali. Questionari Schede strutturate Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZACHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria - Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. -Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato; -Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti ecc..) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	-Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente. -Individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. -Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci. -Osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.	-Materia. -Energia. -Le proprietà dell'aria. -Le proprietà dell'acqua. -La struttura del suolo	Sperimentazione delle proprietà della materia. Analisi dei diversi tipi di energia (cinetica, eolica, solare...). Individuazione di alcune proprietà dell'aria, dell'acqua e del suolo. Analisi delle cause dell'inquinamento dell'aria, dell'acqua e del suolo e individuazione dei relativi rimedi. Descrizione delle proprietà dell'acqua, dei suoi usi e della sua provenienza.	Osservazione diretta. Didattica laboratoriale TIC Approccio cooperativo Problem solving. Game based learning	Verifiche scritte e orali. Questionari Schede strutturate Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria - Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali; -Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.	-Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre differenti forme di vita. -Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. -Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.	-I 5 regni dei viventi. -I vegetali. -Gli animali. -L'ecosistema. -La catena alimentare.	Rilevazione delle differenze tra vertebrati e invertebrati e relative sotto classificazioni. Classificazione degli animali in base all'alimentazione, alla respirazione e alla modalità di riproduzione. Analisi delle diverse parti di una pianta e delle rispettive funzioni. Analisi delle parti del fiore e dei diversi modi di riproduzione delle piante. Analisi dei principali ecosistemi naturali. Rappresentazione della catena alimentare degli animali.	Didattica induttiva e laboratoriale TIC Approccio cooperativo Learning by doing Problem solving. Game based learning	Verifiche scritte e orali. Questionari Schede strutturate Compito di realtà. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUARTA

DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale-
Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere; -Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.	-Valutare aspetti funzionali ed estetici di brani musicali di vario genere e stile, riconoscendo cultura di tempi e luoghi diversi. -Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. -Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).	-Le sonorità degli strumenti musicali. -I diversi generi musicali. -I principali strumenti musicali.	Individuazione delle funzioni della musica nel gioco, nelle varie forme di spettacolo, nella pubblicità. Interpretazione dei caratteri espressivi di eventi sonori o immagini poetiche. Ascolto di brani musicali appartenenti a repertori e generi diversi. Individuazione e selezione dei parametri del suono. .	Didattica laboratoriale. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. Utilizzo di linguaggi multimediali.	Schede strutturate Prove pratiche Giochi di ascolto VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODURRE E RIPRODURRE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. -Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. -Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.	-Produrre semplici brani strumentali utilizzando il corpo, la voce, nuove tecnologie sonore, ampliando con gradualità le proprie capacità di intonazione, espressione, interpretazione, invenzione, improvvisazione. -Suonare semplici strumenti a percussione eseguendo semplici sequenze ritmiche. -Eseguire individualmente ed in gruppo semplici canti di tipo monodico modulando la propria voce e sincronizzando il proprio canto con quello degli altri. -Rappresentare elementi basilari di eventi sonori rappresentandoli con sistemi simbolici convenzionali e non.	- I principi costruttivi dei brani musicali (ripetizione, variazione, contesto). -I principali elementi del codice musicale (ritmo, melodia, armonia...). -Le regole per suonare da solisti e in gruppo. -Repertori musicali di generi ed epoche diverse.	- Filastrocche cantate. - Gesti-suono. - Giochi ritmici e melodici. - Improvvisazioni vocali e/o strumentali. - Sperimentazioni di nuove sonorità di oggetti sonori e/o strumenti. - Lettura e scrittura della notazione convenzionale e non. - Intonazione di canti con accompagnamento ritmico delle mani e degli strumenti.	- Didattica laboratoriale. - Lavori di gruppo. - Conversazione libera e guidata. - Utilizzo di linguaggi multimediali. - Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...). - Utilizzo di strumenti.	Schede strutturate Prove pratiche (esecuzione vocali e strumentali). Realizzazione di cartelloni di sintesi VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUARTA

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZACHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale - Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ESPRIMERSI E COMUNICARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -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).	-Riconoscere e utilizzare gli elementi basilari del linguaggio visivo: il segno, la linea, le forme, i colori ecc. -Esprimere emozioni, sensazioni e pensieri, attraverso produzioni personali di vario tipo. -Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici.	-Il segno. -La linea. -Le ombre e le luci. -Le stagioni nell'arte. -Lo scopo comunicativo ed espressivo di un'immagine. -I dati visivi, di movimento e staticità dentro le immagini.	Trasformazione progressiva di linee. Composizioni cromatiche e creativo del colore. Produzione di elaborati con tecniche diverse. Manipolazione di materiali diversi per realizzare manufatti. Produzioni artistiche relative alle principali festività annuali.	Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo.	Produzione di elaborati grafico-iconici, compositivi, plastici, espressivi. Osservazione diretta degli aspetti motivazionali durante lo svolgimento attività individuali, di gruppo o laboratoriali. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale - Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -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.).	-Osservare le immagini cogliendone gli elementi caratteristici. -Individuare nella realtà e nelle sue rappresentazioni le relazioni spaziali e i rapporti tra gli oggetti. -Riconoscere in un testo iconico-visivo alcuni elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio), individuando il loro significato espressivo.	-Lettura di immagini (fotografie, opere d'arte...). -La pubblicità: elementi verbali e iconici. -Gli elementi del linguaggio televisivo: immagini, parole, musica.	Osservazione e confronto di immagini un'immagine della figura e dello sfondo. Distinzione di immagini fisse e in movimento. Riconoscimento in un'immagine e nella realtà circostante degli elementi costitutivi.	Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo.	Produzione di elaborati grafico-iconici, compositivi, plastici, espressivi. Osservazione diretta degli aspetti motivazionali durante lo svolgimento attività individuali, di gruppo o laboratoriali. Questionari. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale - Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria; -Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	-Individuare in un'opera d'arte i vari elementi che la compongono. -Cogliere in un dipinto il significato dei colori, gli elementi essenziali delle forme, la tecnica e lo stile dell'artista. -Scoprire i luoghi e le opere storico-artistiche più significativi presenti nel territorio.	-Opere d'arte di varie epoche storiche. -Individuazione dei significati che stanno alla base degli stili dei diversi autori. -Conoscenza delle opere d'arte presenti nel territorio.	Osservazione e analisi delle opere d'arte e/o architettoniche di alcuni grandi artisti antichi e contemporanei. Visite guidate ai siti artistici e naturalistici del territorio.	Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo.	Schede, elaborati e conversazioni guidate per l'analisi critica (lettura e interpretazione) di immagini, video, opere d'arte. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUARTA

