

– PROGRAMMAZIONE ANNUALE –

Anno scolastico 2019- 2020

Classe II Sez. C – Scuola PRIMARIA - Plesso SANTA ROSA

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.	Ascolto globale e selettivo. Le regole per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. I punti di vista diversi. Contesto, scopo, destinatario della comunicazione. Le narrazioni personali. L'ordine logico e cronologico in una narrazione. Lessico fondamentale e utilizzo appropriato delle parole apprese. Dimensione laboratoriale: ➤ Giochi di gruppo per creare un clima positivo, favorendo le interazioni verbali e migliorare le capacità di ascolto e comunicazione (giochi di scambio di ruoli, recitazione ecc.)

		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.	➤ Potenziamento dell'area linguistica in previsione delle prove invalsi.
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. 2.2 Ordinare disegni o didascalie relative a un racconto. 3.1 Nei testi descrittivi individuare i dati sensoriali, le informazioni sul carattere e	Strutture ed elementi fondamentali di testi di vario tipo (testi narrativi, descrittivi, informativi, regolativi). Lettura di vari tipi di testo (narrativi e descrittivi) e spiegazione orale e scritta con l'aiuto di domande guida (chi, dove, quando) e/o con risposte a scelta multipla. Informazioni esplicite e implicite: personaggi, luoghi e azioni, sequenze; scopo, emittente, destinatario, messaggio. Tecniche di lettura; la lettura strumentale, espressiva, silenziosa.

		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.	Laboratorio di lettura: ➤ Appuntamento quotidiano con la lettura libera ➤ Biblioteca in classe. ➤ La lettura dell'insegnante
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, quando; accade un fatto; conclusione). 3.3 Scrivere semplici testi descrittivi riferiti a esperienze personali e vissuti (descrizione	Scrittura sotto dettatura e in autonomia. Convenzioni ortografiche e grammaticali. Lessico fondamentale. La coerenza e la coesione nei testi. Strutture essenziali dei testi narrativi, descrittivi, informativi, regolativi. Il testo pratico- comunicativo: avvisi, locandine, inviti, elenchi, inventari, cartoline, regolamenti con attenzione allo scopo e al destinatario. Scrittura creativa utilizzando sia tecniche grafico-pittoriche che applicazioni informatiche. I testi in versi

		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.	Laboratorio di scrittura creativa: ➤ Uso di strumenti analogici (diario, lettera, post-it, penna stilografica, lavagna luminosa A4 ...) ➤ Uso di strumenti digitali (applicazioni informatiche al PC, alla Lim, al tablet) ➤ Produzione individuale e collettiva di vari tipi di frasi o brevi testi utilizzando varie strategie educative e modelli operativi: binomio fantastico, le carte dei racconti, insalata di fiabe, favole al rovescio, l'ipotesi fantastica.
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. E) ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA 1. Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e	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. E) ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	Avvio all'uso del vocabolario ed ai motori di ricerca in internet per il significato di parole o espressioni nuove. Convenzioni ortografiche; digrammi, suoni particolari (chi, che; ghi, ghe; gn , gl, sc, qu, cu, cqu, mp, mb); l'h, doppie, accento, apostrofo.

	applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. 2. Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo....).	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.	La punteggiatura (punto, virgola, due punti ...) Principali strutture grammaticali della lingua italiana. Principali connettivi logici. Parti variabili del discorso: nomi di cose, di persone, di animali; genere e numero, gli aggettivi qualificativi e i tempi del verbo. Gli elementi principali della frase minima, espansione della stessa secondo domande date (chi, che cosa, dove, come quando) Dimensione laboratoriale e ludica: software applicativi con giochi individuali e a squadre; visione di video musicali sulle regole grammaticali.
--	---	--	--

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	A) RICEZIONE ORALE (ASCOLTO) 1. Comprendere comandi e istruzioni.	A) RICEZIONE ORALE (ASCOLTO) 1.1 Comprendere semplici istruzioni.	Il lessico relativo ai: • colori, • numeri fino a venti, • oggetti scolastici,

sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi.	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.	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.	• luoghi più importanti della propria casa, • componenti della famiglia, • capi di abbigliamento, • giocattoli, • le parti del viso e del corpo, • cibi e bevande, • le azioni, • giorni, mesi, le stagioni. Ascolto di filastrocche e canzoni per apprendere e rinforzare parole e frasi; attività motorie per consolidare i comandi e i saluti informali; giochi di ruolo e attività orali con l'aiuto di immagini. Interazione in conversazioni brevi e semplici. Dare risposte semplici.
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. 2. Interagire per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione anche se formalmente difettose.	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. 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.	Interazione tra i compagni per presentarsi utilizzando strutture linguistiche memorizzate adatte alla situazione. Giochi a coppie e in gruppo. Recitare poesie.
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	C) RICEZIONE SCRITTA (LETTURA) 1. Comprendere brevi testi scritti con l'ausilio di supporti visivi, individuando parole e frasi con	C) RICEZIONE SCRITTA (LETTURA) 1.1 Comprendere brevi messaggi, accompagnati da vignette, cogliendo il significato generale delle frasi	Esecuzione di disegni con dettato grafico. Comprensione di vocaboli con l'aiuto delle immagini.

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. 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.	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 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.	Conoscenza e rappresentazione di entità numeriche, simboli. Manipolazione, raggruppamenti, scomposizione e ricomposizione, cambi di quantità di oggetti (tappi, penne, regoli, pallottoliere ...). Strategie di calcolo orale e scritto (conto per ; aggiungo, tolgo le unità , le decine ...raggruppo per varie basi) anche in contesti reali. Concetto di operatore, uso di diagrammi per rappresentare gli operatori inversi, enunciati aperti e incompleti. Giochi logico- matematici: ➤ Utilizzando materiali analogici e digitali ➤ Con diverse modalità organizzative (in coppia, a squadre, gruppo classe ...) ➤ Appuntamento settimanale con il quiz: quesiti logici da proporre in maniera sistematica e organizzata in

		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 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.	modo tale che l'attesa rafforzi il clima positivo, la concentrazione e il ragionamento. Utilizzo di diversi linguaggi e strumenti per la memorizzazione della tavola pitagorica (ritmo, colore, tatto; canti, balli, palleggi, giochi di carte, giochi da tavolo...). Uso di software didattici. Attività di potenziamento delle abilità logico- matematiche in previsione delle prove invalsi.
--	--	---	---

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	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.	Procedura del problem solving: • Riconoscimento delle incognite • Individuazione dei dati utili • Utilizzo di opportune strategie di calcolo • Utilizzo di opportune rappresentazioni grafiche • Descrizione del procedimento risolutivo Esperienze problematiche concrete da creare o risolvere individualmente o in piccolo gruppo con addizione, sottrazione come resto, differenza, negazione, moltiplicazione, divisione.
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,	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	Percorsi in luoghi aperti. Le basi del coding. Utilizzo di strumenti digitali e informatici (programmi di grafica, paint e paint 3D, applicazioni sul telefonino per la trasformazione bidimensionale di immagini; merge cube per la conversione

	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.	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 ...). 6.2 Individuare simmetrie assiali su oggetti e figure date; rappresentare simmetrie mediante piegature, ritagli, disegni...	tridimensionale di forme e immagini). Approccio con la realtà aumentata. Arte e costruzioni geometriche: piegature, costruzioni a due e tre dimensioni, mandala, ritmi grafici rispettando colori e forme, simmetrie artistiche, le impronte degli oggetti. Le figure allo specchio. Avvio al disegno geometrico utilizzando il righello, carta (piegatura e ritagli) oggetti vari e materiale plasmabile. Uso di software e applicazioni informatiche al computer e al tablet.
Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente	C) RELAZIONI, DATI E PREVISIONI 1. Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più	C) RELAZIONI, DATI E PREVISIONI 1.1 Classificare numeri, figure, oggetti, elementi in base a uno o due attributi	Lettura ed interpretazione dei dati con diagrammi di Venn e di Carroll, in tabelle a doppia entrata, diagrammi a frecce. Avvio alla funzione SmartArt di word per

rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo;	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.).	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.	rappresentare relazioni in maniera digitale e creativa. Classificazioni varie. Indagini statistiche. Connettivi logici (e, non) e quantificatori (tanti-quanti, ogni, nessuno, alcuni, tutti...). Giochi logici legati alla probabilità (forse, è possibile, è certo, è impossibile Uso dei dadi e delle carte da gioco) Prime misurazioni con oggetti, parti del corpo e strumenti occasionali e arbitrari. Stime e misurazioni temporali usando alcuni strumenti di uso comune: l'orologio analogico e digitale, la clessidra, il timer. Rappresentazione di orari dati sull'orologio a lancette. Osservazione di righelli di diversa lunghezza e degli spazi di cui è composto (sottomultipli). Semplici somme e cambi con monete e banconote in euro e risoluzione di situazioni problematiche concrete (Il gioco della banca, facciamo la spesa).
--	--	--	---

