

– PROGRAMMAZIONE ANNUALE –

Anno scolastico 2019- 2020

Classe II Sez. A – Scuola PRIMARIA - Plesso LOTTO O

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		<u>COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA</u>	
DISCIPLINA		ITALIANO	
<i>Dal curriculum d'istituto</i>		<i>Dall'analisi della situazione della classe</i>	<i>Dalla progettazione del piano di lavoro</i>
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.	A) ASCOLTO E PARLATO 1. Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. 2. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. 3. Ascoltare testi narrativi ed espositivi, mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. 4. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. 5. Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico.	A) ASCOLTO E PARLATO 1.1 Intervenire nelle libere conversazioni e discussioni collettive rispettando i turni di dialogo, i tempi ed ascoltando in silenzio il contributo degli altri. 1.2 Intervenire nella conversazione con coerenza, formulando domande pertinenti. 1.3 Intervenire esprimendo opinioni, punti di vista e giudizi personali. 2.1 Rispondere a domande sul contenuto di conversazioni e narrazioni (chi, come, quando, dove, perché) 3.1 Nell'esposizione orale utilizzare un lessico appropriato evitando parole generiche, usando sinonimi e aggettivi.	Consolidamento dei contenuti dell'anno precedente. • Conversazioni guidate sul vissuto dei bambini, su testi, su eventi... • Riproduzione di situazioni ed eventi comunicativi reali. • Drammatizzazioni su situazioni reali o immaginarie, giochi di ruolo. • Ascolto di brani di differente complessità letti dall'insegnante. • Comprensione di racconti letti dall'insegnante e loro rappresentazione grafica.

		3.2 Usare nell'esposizione orale frasi strutturalmente corrette (nessi causali e temporali) 4.1 Eseguire comandi, istruzioni, regole di gioco o un'attività rispettando indicazioni date. 4.2 Impartire adeguate istruzioni in base al tipo di gioco o attività da svolgere. 5.1 Riferire con chiarezza esperienze personali, sentimenti ed emozioni. 5.2 Inventare storie fantastiche rispettando l'ordine cronologico. 5.3 Recitare testi in versi.	• Individuazione di sequenze in storie di complessità crescente. • Ricostruzione della storia attraverso le sequenze. • Individuazione della corretta cronologia delle sequenze. • Riordino temporale e/o logico di immagini che rappresentano storie lette. • Resoconti di racconti letti e/o narrati. • Descrizione orale di un'immagine. • Domande per la comprensione del testo letto o ascoltato.
Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.	B) LETTURA 1. Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla. 2. Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. 3. Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.	B) LETTURA 1.1 Leggere in maniera chiara semplici testi di diverso tipo e riferire il significato globale. 1.2 Leggere in modo espressivo rispettandone la punteggiatura. 1.3 Ricavare informazioni esplicite presenti in un testo (chi, cosa fa, come, perché...). 2.1 Individuare in un racconto e nelle immagini i nessi temporali, spaziali, causali e consequenziali esprimendone il contenuto con un titolo o brevi frasi.	• Lettura e produzione di testi di genere diverso. • Individuazione del contenuto essenziale del brano letto attraverso domande aperte o a scelta multipla. • Individuazione delle sequenze narrative. • Individuazione degli elementi principali di un testo.

		2.2 Ordinare disegni o didascalie relative a un racconto. 3.1 Nei testi descrittivi individuare i dati sensoriali, le informazioni sul carattere e comportamento (di persone e animali). 3.2 Comprendere il significato di semplici testi regolativi eseguendone le istruzioni (percorsi, regole di gioco). 3.3 Leggere e comprendere il contenuto di una filastrocca, una poesia individuando l'argomento e le informazioni esplicite. 3.4 Leggere testi in versi rimati, rispettandone il ritmo sillabico. 3.5 Leggere tabelle, schemi riassuntivi e ricavarne informazioni.	
Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.	C) SCRITTURA 1. Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. 2. Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. 3. Produrre semplici testi. 4. Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi, che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.	C) SCRITTURA 1.1 Scrivere prestando attenzione alle differenze nei grafemi, ascoltando con attenzione i suoni nelle parole e la punteggiatura. 2.1 Scrivere rispettando le convenzioni ortografiche. 3.1 Scrivere racconti di esperienza quotidiana e fatti accaduti anche con l'ausilio di schemi e immagini. 3.2 Produrre semplici narrazioni seguendo l'ordine cronologico e indicazioni date (chi, dove,	• Produzione di testi autobiografici. • Giochi con le lettere, le parole, le frasi: -ordinamento di lettere; -elenchi di parole; -completamento di parole con il supporto di immagini; -giochi linguistici; -completamento e riordino di frasi. • Produzione di testi di vario genere con l'ausilio di immagini.

		quando; accade un fatto; conclusione). 3.3 Scrivere semplici testi descrittivi riferiti a esperienze personali e vissuti (descrizione dell'aula, del proprio animale, di una persona conosciuta) 3.4 Impostare e scrivere grafici, tabelle, schemi di vario tipo. 3.5 Partecipare alla scrittura collettiva di semplici racconti, poesie, filastrocche. 4.1 Data una sequenza di immagini, scrivere semplici frasi, una didascalia, un fumetto. 4.2 Rispondere scrivendo frasi semplici e coerenti a domande su una storia 4.3 Scrivere brevi testi di tipo pratico- comunicativo.	• Produzione di un testo con il supporto di uno schema-guida.
Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	D) ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO 1. Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. 2. Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.	D) ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO 1.1 Chiedere spiegazioni e/o ricercare spiegazioni per parole o espressioni nuove. 1.2 Utilizzare in modo appropriato parole scoperte. 2.1 In un testo, un'esperienza, riflettere ed individuare il significato di parole sconosciute basandosi sul contesto.	• Letture varie. • Individuazione di nuovi vocaboli e del loro significato, in testi di vario tipo. • Confronto di vocaboli in Lingue differenti. • Primo approccio all'uso del dizionario • L'ordine alfabetico. • I suoni omologhi