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza-
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.	-Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/ saltare, afferrare/ lanciare, ecc.). -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.	-Schemi motori combinati. -Il corpo e le funzioni senso percettive. -Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.	Esercizi propedeutici al rafforzamento e allo sviluppo dello schema motorio del saltare, superare, scavalcare, anche in presenza di vincoli spazio temporali e con piccoli attrezzi. Percorsi e circuiti con il superamento di ostacoli, anche in forma di gara.	Role-play Attività ludiche individuali, a coppie, di squadra.	Prove pratiche individuali e di gruppo. Osservazioni sistematiche. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza-
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.	-Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. -Eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	-Le capacità coordinative. -Resistenza e rapidità in relazione al compito motorio. -Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva. -Movimento coreografici.	Sperimentazione di condotte motorie combinate, anche con l'uso di piccoli attrezzi, per mettere alla prova rapidità e resistenza personale in relazione alla fatica fisica e al controllo della funzione respiratoria. Giochi mirati ad esprimere, attraverso il corpo, un linguaggio emozionale.	Role-play Attività ludiche individuali, a coppie, di squadra.	Prove pratiche individuali e di gruppo. Osservazioni sistematiche. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza-
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. -Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. -Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	-Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. -Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. -Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. -Rispettare le regole nella competizione sportiva. -Saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	-Il gioco -Lo sport -Le regole. -La collaborazione.	Giochi individuali, a coppie, in piccoli gruppi, a squadre e prove a tempo in cui sperimentare schemi motori combinati. Riproduzione di giochi tradizionali. Giochi di squadra finalizzati alla sperimentazione dei diversi ruoli, dei gesti tecnici specifici, delle modalità esecutive, dello spazio e delle regole. Giochi con attrezzi codificati e non.	Role play. Attività ludiche individuali, a coppie, di squadra. Collaborazione e interazione tra pari.	Prove pratiche individuali e di gruppo. Osservazioni sistematiche. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. -Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legate alla cura del corpo e a un corretto regime alimentare.	-Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza dei vari ambienti di vita. -Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. -Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.	-Il corpo e le sue funzioni. -Le funzioni fisiologiche (cardio respiratorie, muscolari). -Elementi di igiene del corpo. -La piramide alimentare.	Individuazione dei comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni a casa e a scuola. Riconoscimento del rapporto tra alimentazione e sani stili di vita.	Role play. Conversazioni guidate.	Test e questionari. Verifiche individuali. Osservazione diretta. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUARTA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: VEDERE E OSSERVARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. -E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. -Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. -Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato.	-Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. -Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso e istruzioni di montaggio. -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	-Gli elementi dell'ambiente scolastico e della casa. -L'energia e il rispetto ambientale. -Risparmio energetico. -Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni (carta, plastica, vetro...). -Il riciclo. -Tecnologie per rappresentare e trasformare l'ambiente. -Aspetti principali della tecnologia, dell'informazione e della comunicazione. -L'evoluzione tecnica di alcune macchine di uso quotidiano.	-Realizzazione di modellini o di un plastico. -Utilizzo di depliant e manuali d'istruzioni di montaggio. -Elaborazione di cartelloni sull'energia e il rispetto dell'ambiente. -Approfondimento in rete sul riciclo dei materiali. -Analisi di alcuni macchinari che utilizzano diverse forme di energia. -Esecuzione di semplici esperimenti per individuare le proprietà di alcuni materiali. -Utilizzo del programma di presentazione Power Point.	Approccio laboratoriale. Approccio cooperativo. Learning by doing. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini).	Prove pratiche. Questionari Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: PREVEDERE ED IMMAGINARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. -E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. -Conosce e utilizza semplici oggetti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura, e di spiegarne il funzionamento. -Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. -Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	-Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. -Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. -Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. -Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni	-Struttura e funzione di oggetti e strumenti d'uso quotidiano. -Le fasi per la realizzazione di un oggetto. -Lapbook e biglietti pop-up. - Il pensiero computazionale. -Itinerari e percorsi culturali con Internet.	- Montaggio-smontaggio di semplici oggetti. - Esecuzione di interventi di decorazione. - Realizzazione di Lapbook e biglietti pop-up. - Realizzazione di un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Progettazione di una gita usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. - Utilizzo di dépliant per reperire informazioni utili su luoghi di interesse particolari.	- Approccio laboratoriale. - Approccio cooperativo. - Learning by doing. - Coding unplugged. - Collaborazione tra pari.	Prove pratiche. Test Schede strutturate Compiti di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: INTERVENIRE E TRASFORMARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -conosce e utilizza semplici oggetti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura, e di spiegarne il funzionamento. -Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico e strumenti multimediali. -Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	-Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. -Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. -Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. -Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. -Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	-Rappresentazione e descrizione di oggetti o strumenti. -Le fasi per la preparazione di alimenti. -Le fasi per la realizzazione di un oggetto. - lapbook e biglietti pop-up. -La funzione del computer e delle periferiche. - Le principali opzioni del sistema operativo per salvare e trasferire dati.	- Montaggio-smontaggio di semplici oggetti. - Visione di filmati. - Esecuzione di interventi di decorazione. - Realizzazione di lapbook e biglietti pop-up. - Realizzazione di un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Uso di files, cartelle e sottocartelle. - Utilizzo della videoscrittura. - Utilizzo di internet. - Riflessione sui pericoli ed i limiti della tecnologia attuale.	- Approccio laboratoriale. - Approccio cooperativo. - Learning by doing. - Coding unplugged. - Collaborazione tra pari.	Prove pratiche. Test a risposta. Multipla. Compiti di realtà. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUARTA

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: DIO E L'UOMO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive	- Sapere che per la religione cristiana Gesù è vero Dio e vero Uomo e che egli mostra il Volto del Padre, annunciando il regno di Dio con parole e azioni - Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù inserite nel suo contesto.	- Regno di Dio e beatitudini -L'ambiente geografico e socio-politico ai tempi di Gesù - Viaggio in terra santa: approfondimento di alcune città importanti per la vita di Gesù.	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni.	Didattica laboratoriale intendendo il laboratorio come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie: in particolare si utilizzerà la LIM, non per sé stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli delle altre religioni. -Identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.	-Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere e il messaggio -Conoscere la geografia della Palestina e la storia essenziale di Israele ai tempi di Gesù - Saper attingere informazioni all'interno del testo evangelico.	-Fonti storiche cristiane e non cristiane - Geografia della Palestina e storia essenziale di Israele ai tempi di Gesù -Legge e Amore legati al territorio. -Parabole e miracoli.	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo di quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni.	Didattica laboratoriale intendendo il laboratorio come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie: in particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale	-Individuare e decodificare i principali significati delle parabole e dei miracoli - Intendere il senso religioso più profondo del Natale e della Pasqua e nella chiesa.	-Parole e Gesti nell'Evento "Gesù Cristo" -Natale e Pasqua	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti Conversazioni guidate Drammatizzazioni.	Didattica laboratoriale intendendo il laboratorio come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie: in particolare si utilizzerà la LIM, non per sé stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: I VALORI ETICI E RELIGIOSI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; -identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento, coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani	- Conoscere meglio la vita di Maria di Nazareth e di alcuni santi, comprendendone il significato testimoniale - Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.	-Maria di Nazareth: la prescelta -Santi e Beati -Lo Spirito Santo (Pentecoste, Ascensione, lo Spirito di Dio oggi nel mondo).	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni.	Didattica laboratoriale intendendo il laboratorio come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie: in particolare si utilizzerà la LIM, non per sé stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche.	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. VALUTAZIONE 

CLASSE QUINTA



- ITALIANO
- INGLESE
- STORIA
- GEOGRAFIA
- MATEMATICA
- SCIENZE
- MUSICA
- ARTE E IMMAGINE
- ED. FISICA
- TECNOLOGIA
- RELIGIONE CATTOLICA

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUINTA

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO E PARLATO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a -partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione; ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.	-Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. -Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa). -Comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...). -Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. -Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed	-Esperienze dirette e personali. -Storie e racconti orali. -Scopo e argomento dei messaggi. -Racconto, cronologia e sequenza logica. -Elementi descrittivi e informativi.	Conversazioni su vari temi. Esposizione ordinata di attività quotidiane. Descrizione orale di esperienze, luoghi e persone.	Circle time Discussioni guidate e non. Confronti su vari temi. Brainstorming. Linguaggi multimediali.	Conversazioni logiche e coerenti e uso di un lessico appropriato. Interventi pertinenti nelle conversazioni. Esposizione orale degli argomenti delle discipline di studio. Prove strutturate di comprensione.

	extrascolastiche. -Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. -Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. -Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.				VALUTAZIONE 
--	---	--	--	--	---

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a -legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. -Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. -Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.	-Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. -Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; -Porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione. -Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. -Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. -Ricerca informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe,	-I testi narrativi realistici e fantastici. -Il testo informativo. -Il testo argomentativo. -Il testo di cronaca. -Il testo misto. -Il testo poetico. -I testi biografici e autobiografici.	Lettura di testi di vario tipo in modalità silenziosa e ad alta voce. Comprensione e analisi di testi vari. Uso di opportune strategie per analizzare il contenuto di un testo. Individuazione delle principali informazioni e delle parole chiave in testi di vario tipo.	Didattica induttiva Brainstorming e ascolto attivo Approccio laboratoriale. Attività a coppie o di gruppo. TIC. Utilizzo del pensiero computazionale.	Prove di lettura, comprensione, espressività. Schede strutturate Osservazione e registrazione in itinere. VALUTAZIONE 

	ecc.) per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi, ecc.). -Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. -Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. -Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.				
--	---	--	--	--	--

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. -Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.	-Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. -Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. -Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. -Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. -Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di	- Varie tipologie testuali. - La struttura di vari tipi di testo. -Il riassunto.	Manipolazione e rielaborazione di testi. Produzione di testi di vario tipo. Elaborazione del riassunto orale e poi scritto, con il supporto di modelli guida. Elaborazione della parafrasi.	Brainstorming e ascolto attivo. Approccio laboratoriale. Attività a coppie o di gruppo. TIC. Utilizzo del pensiero computazionale.	Produzione di testi coesi e coerenti. Rielaborazione di testi. Elaborazione di riassunti. VALUTAZIONE 

	videoscrittura. -Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). -Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio. -Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). -Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. -Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.				
--	--	--	--	--	--

DISCIPLINA: ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare-Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale					
NUCLEO TEMATICO: ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico. -Riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. -È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).	-Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base -Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). -Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. -Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. -Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio. -Utilizzare il vocabolario come strumento di consultazione	-L'etimologia della parola. -Il lessico di base -La contestualizzazione delle parole nel testo. -Il vocabolario.	Attività comunicative orali, di lettura e di scrittura che attivino la conoscenza delle principali relazioni di significato delle parole: somiglianze, differenze appartenenti ad un campo semantico. Utilizzo del vocabolario come strumento di consultazione. Giochi linguistici.	Individuazione e utilizzo di strumenti di consultazione per dare risposta ai propri dubbi linguistici. Approccio cooperativo. Brainstorming.	Scrittura autonoma e utilizzo di un lessico adeguato. Osservazioni in itinere del lessico acquisito. Schede strutturate VALUTAZIONE 

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.	-Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo. -Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). -Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). -Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta <i>frase minima</i>): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. -Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le	-Le parti del discorso. -Le parti sintattiche della frase. -Le principali convenzioni ortografiche.	Riconoscere e denominare le parti del discorso e gli elementi di una frase. Esercizi e attività di scrittura di parole e frasi, rispettando convenzioni ortografiche. Esercizi di analisi grammaticale e logica.	Brainstorming o ascolto attivo. Approccio laboratoriale. Attività a coppie o di gruppo. TIC.	Prove di verifica orali e scritte. Schede strutturate. Test a risposta multipla-vero/falso... Completamento di tabelle. VALUTAZIONE 

	coniunzioni di uso più frequente (come <i>e, ma, infatti, perché, quando</i>). -Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.				
--	--	--	--	--	--