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	Didattica laboratoriale, apprendimento cooperativo e metacognitivo. Approccio sperimentale per ogni fenomeno considerato. Fenomeni ciclici (il ciclo della vita) e trasformazioni operate dall'uomo; attività pratiche di manipolazione e trasformazione di alcune materie prime: dal chicco di grano al pane; dalla carta alla cartapesta. Esperimenti in laboratorio per la scoperta dei diversi stati della materia e le loro trasformazioni: solidi, liquidi, gas, polveri. Miscugli e soluzioni: giochi individuali e in piccolo gruppo di manipolazione, mescolamenti, aggiunte e riduzione di materie per creare sostanze e descriverle; approccio "creativo" al lavoro dello scienziato, uso di strumenti in dotazione nel laboratorio scientifico, sviluppo del pensiero ipotetico-deduttivo. Esperimenti con l'acqua per comprendere le caratteristiche, le

		caratteristiche, le somiglianze e le differenze. 3.3 Distinguere le sostanze in solide, liquide e aeriformi in base alle loro caratteristiche.	proprietà, le interazioni, i passaggi di stato. Ricostruzione del ciclo dell'acqua attraverso esperienze concrete e rappresentazioni grafiche. Raccolta, manipolazione e classificazione di materiale vario per scoprirne le qualità e le proprietà (solidi, liquidi, polveri). Utilizzo dei cinque sensi per l'esplorazione e il riconoscimento di proprietà e qualità. Osservazioni anche con l'ausilio di diversi strumenti (capsule di petri per la raccolta, lenti di diverso ingrandimento, microscopio, endoscopio ...).
Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche 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.).	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	Realizzazione di esperimenti in laboratorio impiegando l'approccio scientifico: osservazione, analisi e confronto (di cicli, fenomeni e trasformazioni), ipotesi, utilizzo di strumenti e procedure per verificare le ipotesi. La riproduzione delle piante: esperienze concrete dalla semina alla germinazione; registrazione dei dati rilevati con grafici e tabelle. Il comportamento degli animali e delle piante per adattarsi all'ambiente. Animali in letargo e animali migratori. Il fenomeno della caduta delle foglie: cause ed effetti. Esperimenti sul vapore acqueo. Il sole e l'evaporazione; La formazione delle nubi;

	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).	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	Pioggia, neve, grandine: osservazione e registrazione dei dati in tabella. Lettura di brevi e semplici testi scientifici, visione di filmati e documentari. Uscite periodiche nei giardini della scuola. Visita di istruzione ad un agriturismo.
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	Osservazione di ambienti esterni per individuare gli elementi naturali e artificiali. I bisogni principali per il corretto funzionamento del corpo umano; la dieta alimentare. Riconoscimento di problematiche scientifiche di attualità ed utilizzo di comportamenti responsabili per la tutela del proprio corpo e dell'ambiente. Discussioni, letture, visione di documentari e giochi in classe per stimolare un uso consapevole dell'acqua, acquisire buone pratiche per il rispetto dell'ambiente ed evitare gli sprechi. Realizzazione di elaborati e manufatti con materiale da riciclo per l'uso consapevole delle risorse ambientali. Partecipazione a giornate di sensibilizzazione sul rispetto dell'ambiente.

			Adesione a concorsi su temi ambientali ed ecosostenibili.
--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		<u>COMPETENZE NELLA MATEMATICA, NELLE GEO-SCIENZE, NELLA TECNOLOGIA</u>	
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. 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.	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. 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.	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. 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

		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 proposte dall'insegnante di tabelle, diagrammi, disegni.	Paint. Utilizzo dei colori personalizzati: le sfumature. Utilizzo della matita, pennello, lente di ingrandimento e della griglia.
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.	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	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.

	3. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne i possibili miglioramenti. 4. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto	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.	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 produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	C) INTERVENIRE E TRASFORMARE 1. Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. 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	C) INTERVENIRE E TRASFORMARE 1.1 Manipolare oggetti per scoprire le caratteristiche e le funzioni. 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.	Composizione di figure con la tecnica di tangram Realizzazioni di semplici mosaici Realizzazione di una ricetta 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.