	E) ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA 1. Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. 2. Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo....).	E) ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA 1.1. Usare correttamente i digrammi e altri suoni particolari. 1.2. Usare correttamente le doppie 1.3. Usare l'accento 1.4. Usare l'apostrofo 1.5. Utilizzare correttamente la divisione in sillabe 1.6. Utilizzare correttamente i principali segni di punteggiatura. 2.1 Riconoscere, classificare e usare correttamente nella frase le parole: articoli, nomi, verbi, aggettivi. 2.2 Usare i coordinati: perciò, quindi, allora. 2.3 Individuare in una frase il soggetto e il predicato. 2.4 Dividere una frase in sintagmi 2.5 Espandere la frase minima in base a domande.	• I suoni complessi. • Le doppie. • La divisione in sillabe. • L'accento. • I monosillabi. • L'apostrofo. • L'uso dell'H. • La punteggiatura. • Il discorso diretto e indiretto. • Il nome. • Gli articoli. • Gli aggettivi qualificativi. • Il verbo. • Il tempo dei verbi. • I verbi essere e avere. • La frase. • La frase minima. • Le espansioni
--	---	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	
DISCIPLINA		INGLESE	
<i>Dal curriculum d'istituto</i>		<i>Dall'analisi della situazione della classe</i>	<i>Dalla progettazione del piano di lavoro</i>
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi.	A) RICEZIONE ORALE (ASCOLTO) 1. Comprendere comandi e istruzioni. 2. Comprendere semplici domande, espressioni e frasi di uso quotidiano. 3. Comprendere il senso generale di filastrocche e canzoni, anche con il supporto della gestualità.	A) RICEZIONE ORALE (ASCOLTO) 1.1 Comprendere semplici istruzioni. 1.2 Comprendere semplici comandi correlati alla vita della classe. 2.1 Comprendere espressioni di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente. 2.2 Rispondere in modo adeguato a semplici domande. 3.1 Partecipare ad una canzone cantando e mimando. 3.2 Eseguire le istruzioni ricevute.	• Consolidamento dei contenuti dell'anno precedente. • Ascolto di canzoni/filastrocche con strategie di supporto visivo finalizzati alla memorizzazione del lessico. • Ascolto di testi finalizzati a familiarizzare con le nuove strutture linguistiche. • Utilizzo di flashcard per la memorizzazione e la ripetizione della struttura e del lessico. • Attività di movimento fortemente motivanti (TPR). Giochi e interazioni orali
Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali.	B) INTERAZIONE ORALE 1. Riprodurre parole, semplici frasi, filastrocche e canzoni curando pronuncia, ritmo e intonazione.	B) INTERAZIONE ORALE 1.1 Riprodurre con la gestualità rime, canti e filastrocche rispettando il ritmo dato 1.2 Associare il suono/parola al movimento e/o all'immagine.	• Ascolto e comprensione di: Lessico relativo ai saluti formali ed informali.

	2. Interagire per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione anche se formalmente difettose.	2.1 Accogliere e rispondere a un saluto. 2.2 Presentarsi e chiedere il nome. 2.3 Esprimere affermazioni e negazioni. 2.4 Esprimere emozioni 2.5 Esprimere gusti.	• Ascoltare e comprendere una semplice storia supportata da immagini. • Ascoltare le strutture e rispondere (Yes, no). • Ascoltare un canto di gruppo. • Ripetere le parole. • Cantare in coro.
Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	C) RICEZIONE SCRITTA (LETTURA) 1. Comprendere brevi testi scritti con l'ausilio di supporti visivi, individuando parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente. D) PRODUZIONE SCRITTA 1. Copiare e scrivere parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe.	C) RICEZIONE SCRITTA (LETTURA) 1.1 Comprendere brevi messaggi, accompagnati da vignette, cogliendo il significato generale delle frasi 1.2 Riconoscere semplici parole. D) PRODUZIONE SCRITTA 1.1 Copiare e associare parola-immagine 1.2 Copiare e scrivere vocaboli e semplici frasi. 1.3 Acquisire ed utilizzare un vocabolario di base. 1.4 Acquisire conoscenze lessicali da utilizzare in contesti comunicativi ludici e/o reali.	• Lessico relativo ai colori e ad alcune forme geometriche piane. • Lessico relativo agli oggetti scolastici e al contesto classe. I numeri fino a 20. "My birthday". • Lessico relativo ai giocattoli. • Lessico relativo agli animali della fattoria e a quelli domestici. • Lessico relativo al corpo umano. • Lessico relativo ai vestiti • Rappresentare il dialogo della storia. • Ascoltare e guardare le canzoni con l'aiuto del materiale video. • Saper usare correttamente le parole memorizzate. • Avviamento alla scrittura con completamento guidato di semplici parole

	E) CONOSCENZA DELLA CULTURA E DELLA CIVILTÀ BRITANNICA 1. Conoscere alcune tradizioni legate alla notte di Halloween, alle festività di Christmas, Valentine's Day - Carnival - Father's Day, Easter, Mother's Day. 2. Effettuare semplici confronti interculturali.	E) CONOSCENZA DELLA CULTURA E DELLA CIVILTÀ BRITANNICA 1.1 Apprendere le tradizioni britanniche: Halloween, Christmas, Easter... 1.2 Identificare il lessico relativo alle festività. 2.1 Esprimere un atteggiamento di curiosità nei confronti della cultura anglosassone. 2.2 Cogliere alcune semplici somiglianze e differenze nelle diverse culture.	- Ricerca di espressioni augurali e realizzazione di disegni e biglietti con relativo messaggio - Lessico relativo a Halloween. Lessico relativo al Natale. - La Pasqua.
--	---	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZE NELLA MATEMATICA, NELLE GEO-SCIENZE, NELLA TECNOLOGIA	
DISCIPLINA		MATEMATICA	
<i>Dal curriculum d'istituto</i>		<i>Dall'analisi della situazione della classe</i>	<i>Dalla progettazione del piano di lavoro</i>
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali	A) NUMERI 1. Contare oggetti a voce e mentalmente in senso progressivo e regressivo per salti di due, tre... 2. Leggere e scrivere i numeri naturali, avendo consapevolezza del valore posizionale, confrontarli e ordinarli anche rappresentandoli sulla retta.	A) NUMERI 1.1. Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente in senso progressivo e regressivo fino a 100. 1.2. Contare per salti di due, tre, per decine ... in modo progressivo e regressivo. 2.1 Leggere e scrivere i numeri entro il 100. 2.2 Confrontare raggruppamenti diversi di	- Esercizi di manipolazione con materiale di vario genere per contare raggruppare e confrontare - I raggruppamenti in base 10 - Rappresentazioni con il disegno e registrazione in tabella - Esercizi di composizioni e scomposizioni di numeri