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUINTA

DISCIPLINA: INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTO (COMPRENSIONE ORALE)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. -Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.	-Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. -Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.	Lessico e strutture linguistiche sviluppati in ogni ambito della disciplina. Ambiti lessicali relativi a: - data, ora, prezzo; sistema monetario inglese; -azioni abituali; -posizione di oggetti; -luoghi cittadini ed elementi urbani; -mezzi di trasporto; -materie scolastiche; -soggetti ed espressioni relativi alle varie festività. -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	Canzoni -scioglilingua Attività di osservazione di immagini, di vignette delle storie, testi multimediali. Attività di ascolto di storie e racconti. Ascolto di dialoghi. Attività di ripetizione corale, di gruppo e individuale per rafforzare il lessico e migliorare la pronuncia. Attività ludiche tradizionali e non, a coppie, in piccolo gruppo e intera classe. Attività di drammatizzazione, giochi con le flash-cards, giochi di lettura.	Learning by doing pair work, group work, Role play TPR Drammatizzazione. TIC.	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Listen and do the exercises. VALUTAZIONE 

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PARLATO (PRODUZIONE ED INTERAZIONE ORALE)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. -Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	-Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. -Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. -Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni o frasi adatte alla situazione.	Lessico e strutture linguistiche sviluppati in ogni ambito della disciplina. Ambiti lessicali relativi a: - data, ora, prezzo; sistema monetario inglese; -azioni abituali; -posizione di oggetti; -luoghi cittadini ed elementi urbani; -mezzi di trasporto; -materie scolastiche; -soggetti ed espressioni relativi alle varie festività. -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	Canzoni – Scioglilingua. Osservazione di immagini, di vignette, storie e testi multimediali. Ripetizione corale e individuale di parole e frasi per rafforzare il lessico e migliorare la pronuncia. Giochi a coppie, in piccolo gruppo e intera classe. Drammatizzazione e giochi di ruolo. Giochi con le flash-cards, giochi di lettura.	Learning by doing pair work, group work, Role play TPR Drammatizzazione. TIC.	Osservazione degli alunni durante lo svolgimento di attività abituali, individuali, di coppia o di piccolo gruppo. Ascolto ed esecuzione di istruzioni. Listen and answer Ask and answer Look and answer Draw and talk VALUTAZIONE 

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LETTURA (COMPRENSIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari. -Individua alcuni elementi culturali e coglie i rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	-Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.	Lessico e strutture linguistiche sviluppati in ogni ambito della disciplina. Ambiti lessicali relativi a: - data, ora, prezzo; sistema monetario inglese; -azioni abituali; -posizione di oggetti; -luoghi cittadini ed elementi urbani; -mezzi di trasporto; -materie scolastiche; -soggetti ed espressioni relativi alle varie festività. -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	Lettura di immagini, vignette, storie e testi multimediali. Racconti e dialoghi. Giochi in piccolo gruppo o intera classe. Drammatizzazione di storie. Giochi con le flash cards, giochi di lettura.	Learning by doing pair work, group work, Role play TPR Drammatizzazione. TIC.	Lettura e comprensione di brevi e semplici testi anche accompagnati da supporti visivi. Reading and match Reading and circle, Reading and draw True and fals. VALUTAZIONE 

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: SCRITTURA (PRODUZIONE SCRITTA)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -descrive per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono ai bisogni immediati.	-Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc...	-Lessico e strutture linguistiche sviluppati in ogni ambito della disciplina. -Ambiti lessicali relativi a: - data, ora, prezzo; sistema monetario inglese; -azioni abituali; -posizione di oggetti; -luoghi cittadini ed elementi urbani; -mezzi di trasporto; -materie scolastiche; -soggetti ed espressioni relativi alle varie festività. -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	Creazione e completamento di vignette storie e testi multimediali. Produzione personale di brevi testi di vario genere.	Learning by doing pair work, group work, Role play TPR Drammatizzazione. TIC.	Produzione e/o completamento di brevi e semplici testi, anche accompagnati da supporti visivi. Read, circle and write. Read, draw, match and write. Write and draw. Look and write. Write the questions VALUTAZIONE 

COMPETENZA CHIAVE: Competenza multilinguistica- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: RIFLESSIONE SULLA LINGUA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	-Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. -Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e cogliere i rapporti di significato. -Riconoscere la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. -Riconoscere che cosa si è imparato e cosa si deve imparare.	-Verbi essere/avere/can/like/do -verbi di uso comune al simple present e present continuous -pronomi personali soggetto -aggettivi possessivi -interrogativi (who, what, when, where, why, how) -parole simili nel suono, inserite in diversi contesti d'uso. -Data la peculiarità del percorso didattico della lingua inglese, i contenuti sono strettamente legati ai libri di testo adottati dalla classe.	Osservazione di immagini, storie, testi multimediali. Ascolto di dialoghi. Ripetizione di parole e frasi, in gruppo e individuale. Attività ludiche individuali, a coppie, in piccolo gruppo e con l'intera classe. Drammatizzazione di storie.	Learning by doing pair work, group work, Role play TPR Drammatizzazione. TIC.	Read and circle Read and put a tick Read and complete Read, circle and write Look and write Write the questions VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUINTA

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare,
-Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: USO DELLE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a -riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. -Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	-Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. -Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.	-Testi storici e geografici. -Mappe e carte geo-storiche.	Uso di fonti di diverso genere, linee del tempo e carte geo-storiche per rappresentare i contenuti studiati.	Didattica laboratoriale TIC Approccio cooperativo Game based learning	Verifiche orali e scritte Questionari VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a -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.	-Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. -Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. -Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.	-Le civiltà della Grecia. -I popoli italici. -I Romani.	Uso di fonti di diverso genere, cronologie e carte geo-storiche. Rappresentazioni di quadri di civiltà. Lettura di testi Visione di filmati. Raccolta di informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato rapportate al territorio vissuto.	Didattica laboratoriale TIC Approccio cooperativo Role play.	Verifiche orali e scritte Questionari. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: STRUMENTI CONCETTUALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. -Usa carte geo storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. -Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. -Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	-Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo e dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storici di altre civiltà. -Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.	- Gli avvenimenti storici e il sistema di periodizzazione occidentale. -Relazioni tra gli elementi caratterizzanti le diverse società.	Ricerca di informazioni da documenti di diversa natura. Confronto tra le società studiate.	Didattica laboratoriale Brainstorming TIC Approccio cooperativo Problem solving. Learning by doing.	Verifiche orali e scritte. Questionari. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: STORIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a -racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.	-Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. -Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. -Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. - Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.	-Legende e linguaggio dell'atlante geo- storico. -Le epoche della storia. -Quadri di civiltà.	Deduzione di informazioni da carte storiche, reperti iconografici e testi di vario genere; produzione di tabelle e grafici. Elaborazione in forma di racconto degli argomenti studiati.	Didattica laboratoriale TIC Approccio cooperativo Problem solving	Verifiche orali e scritte Questionari Compito di realtà. VALUTAZIONE 