	5. Utilizzare programmi informatici di utilità	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	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		<u>COMPETENZE NELLA MATEMATICA, NELLE GEO-SCIENZE, NELLA TECNOLOGIA</u>	
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.	Gli indicatori topologici. Lo spazio: interno, esterno. Le regioni e i confini. La lateralizzazione: destra e sinistra. Percorsi nell'ambiente vissuto secondo punti di riferimento; Orientamento: oggetti e spazi rappresentati da diversi punti di riferimento: sé/altro Giochi sul reticolo. Attività varie di coding e robotica, attraverso l'utilizzo dei robot DOC e MIND, costruzione di percorsi.

		1.4 Ipotizzare trasformazioni degli spazi organizzati in virtù di nuove esigenze. 1.5 Effettuare semplici percorsi, descriverli correttamente e rappresentarli.	La pianta, le mappe mentali, dell'aula e degli ambienti vissuti, e la loro rappresentazione grafica.
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. 2. Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino	B) LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' 1.1 Disegnare oggetti di diverse dimensioni e forme tracciandone il contorno e la grandezza naturale. 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..	Uso del linguaggio della geograficità : gli indicatori topologici. Piante e mappe mentali. Analisi dello spazio vissuto secondo punti di osservazione: di lato, di fronte, dall'alto. Legende, reticoli e coordinate. Costruzione dell'ambiente casa in una valigetta di cartone, con elementi disegnati, colorati e incollati che all'apertura rappresentano tutti i locali della casa. Costruzione in scala della pianta della classe. Uso di Paint 3D e software didattici con la LIM. Costruzione della pianta della classe in 3D. Utilizzo di Google maps per la localizzazione e la visione di luoghi conosciuti.
Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico	c) PAESAGGIO 1. Conoscere il territorio circostante attraverso	C) PAESAGGIO 1.1 Conoscere gli elementi presenti nel proprio territorio	Gli ambienti vissuti (alcuni spazi della scuola: aula, cortile,

	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.	1.2 Classificare e confrontare gli elementi caratterizzanti dei vari ambienti. 2.1 Suddividere gli elementi paesaggistici in naturali ed antropici. 2.2Cogliere i principali cambiamenti dell'ambiente di vita col trascorrere del tempo.	palestra, mensa, servizi) e fuori della scuola: strada, piazza. Analisi degli elementi costitutivi e funzioni. Il paesaggio: elementi naturali e antropici. Conoscenza delle diverse tipologie di spazi ambientali: montagna, collina, pianura, mare, fiume, città. Costruzione di ambienti. La tutela e il rispetto degli ambienti. L'inquinamento. Visione di video da Youtube
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 2. Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo	D) REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE 1.1 Comprendere la stretta relazione esistente tra l'uomo e l'ambiente. 1.2 Individuare i mutamenti più significativi prodotti dall'uomo sull'ambiente per rispondere ai suoi bisogni. 2.1Prendere 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.	Analisi degli elementi del proprio territorio. 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		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE- IDENTITÀ' STORICA	
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. 2.2 Utilizzare documenti, oggetti, testimonianze e immagini per ricavare informazioni sul passato.	Racconti di fatti del tempo passato avvenuti a scuola. I cambiamenti nel tempo negli oggetti e nelle persone. Ricostruzione dei cambiamenti avvenuti nel tempo attraverso le Fonti. Distinzione, confronto e classificazione di alcuni tipi di fonte storica orale e scritta (testimonianze, foto, carta d'identità...)
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.	B) ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI 1.1 Consolidare i concetti di successione (cronologia/ciclicità).	Riordina azioni ed eventi in successione e in contemporaneità.

	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).	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.	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. Costruisce un orologio. Legge e rappresenta le ore Uso di software didattici.
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. 2. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi.	C) STRUMENTI CONCETTUALI 1.1 Dialogare con compagni e adulti raccontando esperienze, utilizzando correttamente gli indicatori temporali. 2.1 Riconoscere analogie e differenze esistenti tra alcuni aspetti del presente e quelli del passato.	Scoprire i cambiamenti subiti dalle cose nel passare del tempo attraverso la lettura di immagini. Utilizzo di varie fonti per delineare la scuola del passato.
Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo	D) PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	D) PRODUZIONE SCRITTA E ORALE 1.1 Rappresentare le conoscenze apprese mediante linee del	Costruzione di linee del tempo, illustra sequenze, verbalizza conoscenze acquisite.

contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.	1. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti. 2. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite	tempo, grafici, disegni, semplici testi scritti. 2.1 Riferire in modo semplice le 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 esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.	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 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.	Imitazione di azioni e giochi per definire la dominanza: girare, tagliare, scrivere. Le potenzialità di movimento delle parti del corpo. Gestì naturali: camminare, gattonare, rotolare, correre, saltare, lanciare all'interno di percorsi attrezzati e studiati appositamente. Esercizi con segmenti corporei; gli schemi motori dinamici (afferrare, lanciare, colpire) La percezione temporale, spaziale, ritmica. Passaggi, traiettorie, lanci, distanze con la palla. Esercizi ludici per padroneggiare l'uso della palla con una e/o due mani, con i piedi: lanciare al fine

		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).	di raggiungere, colpire, passare ad un compagno. Percorsi a circuiti organizzati con specifici compiti motori a corpo libero e con piccoli attrezzi.
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.	La comunicazione attraverso posture e azioni motorie. Gioco allo specchio a coppie; andature degli animali. Esecuzione di ritmi battendo le mani, i piedi, usando un tamburello. La marcia, il girotondo, passi di danza e coreografie per accompagnare filastrocche, brani musicali.
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	Giochi di percezione e di movimento a coppie, in piccolo e grande gruppo finalizzate alla conoscenza reciproca, alla socializzazione e collaborazione. Giochi popolari. Le regole del gioco da concordare, condividere e rispettare.
Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute,	D) SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E	D) SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E	Attività ludiche per l'esplorazione degli spazi di gioco.

alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	SICUREZZA 1. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.	SICUREZZA 1.1 Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature 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).	Corrette modalità esecutive per la prevenzione degli infortuni e la sicurezza nei vari ambienti di vita. Ascolto dei battiti in situazione di movimento (lento/veloce) e di rilassamento. Esercizi di respirazione, riscaldamento e stretching.
--	--	--	---

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	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.	Utilizzo di tecniche, codici, colori, materiali e strumenti del linguaggio iconico per esprimersi, comunicare emozioni ed esperienze, per creare e sperimentare. Le festività. Modi e strumenti per colorare: pastelli, pennarelli, colori a dita, tempere, collage. I materiali plasmabili: creta, plastilina, pasta al sale, cartapesta. Trasformazione di immagini al computer, al tablet, al telefonino utilizzando software applicativi: paint, paint 3D, sketchup, quiver merge cube. Effetti in due dimensioni, in 3D e approccio alla Realtà Aumentata.

	linguistici e stilistici scoperti osservando immagini.	3.1 Sperimentare tecniche e strumenti di produzione del tratto grafico. 3.2 Definire lo spazio grafico e saperlo occupare. 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.	Strumenti e tecniche del tratto grafico: incisione, strofinamento, ricalco; uso della penna stilografica, dei pastelli a cera, lavagna luminosa A4, tavolo luminoso. Gestione dello spazio grafico: ridimensionamento, incorniciatura, mandala. La figura umana e gli elementi essenziali: testa, tronco arti. Prodotti grafici non figurativi: ritagli, macchie e simmetrie, piegature e pop-up. Decorazioni con ritagli di stoffa, carta, gomma crepla creando forme diverse con le punzonatrici. Uso delle attrezzature dell'atelier digitale per giocare, creare e sperimentare con fasci di luce e zone d'ombra; uso del foglio al fosforo per lasciare impronte; la tecnica del light painting per produrre immagini significative, messaggi.
	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.	Osservazione, lettura e descrizione di immagini. Le funzioni del testo audiovisivo: commuovere, divertire, persuadere, informare ...). Decodifica dei messaggi nei gesti e nelle espressioni del viso, gli smile. Il gioco del mimo, il giocodramma. Decodifica di messaggi pubblicitari. Analisi degli elementi fondamentali di un racconto proposto con la Lim. Analisi e riconoscimento degli elementi grammaticali e tecnici in

		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. 2.2 Classificare immagini in base agli elementi tecnici utilizzati.	una immagine fissa (reale e in un'opera d'arte).
	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.	Conoscenza di fenomeni artistici ed opere d'arte ed artigianali. Riproduzione con il disegno o materiali plasmabili di alcune opere d'arte ed elementi paesaggistici. Visione di immagini, documentari e filmati alla Lim.

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. 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).	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 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.	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. 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
---	---	---	--

		6.1 Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica ascoltata nelle varie esperienze proposte.	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	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.	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.

un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.	2. Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.		➤ Giochi di gruppo al fine di favorire la socializzazione e la comunicazione. ➤ 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.
--	--	--	---