	3. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. 4. Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.	oggetti per quantità; far corrispondere le quantità ai rispettivi numeri. 2.3 Stabilire relazioni d'ordine tra numeri (usando =, <, >), ordinarli e disporli sulla linea dei numeri. 2.4 Usare correttamente i numeri ordinali, fino al 20esimo. 2.5 Raggruppare in base dieci (eventualmente anche diversa da dieci). 2.6 Scomporre i numeri fino a cento (nelle rispettive somme di unità, decine, centinaia) e ricomporli. 2.7 Individuare il significato e utilizzare correttamente lo zero e il valore posizionale delle cifre. 2.8 Riconoscere classi di numeri (pari/dispari). 3.1 Eseguire addizioni entro il 100, senza e con cambio (in riga, colonna, tabella). 3.2 Eseguire sottrazioni entro il 100, senza e con cambio (in riga, colonna, tabella). 3.3 Conoscere il significato della moltiplicazione e la sua terminologia; trasformarla in addizione ripetuta. 3.4 Rappresentare moltiplicazioni con schieramenti e incroci. 3.5 Conoscere ed utilizzare la tecnica del calcolo della	• Costruzioni di numeri fino al 100 con materiale strutturato (regoli, abaco ,tabelle, linea dei numeri) • Esercizi di confronto e ordinamento dei numeri fino al 100 con l'uso dei simboli $> < =$ • Calcoli mentali di addizioni e sottrazioni • Esercizi per eseguire addizioni e sottrazioni in colonna con riporto e cambio • Gli schieramenti • Costruzione della tabella della moltiplicazione e memorizzazione dei prodotti • Costruzione e memorizzazione delle tabelline • Esercizi per eseguire moltiplicazioni in riga • Giochi di probabilità
--	---	---	---

Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici	5. Risolvere semplici problemi con le quattro operazioni	moltiplicazione in colonna con e senza cambio (con moltiplicatore a una cifra). 3.6 Conoscere il significato della divisione e la sua terminologia specifica rappresentando graficamente i concetti. 3.7 Utilizzare tecniche di calcolo con la divisione. 3.8 Comprendere ed utilizzare i significati di: doppio, metà, triplo e terza parte. 3.9 Eseguire rapidamente e correttamente calcoli mentali (addizioni e sottrazioni) usando strategie diverse. 4.1 Raggruppare e contare oggetti per 2, per 3, per 4, ecc (in funzione del calcolo pitagorico). 4.2 Costruire e memorizzare le tabelline e la tavola pitagorica. 5.1 Riconoscere ed isolare situazioni problematiche (aritmetiche e non). 5.2 Individuare e distinguere la richiesta e le informazioni utili per risolvere il problema. 5.3 Rappresentare e risolvere una situazione problematica simbolicamente, con materiale, disegno, grafici ed operazioni.	• Risoluzioni di situazioni problematiche concrete • Risoluzione di semplici problemi • Esercizi di schematizzazione dei dati essenziali di un problema. • Esercizi di rappresentazione e risoluzione di un problema
---	--	---	---

Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali;	B) SPAZIO E FIGURE 1. Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze a partire dal proprio corpo. 2. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, utilizzando i termini adeguati (sopra /sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). 3. Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. 4. Saper descrivere il percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. 5. Riconoscere denominare e descrivere figure geometriche. 6. Disegnare figure geometriche.	B) SPAZIO E FIGURE 1.1 Percepire la propria posizione nello spazio, stimare distanze e comunicarle usando le relazioni topologiche 2.1 Localizzare oggetti nello spazio con diversi punti di riferimento usando correttamente le relazioni topologiche: dentro/fuori, sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, in alto / in basso, destra/sinistra. 3.1 Effettuare spostamenti lungo percorsi con istruzioni orali e scritte e rappresentarli. 4.1 Usare correttamente le relazioni topologiche per descrivere un percorso che si sta facendo e dare istruzioni a qualcuno perché compia il percorso desiderato. 5.1 Riconoscere nella realtà e descrivere le principali figure solide. 5.2 Riconoscere e classificare linee aperte, linee chiuse, linee semplici ed intrecciate. 5.3 Riconoscere regioni interne/esterne e confini. 5.4 Riconoscere, denominare e classificare le figure geometriche piane. 6.1 Rappresentare in vario modo figure geometriche (disegno, modelli 2D, 3D ...).	• Giochi motori in aula e in palestra • Sperimentazione di localizzazione di oggetti nello spazio • Giochi motori • Rappresentazioni grafiche di percorsi • Individuazione nella realtà di forme riferibili a figure geometriche • Rappresentazioni grafiche
--	---	--	---

		6.2 Individuare simmetrie assiali su oggetti e figure date; rappresentare simmetrie mediante piegature, ritagli, disegni...	
Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo;	C) RELAZIONI, DATI E PREVISIONI 1. Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. 2. Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 3. Distinguere un evento casuale, certo, possibile o impossibile. 4. Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie e sia strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).	C) RELAZIONI, DATI E PREVISIONI 1.1 Classificare numeri, figure, oggetti, elementi in base a uno o due attributi rappresentando in vario modo. 1.2 Indicare i criteri di una classificazione, un ordinamento. 2.1 Stabilire relazioni e rappresentarle con diagrammi, grafici e tabelle 2.2 Riconoscere relazioni leggendo diagrammi, grafici e tabelle. 2.3 Usare correttamente i connettivi logici e i quantificatori. 3.1 Usare e comprendere espressioni legate alla probabilità. 4.1 Confrontare e misurare grandezze (pesi e capacità) con unità di misura arbitrarie. 4.2 Misurare le durate e leggere l'orologio. 4.3 Effettuare cambi con monete e banconote in euro.	• Quantificatori • L'uso del non • Le classificazioni • Le relazioni • Certo possibile impossibile • Misure di lunghezza, peso e capacità