1° Circolo Didattico Olbia
SCUOLA PRIMARIA
CLASSE: QUINTA
DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ORIENTAMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a -si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	-Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole -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 date, elaborazioni digitali, ecc)	-Le carte geografiche. -Il reticolo geografico. -Le coordinate geografiche: latitudine e longitudine. -Elementi di geografia umana inerenti il territorio italiano in rapporto a quello europeo.	Analisi del territorio fisico -politico italiano. Confronto di elementi di geografia umana tra il territorio italiano e quello europeo.	Didattica induttiva. Problem solving. Didattica aperta. Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo TIC. Learning by doing.	Verifiche orali e scritte Questionari Test con materiali multimediali. VALUTAZIONE 

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -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)	-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. -Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. -Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.	-Caratteri fisici del territorio italiano. -L'organizzazione politica e amministrativa dell'Italia. -Popolazione, lingue e religioni. -I settori produttivi.	Rappresentazioni spaziali. Interpretazione di carte in scale diverse. Osservazione di carte geografiche, fotografie e immagini da satellite, del globo terrestre, di materiali prodotti dalle nuove tecnologie legate ai Sistemi Informativi Geografici (GIS).	Didattica induttiva. Problem solving. Didattica aperta. Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo TIC Learning by doing.	Verifiche orali e scritte Questionari VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PAESAGGIO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani...). -Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici...) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.	-Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.	-L'Italia e la sua posizione geografica. -L'Italia e le sue regioni. -Relazione tra clima e ambiente: fauna, flora, economia, terziario. -Usi e costumi.	Lettura di carte geografiche. Ricerca di informazioni geografiche da una pluralità di fonti. Attività ludiche per la localizzazione sulla carta geografica dell'Italia delle regioni fisiche, storiche, amministrative. Riconoscimento di confini, superfici, aspetti fisici, antropici ed economici di ciascuna regione. Ricerca di aspetti folcloristici e culturali regionali.	Didattica induttiva. Problem solving. Didattica aperta. Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo. TIC. Learning by doing.	Verifiche scritte e orali Questionari. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. -Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/ o di interdipendenza.	-Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. -Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.	-La posizione geografica, i confini, la superficie di ciascuna regione. -Gli aspetti fisici, climatici, antropici, economici e culturali di ciascuna regione. -La tutela e la valorizzazione del patrimonio naturale e culturale nel proprio contesto di vita.	Utilizzo di coordinate spaziali per orientarsi nel territorio italiano e non. Analisi di ogni elemento nel suo contesto spaziale. Confronto di elementi geografici del proprio territorio con altri territori.	Didattica induttiva. Problem solving. Didattica aperta. Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo. TIC. Learning by doing.	Verifiche scritte e orali Questionari VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUINTA

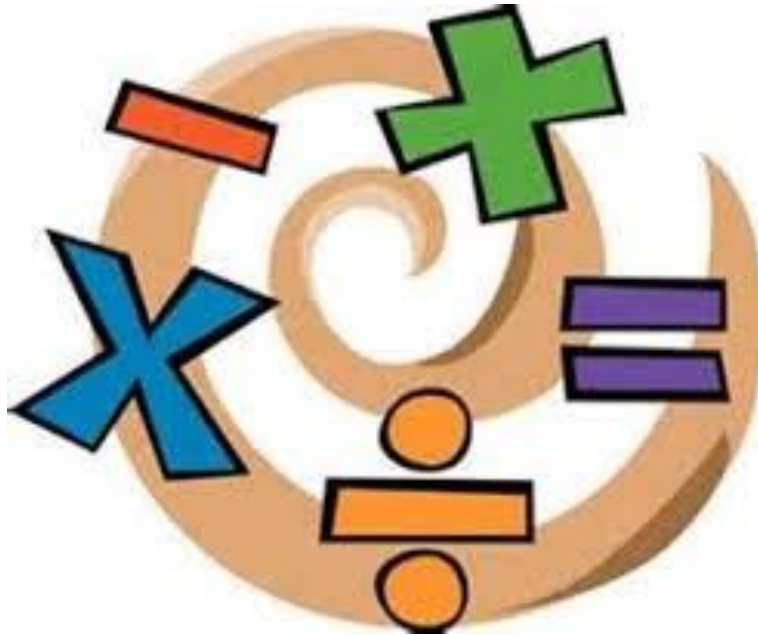
DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: NUMERI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. -Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione ...).	-Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. -Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. -Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. -Stimare il risultato di una operazione. -Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. -Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. -Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. -Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta	-L'insieme dei numeri naturali -I numeri relativi -Le frazioni -I numeri decimali -Le percentuali -Gli algoritmi e le proprietà delle operazioni -Le espressioni aritmetiche -Multipli, divisori e numeri primi. -I criteri di divisibilità	Lettura, scrittura, scomposizione, composizione e confronto di numeri naturali e decimali. Riconoscimento di multipli, divisori e numeri primi. Analisi delle quattro operazioni (significato, caratteristiche, proprietà, prove, procedure). Giochi matematici. Individuazione, rappresentazione e confronto fra frazioni Analisi e studio delle procedure per il calcolo di frazioni, percentuali, sconti ed interessi. Classificazioni e comparazioni di frazioni con l'intero (maggiori, minori, uguali). Individuazione di frazioni	Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo TIC Problem solving. Game based-learning	Verifiche scritte e orali. Questionari Test con materiali multimediali. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

	utilizzare scale graduate in contesti significativi per la scienze e per la tecnica. -Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.		complementari o equivalenti. Analisi di frazioni come operatore, rapporto e quoziente (numero decimale). Approssimazioni per eccesso o per difetto.		
--	--	--	---	--	--



DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: SPAZIO E FIGURE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. -Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.	-Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. -Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). -Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. -Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. -Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. -Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. -Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità,	-Le trasformazioni geometriche elementari e loro invarianza. -Le rappresentazioni in scala. -Le figure geometriche piane e solide. -Il concetto di area. -L'area dei poligoni. -Lato e apotema nei poligoni regolari per il calcolo dell'area. -Il cerchio e la circonferenza. -Area e perimetro del cerchio.	Analisi e classificazione di figure geometriche piane e solide. Costruzione, scomposizione e ricomposizione di figure geometriche con uso di cartoncino e/o altro. Giochi di composizione e scomposizione di figure equiestese. Elaborazione di strategie utilizzabili per il calcolo di perimetri ed aree di triangoli e quadrilateri. Costruzione e classificazione di poligoni regolari. Costruzione e analisi del cerchio e della circonferenza. Misura e calcolo di perimetro, circonferenza e aree. Giochi di simmetria (uso dello specchio, del ritaglio, delle piegature,	Didattica laboratoriale. Approccio cooperative TIC Problem solving. Game based-learning	Verifiche scritte e orali Questionari Test con materiali multimediali. VALUTAZIONE 

	verticalità. -Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). -Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. -Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. -Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).		macchie di colore, ...). Esercizi di rotazione e traslazione con il corpo e con gli oggetti.		
--	---	--	--	--	--

DISCIPLINA: MATEMATICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici), ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. -Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. -Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. -Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. -Descrive il procedimento	-Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. -Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione. -Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. -Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. -Passare da un'unità di misura	-Lessico ed espressioni relative a numeri, dati, figure, relazioni, simboli. -Gli enunciati logici. -Elementi delle rilevazioni statistiche. -Moda, media, mediana. -Elementi essenziali di calcolo probabilistico. -Unità di misura del S.I. -Grandezze equivalenti. -La compravendita. -Sconto e interesse. -Le fasi risolutive di un problema e la loro rappresentazione con diagrammi. -Tecniche risolutive di un problema.	Indagine statistica su una situazione reale: raccolta dati, loro tabulazione ed interpretazione. Rappresentazione di classificazioni: diagrammi di Eulero-Venn, ad albero, di Carroll. Individuazione di relazioni: tabelle e diagrammi sagittali. Calcolo di media, mediana, moda. Giochi di probabilità. Calcolo della probabilità con l'uso delle frazioni e delle percentuali. Indovinelli e giochi logici Giochi logici che sollecitano all'uso di	Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo TIC Problem solving. Game based-learning Coding unplugged	Verifiche scritte e orali. Questionari Test con materiali multimediali. VALUTAZIONE 

seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. -Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendole proprie idee e confrontandose con il punto di vista di altri. -Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. -In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. -Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.		connettivi e quantificatori. -Successioni ordinate di azioni e loro rappresentazione con diagrammi di flusso. -Analisi e soluzioni di problemi che ammettono un unico percorso risolutivo mediante diagrammi e /o espressioni e/ o il metodo grafico per evidenziare classi di dati e le loro relazioni. -Analisi e soluzione di problemi che ammettono percorsi risolutivi alternativi. -Problemi per il calcolo di sconto e interesse. -Problemi per il calcolo di aree, perimetri e circonferenze. -Problemi per il calcolo di velocità- spazio- tempo.		
---	---	--	---	--	--

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUINTA

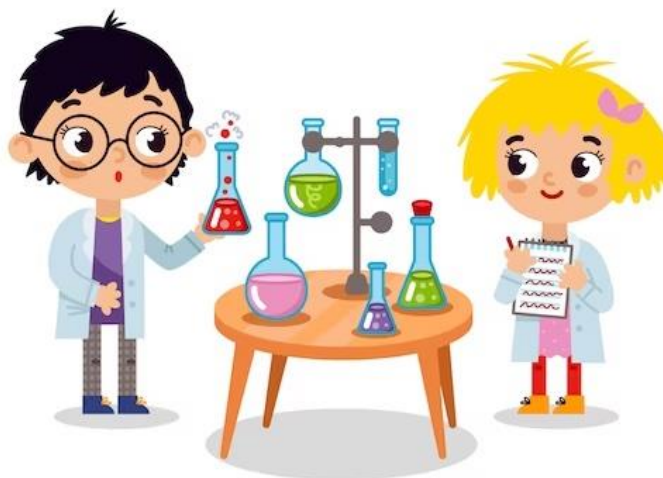
DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OGGETTI, MATERIALI E TRASFORMAZIONI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. -Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. -Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni	-Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. -Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. -Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità (bilance a molla, ecc.) imparando a	-Il concetto di energia. -Le fonti di energia rinnovabili e non rinnovabili. -La luce. -Il suono. -Le forze. -Le leve. -Il rispetto dell'ambiente.	Conversazione guidata e/o libera sulle conoscenze acquisite. Brainstorming-osservazioni dirette e indirette sulle fonti di energia nella vita quotidiana. Visione di video Lecture di altri testi (libri, riviste scientifiche, multimediali, ...). Costruzione di una mappa concettuale di sintesi. Confronto di tabelle.	Didattica induttiva. Problem solving. Didattica aperta. Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo TIC. Learning by doing.	Verifiche scritte e orali. Questionari. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

spazio/temporali.	servirsi di unità convenzionali. - Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare esperimenti semplici - Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.).				
-------------------	---	--	--	--	--



NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO



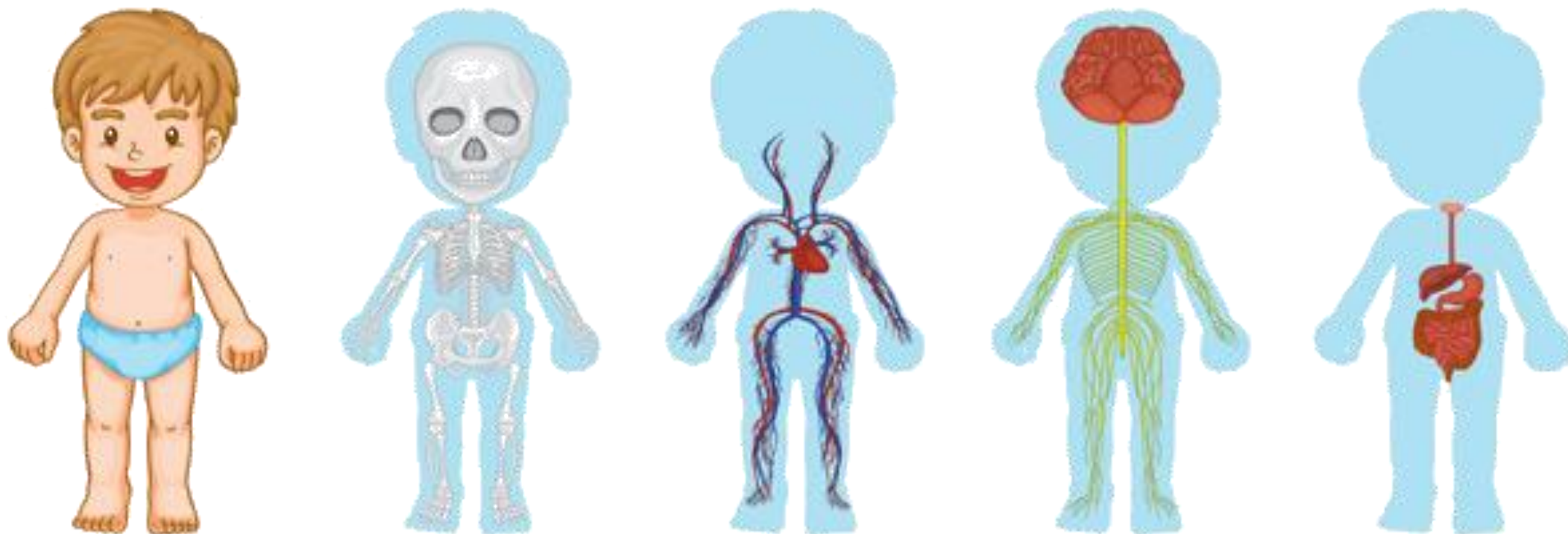
DISCIPLINA: SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza matematica e competenze di base in scienza, tecnologia e ingegneria- Competenza personale, sociale e capacità d'imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. -Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. -Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.	-Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente; costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare. -Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. -Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. -Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. -Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. -Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle	-Il corpo umano: cellule, tessuti, organi, apparati e sistemi. -Sistema scheletrico. -Sistema muscolare -Apparato circolatorio. -Apparato respiratorio. -Apparato digerente. -Apparato escretore. -Apparato riproduttore. -Sistema nervoso. -Gli organi di senso. -Stili di vita, salute e sicurezza.	Osservazioni, descrizioni, analisi di elementi del mondo vegetale e animale. Riconoscimento e descrizione di fenomeni naturali. Visione di video e documentari di approfondimento.	Didattica induttiva. Problem solving. Didattica aperta. Didattica laboratoriale. Cooperative learning. TIC Learning by doing.	Esposizione orale e scritta degli argomenti affrontati Test a risposta multipla. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

	trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.				
--	---	--	--	--	--



SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUINTA

DISCIPLINA: **MUSICA**

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale-
Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ASCOLTARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. -Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare sé stesso e gli altri.	-Valutare aspetti funzionali ed estetici di brani musicali di vario genere e stile, riconoscendo cultura di tempi e luoghi diversi. -Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. -Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).	-Le sonorità degli strumenti. -I diversi generi musicali e i principali strumenti musicali. -Il ritmo, l'intensità, la durata.	Individuazione delle funzioni della musica nel gioco, nelle varie forme di spettacolo, nella pubblicità. Associazione tra eventi sonori ed emozioni e immagini poetiche (allegria, tristezza, ecc.). Ascolto di brani musicali appartenenti a repertori e generi diversi.	Didattica laboratoriale. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. TIC	Schede strutturate. Prove pratiche. Giochi di ascolto. Realizzazione di cartelloni di sintesi. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: MUSICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale - Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: PRODURRE E RIPRODURRE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. -Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. -Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.	-Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione, improvvisazione. -Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. -Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.	-I principi costruttivi dei brani musicali (ripetizione, variazione, contesto). -I periodi e i protagonisti più importanti della storia musicale. -La notazione convenzionale.	Proposte grafico-visive-musicali. Esecuzione, composizione improvvisazione individuale e di gruppo. Riproduzione di ritmi con diversi materiali. Riconoscimento di forme di notazione analogiche o codificate.	Didattica laboratoriale. Lavori di gruppo. Conversazione libera e guidata. Ascolto guidato. Utilizzo di mediatori didattici facilitanti (mappe, immagini, strumenti...) Utilizzo di linguaggi multimediali. Utilizzo di strumenti.	Prove pratiche (esecuzioni vocali e strumentali). Schede strutturate. Realizzazione di cartelloni di sintesi. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE QUINTA

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: ESPRIMERSI E COMUNICARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a -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).	-Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. -Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. -Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. -Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.	-Gli elementi del linguaggio visivo: la fotografia, il dipinto, la vignetta... -Luci e ombre. -La prospettiva. -La figura umana. -Il ritratto.	- Rappresentazione grafica di esperienze vissute e/o storie ascoltate. -Uso di differenti tecniche (disegno, pittura, collage, modellamento...) con diversi strumenti e materiali. -Utilizzo degli elementi del linguaggio grafico-pittorico (combinazioni di colori, luci e ombre, prospettiva...). -Rielaborazione ricombinazione e modificazione creativa di disegni, immagini e materiali d'uso per produrre nuove rappresentazioni.	Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo.	Produzione di elaborati grafico-iconici, compositivi, plastici, espressivi. Osservazione diretta degli aspetti motivazionali durante lo svolgimento delle attività individuali e/o di gruppo. VALUTAZIONE 

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale
 ecapacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -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.).	-Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. -Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. -Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.	-Elementi del linguaggio grafico-pittorico: la linea, la forma, il colore, la luce... -Il codice e le regole compositive presenti nelle immagini e opere d'arte.	-Osservazione e confronto di immagini. -Riconoscimento degli elementi costitutivi. -Lettura e comprensione di fumetti e pubblicità.	Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo.	Prove autentiche ed elaborati. Questionari e schede Osservazione diretta degli aspetti motivazionali durante lo svolgimento delle attività individuali e/o di gruppo VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- Competenza personale, sociale e capacità d' imparare ad imparare- Competenza imprenditoriale- Competenza digitale

NUCLEO TEMATICO: COMPRENDERE ED APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. -Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	-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. -Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. - Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.	-I dipinti e le opere d'arte. -Le diverse correnti artistiche. -L'opera pittorica ed architettonica nelle diverse civiltà (greca, etrusca e romana). -I monumenti della propria città.	-Analisi degli elementi caratterizzanti alcune correnti artistiche. -Osservazione e descrizione delle opere d'arte più famose e individuazione degli elementi caratterizzanti. -Condivisione delle emozioni suscitate dopo l'osservazione di un'opera d'arte.	Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo.	Schede, elaborati e conversazioni guidate per l'analisi critica (lettura e interpretazione) di immagini, video, opere d'arte. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUINTA

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL CORPO LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno /a: -acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.	-Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/ saltare, afferrare/lanciare, ecc.). -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.	-Orientamento spaziale. -Lateralizzazione. -Gli schemi motori. -La coordinazione oculo manuale. -Resistenza e rapidità.	Combinazione di schemi motori. Esercizi di coordinazione e orientamento. Percorsi e circuiti con il superamento di ostacoli. Esercizi in gruppo per l'ampliamento del repertorio degli schemi motori e posturali.	Role play Attività ludiche individuali, a coppie, di squadra.	Prove pratiche individuali e di gruppo. Osservazione sistematica e diretta. VALUTAZIONE 

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali					
NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.	-Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. -Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	-Il linguaggio corporeo. Posture e azioni motorie. -I movimenti coreografici.	Esecuzione di semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	Role play Attività ludiche individuali, a coppie, di squadra.	Prove pratiche individuali e di gruppo. Osservazione sistematica e diretta. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. -Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. -Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, in valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	-Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>gioco-sport</i>. -Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. -Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. -Rispettare 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.	-La collaborazione e l'individualità nel gioco. -Ruoli, regole e tecniche dei giochi sportivi.	Esecuzione di giochi di vario tipo applicando indicazioni e regole. Partecipazione attiva alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.	Giochi di squadra Role play Attività ludiche individuali, a coppie, di squadra. Collaborazione e interazione tra pari.	Prove pratiche individuali e di gruppo. Osservazione sistematica e diretta. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. -Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.	-Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. -Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. -Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.	-Il corpo e le sue funzioni. -Le funzioni fisiologiche (muscolari e cardiorespiratorie). -Elementi di igiene del corpo. -La piramide alimentare	Individuazione dei comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni a casa e a scuola. Riconoscimento del rapporto tra alimentazione e sani stili di vita.	Role play Conversazioni guidate.	Test e questionari. Verifiche individuali Osservazione sistematica e diretta. VALUTAZIONE 

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUINTA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza imprenditoriale					
NUCLEO TEMATICO: VEDERE E OSSERVARE					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. -È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. -Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. -Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	-Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. -Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	-Gli elementi dell'ambiente scolastico e della casa. -L'energia e il rispetto ambientale. -Il risparmio energetico. - Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni (carta, plastica, alluminio, acciaio, vetro). -Il riciclo. -Aspetti principali della tecnologia, dell'informazione e della comunicazione. - L'evoluzione tecnica di alcune macchine di uso quotidiano	Realizzazione di modellini o di un plastico. Utilizzo di dépliant e manuali d'istruzioni di montaggio. Elaborazione di cartelloni sull'energia e il rispetto dell'ambiente. Approfondimenti in rete sul riciclo dei materiali. Analisi di alcuni macchinari che utilizzano diverse forme di energia. Esecuzione di semplici esperimenti per individuare le proprietà di alcuni materiali. Utilizzo di programmi di presentazione: Power Point.	Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo. Learning by doing. Utilizzo di tabelle, mappe, diagrammi in modo autonomo.	Prove pratiche. Test a risposta multipla. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria- Competenza digitale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza imprenditoriale

NUCLEO TEMATICO: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. -È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. -Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. -Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. -Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	-Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. -Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. -Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. -Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	-Rappresentazione e descrizione di oggetti o strumenti. -Le fasi per la realizzazione di un oggetto. -Lapbook, biglietti pop-up... -Il pensiero computazionale. -Internet e il Web.	- Montaggio e smontaggio di semplici oggetti. - Esecuzione di interventi di decorazione. - Realizzazione di lapbook e biglietti pop-up. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendone e documentando la sequenza delle operazioni. - Progettazione di una gita usando Internet per reperire e selezionare le informazioni utili. - Utilizzo di depliant per reperire informazioni utili su luoghi d'interesse particolare.	Didattica laboratoriale. Approccio cooperativo Learning by doing. Coding unplugged.	Prove pratiche. Test a risposta multipla. Compito di realtà. VALUTAZIONE 

NUCLEO TEMATICO: INTERVENIRE E TRASFORMARE



SCUOLA PRIMARIA

CLASSE: QUINTA

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: DIO E L'UOMO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale.	-Descrivere i contenuti principali del credo cattolico -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 -Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù e azione dello Spirito Santo. -Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico -Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più	-Il Credo Apostolico -La storia della Chiesa: prime comunità, Pietro e Paolo, persecuzioni e libertà, ecc. -La chiesa: una, santa, cattolica e apostolica -Il Regno di Dio e l'escatologia -I sacramenti -La chiesa si divide -L'ecumenismo -Le grandi religioni del mondo: ebraismo, cristianesimo, islam, buddismo e induismo -Il dialogo interreligioso	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. VALUTAZIONE 

importanti del dialogo interreligioso.				
---	--	--	--	--



DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -riconoscere che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; -identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza.	-Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. -Confrontare la Bibbia con i testi delle altre religioni. -Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo a partire dai Vangeli. -Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni. -Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana. -Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di santi e in Maria, madre di Gesù.	-La Bibbia -I testi sacri	- Rappresentazioni grafiche - Cartelloni - Lettura di brani biblici - Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; - Conversazioni guidate; - Drammatizzazioni	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: IL LINGUAGGIO RELIGIOSO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo.	-Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa. -Riconoscere il valore del "silenzio" come "luogo" di incontro con sé stessi, con l'altro, con Dio. -Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli -Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo.	-Icone -Natale e Pasqua -Il monachesimo e il silenzio -L'arte cristiana: le miniature -Maria e i Santi nel cattolicesimo. -I sacramenti comuni alle tre confessioni cristiane.	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. VALUTAZIONE 

DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare- Competenza in materia di cittadinanza- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO TEMATICO: I VALORI ETICI E RELIGIOSI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE	METODOLOGIA	VERIFICA
L'alunno/a: -identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.	Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane. -Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.	-Vocazioni e ministeri ecclesiali -Il Concilio Vaticano II e la struttura della Chiesa -Scelte responsabili e progetto di vita personale -Shalom	Rappresentazioni grafiche Cartelloni Lettura di brani biblici Utilizzo del quaderno operativo e dei testi proposti; Conversazioni guidate; Drammatizzazioni	Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a "fare" più che ad ascoltare. Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche	Interrogazioni orali; Osservazione della partecipazione, dell'interesse e dell'impegno verso gli argomenti trattati; Domande di comprensione e conoscenza; Quiz a risposta multipla; Compito di realtà. VALUTAZIONE 

-

Direzione Didattica 1° Circolo di Olbia

SCUOLA PRIMARIA

1° Circolo Didattico Olbia

DISCIPLINA: INGLESE