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		<u>COMPETENZE NELLA MATEMATICA, NELLE GEO-SCIENZE, NELLA TECNOLOGIA</u>	
DISCIPLINA		SCIENZE	
<i>Dal curriculum d'istituto</i>		<i>Dall'analisi della situazione della classe</i>	<i>Dal regolamento di valutazione</i>
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni	A) ESPLORE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI 1. Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana. 2. Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, riconoscerne funzioni e modi d'uso. 3. Seriare e classificare oggetti e fenomeni in base alla loro proprietà.	A) ESPLORE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI 1.1 Comprendere e descrivere alcune semplici trasformazioni 1.2 Comprendere e descrivere il ciclo vitale di un essere vivente 1.3 Comprendere e descrivere i passaggi di stato dell'acqua 1.4 Comprendere e descrivere il ciclo dell'acqua. 1.5 Elaborare ipotesi per spiegare fenomeni 2.1 Riconoscere i materiali di cui sono fatti gli oggetti e le loro principali caratteristiche 2.2 Comprendere il rapporto tra forma e funzione di un oggetto 3.1 Classificare oggetti, sostanze, materiali utilizzando i cinque sensi. 3.2 Discriminare i viventi dai non viventi individuandone le	• I materiali e le loro caratteristiche. • L'acqua. • I passaggi di stato (Laboratorio). • Il ciclo dell'acqua • L'acqua e l'uomo. • Il galleggiamento.

		caratteristiche, le somiglianze e le differenze. 3.3 Distinguere le sostanze in solide, liquide e aeriformi in base alle loro caratteristiche.	
Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi	B) OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO 1. Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc ... 2. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. 3. Osservare con uscite all'esterno, le caratteristiche del terreno e delle acque. Osservare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.). 4. 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).	B) OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO 1.1 Descrivere le fasi di nascita e crescita di una piantina e ordinarle in sequenza 2.1 Riconoscere e descrivere le parti principali di una pianta e le loro funzioni 2.2 Classificare le piante in base ad alcune caratteristiche 2.3 Osservare e descrivere alcune caratteristiche degli animali e classificare 2.4 Cogliere le relazioni tra gli animali e l'ambiente di vita 2.5 Riconoscere materie prime di origine minerale, vegetale e animale 3.1 Riconoscere e descrivere i cambiamenti dell'ambiente nel ciclo delle stagioni 3.2 Riconoscere e descrivere le forme di adattamento degli animali e delle piante ai cambiamenti ambientali. 4.1 Comprendere le cause della variabilità dei vari fenomeni atmosferici. 4.2 Osservare e raccogliere dati relativi al tempo atmosferico	• Le piante e l'uomo. • Le parti della pianta. • Le piante: la nutrizione. • Le piante: la riproduzione. • Gli animali e l'uomo. • Gli animali: la nutrizione. • Gli animali: la riproduzione. • Gli animali: strategie di difesa dal freddo. • Gli animali: strategie di difesa dai predatori

Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.	C) L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE 1. Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. 2. Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso. 3. Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.	C) L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE 1.1 Riconoscere gli elementi naturali e antropici dell'ambiente di vita 2.1 Riconoscere le cause e gli effetti di alcune funzioni e bisogni del corpo umano. 3.1 Riconoscere l'importanza dell'acqua per organismi vegetali e animali 3.2 Acquisire strategie corrette per il risparmio dell'acqua 3.3 Comprendere la necessità di comportamenti di rispetto verso l'ambiente e i viventi	• Conoscere le quattro stagioni • Conoscenza della costituzione del corpo umano • Relazione degli animali uomini e piante e relazione con l'ambiente in cui vivono
--	---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZE NELLA MATEMATICA, NELLE GEO-SCIENZE, NELLA TECNOLOGIA	
DISCIPLINA		TECNOLOGIA	
<i>Dal curriculum d'istituto</i>		<i>Dall'analisi della situazione della classe</i>	<i>Dalla progettazione del piano di lavoro</i>
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	A) VEDERE E OSSERVARE 1. Eseguire semplici rilievi anche fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 2. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. 3. Rappresentare con il disegno semplici oggetti.	A) VEDERE E OSSERVARE 1.1 Eseguire rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante, semplicissime mappe; rilevazione di potenziali pericoli...) 1.2 Rappresentare spazi presi in esame modificandoli. 2.1 Essere in grado di ripetere le indicazioni di una guida d'uso.	Misurazioni in ambienti della propria vita quotidiana (ambiente scolastico, propria abitazione, ...). Esperimenti riguardanti le proprietà dei materiali più comuni Uso e costruzione di tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

	4. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 5. Utilizzare il computer nelle sue funzioni principali e con la guida dell'insegnante. 6. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi, disegni, brevissimi testi.	2.2 Conoscere il linguaggio appropriato per la descrizione dei materiali e delle loro caratteristiche. 2.3 Saper passare dalle indicazioni alla realizzazione seguendo istruzioni di montaggio. 3.1 Conoscere semplici oggetti di uso quotidiano e descriverne la funzione principale e la struttura. 3.2 Disegnare oggetti utilizzando il righello, la carta quadrettata operando semplici riduzioni scalari. 4.1 Conoscere Le proprietà e le caratteristiche dei materiali più comuni. 4.2 Analizzare le funzioni di materiali vari in relazione al possibile uso. 4.3 Utilizzare materiali presi in esame per costruire semplici oggetti. 5.1 Conoscere i principali componenti del computer. 5.2 Distinguere hardware e software 5.3 Utilizzare il PC per scrivere e disegnare; aprire un file, modificarlo, salvarlo. 6.1 Eseguire prime rappresentazioni grafiche	Abbellimento e mantenimento del proprio corredo scolastico. Conoscenza delle principali parti hardware di un computer: tastiera, mouse, monitor, unità centrale. Rappresentazione delle procedure di accensione e spegnimento di un computer. Avvio e chiusura programmi da utilizzare. Riconoscimento e uso delle icone per aprire e chiudere un'applicazione. Disegnare con Paint. Utilizzo dei colori personalizzati: le sfumature. Utilizzo della matita, pennello, lente di ingrandimento e della griglia.
--	---	---	---

		proposte dall'insegnante di tabelle, diagrammi, disegni.	
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.	B) PREVEDERE E IMMAGINARE 1. Effettuare stime approssimate su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. 2. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. 3. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne i possibili miglioramenti. 4. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto	B) PREVEDERE E IMMAGINARE 1.1 Classificare gli oggetti usati a scuola. 1.2 Classificare gli oggetti secondo un attributo. 1.3 Usare dati sensoriali e campioni di misura non convenzionali per effettuare misurazioni e confronti fra oggetti, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana. 1.4 Realizzare oggetti con materiali semplici seguendo semplici istruzioni. 2.1 Formulare ipotesi sulle corrette regole di comportamento per il buon funzionamento di strumenti quotidiani. 3.1 Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio 4.1 Realizzare oggetti con materiali semplici seguendo semplici istruzioni.	Esperienze sensoriali per riconoscere le proprietà di alcuni oggetti. Le funzioni principali degli oggetti Classificazione degli oggetti usati a scuola. Stime e verifiche di pesi o misure di oggetti di uso quotidiano Individuazione di oggetti pesanti e leggeri. Le funzioni principali degli oggetti presi in esame. Progettazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari. Realizzazione di un oggetto con semplici istruzioni (la pianta della classe in 3D) Prime relazioni di causa ed effetto tra difetti e danni degli oggetti e formulazioni di ipotesi, anche guidati dall'insegnante, dei relativi rimedi. Realizzazione di semplici manufatti (con il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.), ed individuazione degli strumenti e i materiali essenziali.
Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto	C) INTERVENIRE E TRASFORMARE 1. Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni.	C) INTERVENIRE E TRASFORMARE 1.1 Manipolare oggetti per scoprire le caratteristiche e le funzioni.	Composizione di figure con la tecnica di tangram Realizzazioni di semplici mosaici Realizzazione di una ricetta

produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	2. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. 3. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. 4. Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni 5. Utilizzare programmi informatici di utilità	2.1 Preparare in classe merende e bevande seguendo le istruzioni indicate nella ricetta. 2.2 Verbalizzare in un diagramma le fasi di realizzazione. 3.1 Abbellire o eseguire piccole riparazioni di oggetti riciclati. 3.2 Trasformare con piccole modifiche oggetti. 4.1 Costruire oggetti con materiali riciclati. 4.2 Inserire in un diagramma di flusso le sequenze per la realizzazione dell'oggetto. 5.1 Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. 5.2 Avvalersi di app e software didattici	Progettazione e realizzazione di un oggetto in cartoncino Attività creative, grafico-pittoriche e manipolative, personali o collettive. Utilizzo di vari materiali: cartoncino, das, pasta di sale e materiali vari di riciclo. Verbalizzazione delle principali operazioni effettuate. Conoscenza ed utilizzo di app e software didattici free con l'uso della LIM e del tablet. Conoscenza ed utilizzo di un linguaggio di programmazione: coding. Avvio del pensiero computazionale. Elaborazione di algoritmi Utilizzo di blocchi per impartire istruzioni ad un programma Utilizzo app Scratch jr Utilizzo percorsi di "Programma il futuro".
--	---	--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZE NELLA MATEMATICA, NELLE GEO-SCIENZE, NELLA TECNOLOGIA	
DISCIPLINA		GEOGRAFIA	
<i>Dal curriculum d'istituto</i>		<i>Dall'analisi della situazione della classe</i>	<i>Dalla progettazione del piano di lavoro</i>
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato.	A) ORIENTAMENTO 1. 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.	A) ORIENTAMENTO 1.1 Definire la posizione relativa agli oggetti presenti in uno spazio limitato utilizzando convenientemente gli indicatori topologici. 1.2 Riconoscere il valore dei punti di riferimento per l'orientamento. 1.3 Osservare gli spazi organizzati dei vari ambienti di vita, la loro funzione e gli elementi costitutivi. 1.4 Ipotizzare trasformazioni degli spazi organizzati in virtù di nuove esigenze. 1.5 Effettuare semplici percorsi, descriverli correttamente e rappresentarli.	• Attività sugli indicatori topologici • Rappresentazione di semplici percorsi • I punti di riferimento. • Elementi fissi e mobili. • Punti di vista. Di fronte, dall'alto. • I simboli. • Orientarsi su una mappa.
Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico	B) LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' 1. Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc...) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.	B) LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' 1.1 Disegnare oggetti di diverse dimensioni e forme tracciandone il contorno e la grandezza naturale.	• I simboli. • Rappresentare il territorio. • Orientarsi su una mappa. • Realizzazioni di semplici mappe • Conoscenza di diversi tipi di carte

	2. Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino	1.2 Disegnare oggetti e persone da diversi punti di vista (di fronte, di lato, dall'alto) 1.3 Collocare oggetti nel reticolo cartesiano ed effettuare spostamenti. 2.1 Realizzare semplici mappe e piante con simboli arbitrari e relative legende. 2.2 Saper produrre e interpretare una legenda. 2.3 Avviare l'uso di semplici tecniche rappresentative per la codificazione dello spazio mediante l'utilizzo di simboli convenzionali..	• -piante • -mappe • -carte topografiche • -carte geografiche
Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico	c) PAESAGGIO 1. Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. 2. Individuare e descrivere gli elementi fisici o antropici che caratterizzano il paesaggio del proprio ambiente di vita.	C) PAESAGGIO 1.1 Conoscere gli elementi presenti nel proprio territorio 1.2 Classificare e confrontare gli elementi caratterizzanti dei vari ambienti. 2.1 Suddividere gli elementi paesaggistici in naturali ed antropici. 2.2 Cogliere i principali cambiamenti dell'ambiente di vita col trascorrere del tempo.	• Elementi naturali e antropici. • Distinzione di elementi fissi e mobili di un paesaggio • L'uomo modifica l'ambiente. • I paesaggi: • la montagna; • il mare; • la città.
Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico	D) REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE 1. Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane	D) REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE 1.1 Comprendere la stretta relazione esistente tra l'uomo e l'ambiente.	Analisi degli elementi del proprio territorio.

	2. Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo	1.2 Individuare i mutamenti più significativi prodotti dall'uomo sull'ambiente per rispondere ai suoi bisogni. 2.1 Prendere consapevolezza delle funzioni dei diversi spazi e della loro organizzazione. 2.2 Cogliere la differenza tra spazio pubblico e privato 2.3 Progettare uno spazio come risposta a semplici bisogni.	Visione di filmati sulle trasformazioni operate dall'uomo sull'ambiente. Presentazione di spazi precedentemente analizzati suddividendoli in pubblici e privati. Osserva immagini che illustrano la costruzione di una nuova ala della scuola e descrive ciò che vede.
--	---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		<u>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE- IDENTITÀ' STORICA</u>	
DISCIPLINA		STORIA	
<i>Dal curriculum d'istituto</i>		<i>Dall'analisi della situazione della classe</i>	<i>Dalla progettazione del piano di lavoro</i>
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà	A) USO DELLE FONTI 1. Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato. 2. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	A) USO DELLE FONTI 1.1 Rilevare i cambiamenti nella propria persona e nell'ambiente circostante. 1.2 Cogliere i cambiamenti dovuti al passare del tempo. 1.3 Conoscere varie possibilità di reperire informazioni sul passato. 2.1 Riconoscere e classificare le fonti che testimoniano eventi del passato.	• Distinzione, confronto e classificazione di alcuni tipi di fonte storica orale e scritta (testimonianze, foto, carta d'identità...) • Ricostruire attraverso le fonti la propria storia passata.

		2.2 Utilizzare documenti, oggetti, testimonianze e immagini per ricavare informazioni sul passato.	
Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà	B) ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI 1. Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. 2. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. 3. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario).	B) ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI 1.1 Consolidare i concetti di successione (cronologia/ciclicità). 2.1 Acquisire il concetto di durata. 2.2 Consolidare il concetto di contemporaneità. 2.3 Collocare sulla linea del tempo i periodi riferiti a esperienze proprie e/o della classe. 2.4 Riconoscere i cicli temporali più comuni: la giornata, la settimana, i mesi, le stagioni. 3.1 Conoscere e usare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo e per la periodizzazione, in particolare il calendario e l'orologio. 3.2 Rilevare i nessi causali in avvenimenti relativi a esperienze personali e all'ambiente conosciuto. 3.3 Percepire la valenza soggettiva della durata delle azioni.	• Riordinare azioni ed eventi in successione e in contemporaneità. • Individuazione delle relazioni di causa ed effetto e formulazione di ipotesi sulle possibili cause e conseguenze. • Conoscenza e uso di modalità diverse per misurare il tempo. • Filastrocche ed esercitazioni su giorni, settimane, mesi, stagioni, anni. • Costruire un orologio. • Leggere e rappresentare le ore.
Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società	C) STRUMENTI CONCETTUALI 1. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.	C) STRUMENTI CONCETTUALI 1.1 Dialogare con compagni e adulti raccontando esperienze,	• Scoprire i cambiamenti subiti dalle cose nel passare del tempo attraverso la lettura di immagini.

	2. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi.	utilizzando correttamente gli indicatori temporali. 2.1 Riconoscere analogie e differenze esistenti tra alcuni aspetti del presente e quelli del passato.	• Utilizzare varie fonti per delineare la scuola del passato • Disegnare e raccontare con il lessico appropriato
Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.	D) PRODUZIONE SCRITTA E ORALE 1. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti. 2. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite	D) PRODUZIONE SCRITTA E ORALE 1.1 Rappresentare le conoscenze apprese mediante linee del tempo, grafici, disegni, semplici testi scritti. 2.1 Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite.	Costruzione di linee del tempo, illustra sequenze, verbalizza conoscenze acquisite.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		<u>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</u>	
DISCIPLINA		EDUCAZIONE FISICA	
<i>Dal curriculum d'istituto</i>		<i>Dall'analisi della situazione della classe</i>	<i>Dalla progettazione del piano di lavoro</i>
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse	A) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO 1. Coordinare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre /saltare, afferrare /lanciare, ecc). 2. Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi	A) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO 1.1 Individuare e riconoscere le varie parti del corpo su di sé e sugli altri 1.2 Riconoscere la lateralità e consolidare la dominanza. 1.3 Utilizzare segmenti corporei coordinando semplici	• Effettuare movimenti con entrambe le braccia. • Effettuare movimenti con un braccio solo. • Effettuare movimenti con entrambe le gambe. • Effettuare movimenti con una sola gamba. • Effettuare movimenti con il tronco.

	esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	movimenti delle gambe e delle braccia. 1.4 Saper eseguire movimenti in simultanea ed in successione. 1.5 Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro. 1.6 Controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico e dinamico del proprio corpo. 2.1 Assumere posizioni in uno spazio assegnato tenendo conto di coordinate spaziali (davanti-dietro, destra-sinistra, vicino-lontano). 2.2 Muovere sé stesso o oggetti in uno spazio assegnato tenendo conto di coordinate spaziali (in alto, in basso, verso destra, verso sinistra, in avanti, indietro).	• Associare gesti di conduzione e di abbandono. • Coordinare semplici movimenti delle gambe e delle braccia. • Eseguire alcuni movimenti in serie (camminare-correre; lanciare-afferrare; circondurre-ruotare). • Assumere posizioni in uno spazio assegnato tenendo conto di coordinate spaziali (davanti-dietro, destra-sinistra, vicino-lontano). • Muoversi in uno spazio assegnato tenendo conto di coordinate spaziali (in alto, in basso, verso destra, verso sinistra, in avanti, indietro). • Camminare in vari modi (lento, veloce, ritmato). • Camminare in varie direzioni (lateralmente, all'indietro). • Camminare associando altri movimenti (palleggiando, calciando...). • Correre in vari modi (lento, veloce, saltellando). • Correre in varie direzioni (lateralmente, all'indietro). • Correre superando piccoli ostacoli. • Correre associando altri movimenti (palleggiando...). • Lanciare da fermi palle di diverso peso e dimensione. • Lanciarle in movimento.
--	---	---	--

			• Lanciarle in modi diversi. • Lanciarle in direzioni diverse. • Effettuare la presa di oggetti da fermi. • Effettuare la presa di oggetti in movimento. • Effettuare la presa a due mani. • Effettuare la presa con una mano sola. • Controllare l'oggetto durante la presa
Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo	B) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA 1. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.	B) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA 1.1 Imitare e riprodurre ritmi abbinandoli a diverse andature. 1.2 Coordinare più movimenti ritmici in situazioni espressive. 1.3 Utilizzare gesti, posture, movimenti per esprimere sensazioni, sentimenti, idee.	• Mimare azioni tipo: caricare la sveglia, pettinarsi, scrivere, tagliare... • Lanciare una palla e afferrare oggetti. • Mimare azioni tipo: calciare, spingere, colpire. • Calciare, respingere e guidare un pallone. • Effettuare movimenti con entrambe le braccia. • Effettuare movimenti con un braccio solo. • Effettuare movimenti con entrambe le gambe. • Effettuare movimenti con una sola gamba. • Effettuare movimenti con il tronco. • Associare gesti di conduzione e di abbandono. • Coordinare semplici movimenti delle gambe e delle braccia.

Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune	C) IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY 1. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. 2. Rispettare le regole nella competizione sportiva.	C) IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY 1.1 Prestare attenzione, memorizzare istruzioni e semplici regole. 1.2 Eseguire percorsi stabiliti 2.1 Rispettare le regole dei giochi organizzati, anche in forma di gara 2.2 Assumere un atteggiamento positivo nella cooperazione, nell' accettazione dei ruoli, nel gioco e nella sconfitta	• Riconoscere gli avversari in un gioco. • Agire correttamente durante il gioco. • Mantenere atteggiamenti di lealtà in caso di sconfitta. • Reagire con sportività alla eliminazione personale da giochi. • Reagire con sportività alla eliminazione della propria squadra da un torneo. • Capire che l'eliminazione rientra nelle regole di un gioco. • Assumere impegni nella progettazione collettiva di un gioco. • Impegnarsi nella realizzazione di un gioco. • Accettare i partecipanti indipendentemente dalle loro capacità. • Organizzare percorsi tenendo conto delle abilità conseguite. • Organizzare giochi con la palla. • Organizzare giochi con le regole determinate dal gruppo.
Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	D) SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA 1. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la	D) SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA 1.1 Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature	• Corrette modalità esecutive per la prevenzione e la sicurezza. • Prime nozioni di igiene e di salute.

	sicurezza nei vari ambienti di vita.	1.2 Sperimentare comportamenti di corresponsabilità all'interno di situazioni ludiche 1.3 Riconoscere le modifiche fisiologiche del corpo durante l'attività motoria (battito, respirazione).	
--	--------------------------------------	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
DISCIPLINA		ARTE E IMMAGINE	
<i>Dal curriculum d'istituto</i>		<i>Dall'analisi della situazione della classe</i>	<i>Dalla progettazione del piano di lavoro</i>
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Padroneggiare gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).	A) ESPRIMERSI E COMUNICARE 1. Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni, per rappresentare e comunicare la realtà percepita. 2. Trasformare immagini e materiali. 3. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici. 4. Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini.	A) ESPRIMERSI E COMUNICARE 1.1 Utilizzare gli strumenti e le tecniche conosciute per esprimere emozioni e sensazioni, per rappresentare la realtà. 1.2 Conoscere i colori primari, secondari, terziari ed operare con essi. 2.1 Manipolare materiali plasmabili per realizzare forme e figure. 2.2 Utilizzare strumenti digitali per trasformare immagini. 3.1 Sperimentare tecniche e strumenti di produzione del tratto grafico. 3.2 Definire lo spazio grafico e saperlo occupare.	• Produzione di semplici manufatti, anche in occasione di alcune ricorrenze. • Illustrazione di filastrocche, storie ascoltate o inventate. • Racconto di esperienze con una sequenza di immagini o un fumetto. • Forme e colori nella realtà e nella fantasia. • Forme, colori e composizione di un'immagine. • Colori primari e secondari • Manipolazione e uso di materiali diversi per comporre opere tridimensionali e oggetti decorativi.

		3.3 Rappresentare se stesso e la figura umana in genere, completa degli elementi essenziali. 3.4 Realizzare semplici prodotti grafici non figurativi. 3.5 Eseguire decorazioni su materiali diversi. 4.1 Lasciare a scopo comunicativo impronte con il proprio corpo o con oggetti. 4.2 Utilizzare tecniche multidisciplinari per produrre messaggi individuali e collettivi.	
	B) OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI 1. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici e le sequenze narrative. 2. Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme).	B) OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI 1.1. Individuare le funzioni del testo audiovisivo 1.2. Descrivere ed individuare i significati delle espressioni del viso, dei gesti, delle mani e dei movimenti del corpo. 1.3. Individuare l'idea centrale di un messaggio pubblicitario. 1.4. Individuare la trama, i personaggi e le azioni di un racconto audiovisivo. 2.1 Riconoscere le forme, i colori, le linee, i punti presenti nell'ambiente, nelle immagini e nelle opere d'arte.	• Lettura e rappresentazione della realtà circostante. • Gli elementi in uno spazio (I piano - II piano - sfondo). • Lettura di un dipinto, di una foto; soggetto, ambiente, stagione ... • Decodifica di una storia a fumetti (relazione tra immagini, personaggi e azioni)

		2.2 Classificare immagini in base agli elementi tecnici utilizzati.	
	C) COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 1. Riconoscere nel proprio territorio i principali monumenti storico-artistici. 2. Familiarizzare con alcune forme di arte appartenenti alla propria cultura. 3. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici	C) COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 1.1 Riconoscere i principali monumenti presenti nell'ambiente. 2.1 Utilizzare l'opera d'arte come stimolo alla produzione di immagini. 2.2 Riconoscere forme d'arte e produzioni artigianali presenti sul territorio. 3.1 Documentare con fotografie e/o disegni beni culturali, paesaggi del proprio territorio.	• Classificazione di immagini (disegno, pittura, foto). • Reinterpretazione di immagini e simboli in modo personale. • Verbalizzazione di stati d'animo che un'opera d'arte trasmette.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
DISCIPLINA		MUSICA	
<i>Dal curriculum d'istituto</i>		<i>Dall'analisi della situazione della classe</i>	<i>Dalla progettazione del piano di lavoro</i>
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Padroneggiare gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).	1. Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. 2. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali.	1.1. Ascoltare, riprodurre e sperimentare vari tipi di suoni e ritmi diversi con l'uso del corpo e della voce. 1.2. Riprodurre semplici sequenze sonore utilizzando azioni diverse con strumenti	Percezione, discriminazione e classificazione di fenomeni sonori. Potenzialità sonore ed espressive del corpo, della voce, di oggetti, di strumenti musicali costruiti con materiali di riciclo, con strumenti a percussioni e strumentario presente nel laboratorio musicale.

	3.Esprimere apprezzamenti estetici su brani musicali di vario genere e stile. 4.Riconoscere alcuni elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. 5.Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. 6.Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).	di uso quotidiano, con strumenti a percussione. 2.1 Usare la voce per intonare semplici canti per imitazione e contemporaneamente muoversi a tempo. 2.2 Utilizzare diverse tecniche nel canto. 3.1 Usare l'ascolto per riconoscere tematiche, contenuti ed elementi del linguaggio musicale. 3.2 Improvvisare e recitare conte, filastrocche, cantilene anche introducendo variazioni nell'esecuzione. 4.1 Ascoltare e classificare suoni secondo l'ambiente di provenienza e saperli collocare nello spazio. 4.2 Ascoltare, riconoscere e classificare i suoni secondo la fonte di produzione. 4.3 Riconoscere discriminare suoni secondo la durata, l'intensità e l'altezza. 5.1 Simbolizzare i suoni con segni, disegni, onomatopee. 6.1 Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica ascoltata nelle varie esperienze proposte.	Gli accenti, la pronuncia di parole e nomi (ritmi binari). Accompagnamento musicale a scansioni ritmiche: parole, movimenti, giochi, drammatizzazioni, filastrocche. Espressione vocale con varie tecniche (improvvisazione, imitazione, seguendo indicazioni) ed esecuzione strumentale con oggetti vari e azioni precise (pentole, sedie, bicchieri, battendo, strofinando, soffiando, scuotendo ...). Sperimentazione ed uso dello strumentario in dotazione (tamburi, legni, tamburelli, triangoli, campanelle, xilofono, bastoni). Giochi linguistico- musicali: recitazione di scioglilingua, filastrocche e cantilene variando il tempo (veloce, lento, accelerando, rallentando) e l'intensità (forte, piano, crescendo, diminuendo). Ascolto, confronto e classificazione di suoni secondo l'ambiente (scuola, casa, strada, mare, città; vicino/lontano...), la fonte (naturale ed artificiale; agenti atmosferici, versi di animali, voci umane ...), la durata (lunga/breve), l'intensità (piano/forte) e l'altezza (grave/acuto). Comprensione ed utilizzo di tecniche, codici ed elementi del linguaggio musicale (scarabocchi sonori, segni dinamici ...).
--	---	--	---

			Canti e danze relativi alle stagioni e alle festività.
--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
DISCIPLINA		RELIGIONE	
<i>Dal curriculum d'istituto</i>		<i>Dall'analisi della situazione della classe</i>	<i>Dalla progettazione del piano di lavoro</i>
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Individuare, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini.	A) DIO E L'UOMO 1. Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre. 2. Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia. 3. Riconoscere nella preghiera cristiana la specificità del «Padre Nostro». 4. Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione	A) DIO E L'UOMO 1.1 Comprendere, attraverso i racconti biblici delle origini, che il mondo è opera di Dio, affidato alla responsabilità dell'uomo. 1.2 Sviluppare atteggiamenti di collaborazione e rispetto verso il creato e le creature. 2.1 Conoscere momenti di vita quotidiana di Gesù bambino. 2.2 Conoscere alcuni episodi dell'infanzia di Gesù. 3.1 Apprendere il valore della preghiera cristiana in cui Dio viene chiamato Padre. 4.1 Comprendere che la chiesa è, fin dalle origini, una comunità che accoglie, vive e annuncia il messaggio di Gesù.	L'amore per il Creatore attraverso l'amore per le creature: San Francesco. Il mondo: dono di Dio da custodire. Piccoli gesti per contribuire alla salvaguardia del creato: la raccolta differenziata. La mia giornata e quella di Gesù. Le caratteristiche dell'ambiente in cui è vissuto. La presentazione al tempio. Gesù insegna a pregare: il Padre nostro. La Chiesa, comunità di credenti e luogo sacro. Insieme come fratelli. Elementi specifici di una chiesa (edificio) e la loro funzione.

Confrontarsi con la complessità dell'esistenza e imparare a dare valore ai propri comportamenti.	B) LA BIBBIA E ALTRE FONTI 1. Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli Apostoli.	B) LA BIBBIA E ALTRE FONTI 1.1 Cogliere nell'ambiente i segni che richiamano ai cristiani tracce della presenza di Dio. 1.2 Sapere che il dono dello Spirito Santo ha segnato l'inizio della vita della Chiesa.	La Creazione inizio della storia di amicizia di Dio con gli uomini. Le tappe principali della Pentecoste e della Chiesa.
Riconoscere i linguaggi espressivi della fede, individuarne le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo.	C) IL LINGUAGGIO RELIGIOSO 1. Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni. 2. Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare, ecc.).	C) IL LINGUAGGIO RELIGIOSO 1.1 Comprendere il vero significato del Natale: Gesù dono di Dio. 1.2 Conoscere alcuni brani evangelici che raccontano gli ultimi giorni di vita terrena di Gesù. 1.3 Saper collegare alcuni segni e simboli alle feste che rappresentano. 2.1 Conoscere il Battesimo come momento che segna l'inizio della vita pubblica di Gesù e come sacramento dell'iniziazione cristiana.	La Bibbia racconta: il Natale di Gesù. La Bibbia racconta: la Pasqua di Gesù. I simboli del Natale:(origine e storia del presepe). I simboli della Pasqua La vita pubblica di Gesù: il Battesimo e la chiamata degli Apostoli.
Cogliere le implicazioni etiche della fede cristiana e renderle oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.	D) I VALORI ETICI E RELIGIOSI 1. Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo, come insegnato da Gesù. 2. Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla	D) I VALORI ETICI E RELIGIOSI 1.1 Scoprire il messaggio di Gesù attraverso: incontri, miracoli e parabole. 2.1 Riflettere sul concetto di amicizia e di comunità.	Le parole di Gesù: le parabole. I gesti di Gesù: i miracoli. Il valore e la gioia di stare insieme. La diversità come ricchezza. I diritti dei bambini. ➤ Giochi di gruppo al fine di favorire la socializzazione e la comunicazione.

	base della convivenza umana la giustizia e la carità.		➤ Stimolo all' osservazione. ➤ Discussione sistematica finalizzata a rappresentare concetti. ➤ Discussione riassuntiva e cartelloni di sintesi sull' attività svolta. ➤ Simulazioni. ➤ Conversazioni in circle-time. ➤ Racconti, narrazioni, canti e filastrocche. ➤ Brainstorming. ➤ Materiale multimediale.
--	---	--	--