

– PROGRAMMAZIONE ANNUALE –

Anno scolastico 2019- 2020

Classe III 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	A) ASCOLTO E PARLATO 1.1 Interagire in una conversazione rispettando i turni di parola, formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta. 2.1. Individuare gli argomenti di testi mediamente lunghi di vario tipo (narrativo, comunicativo, descrittivo, regolativo) 2.2. Cogliere le informazioni di base durante le discussioni svolte durante la lezione. 3.1. Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti. 3.2. Esporre i racconti ascoltati in modo tale da dimostrare di averne compreso il senso generale.	• Dialoghi, conversazioni, discussioni collettive, guidate e non. • Strategie di ascolto: letture dell'insegnante, dei compagni e di materiali multimediali. • Comprensione dei racconti letti dall'insegnante e loro rappresentazione grafica. • Individuazione di sequenze in storie di complessità crescente. • Riordino temporale e/o logico di immagini che rappresentano le storie lette • Resoconti di racconti letti e/o ascoltati. • Descrizione orale di un'immagine. • Domande per la comprensione del testo letto o ascoltato. Nel percorso di lingua italiana si metteranno in atto più tipologie di

	cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. 6. Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.	3.3. Ascoltare e comprendere testi differenti. 3.4. Ascoltare e comprendere poesie. 4.1. Saper dare semplici istruzioni in modo da poter spiegare un gioco o un'attività educativa sperimentata precedentemente. 4.2. Recitare con espressività. 5.1. Riordinare le sequenze narrative di un testo letto da altri. 5.2. Cogliere gli elementi fondamentali di un testo o un racconto letto da altri. 5.3. Individuare risposte coerenti alla domanda. 6.1. Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e /o logico. 6.2. Raccontare con parole ed espressioni adeguate.	esercizi e modalità di ascolto e di scrittura, per permettere a tutti gli alunni di imparare con i propri tempi e seguendo la propria predisposizione personale. L'approccio sarà ludico-informale, con modalità di: cooperative learning, peer to peer, lavori di gruppo, tutoring, giochi di carte, biblioteca di classe.
Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo	B) LETTURA 1. Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. 2. Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base	B) LETTURA 1.1. Leggere in modo espressivo e rispettando i segni di punteggiatura testi di diversa tipologia cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali e le intenzioni comunicative di chi scrive. 2.1 Individuare le informazioni essenziali di un testo letto. 2.2 Comprendere il significato di testi scritti,	• Letture e analisi di diverso tipo e crescente complessità lessicale e di contenuto. • Rielaborazione in forma orale di conversazioni e spiegazioni. • Utilizzo di schede, domande e comprensione di testi letti. • Giochi linguistici di vario tipo.

	al testo. 3. Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. 4. Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. 5. Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. 6. Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.	riconoscendone la funzione, gli elementi, la trama. 2.3 Saper fare inferenze. 3.1 Riconoscere in un testo le sequenze narrative fondamentali. 3.2 Leggere e comprendere testi poetici. 4.1 Utilizzare forme diverse di lettura, funzionali allo scopo: ad alta voce, silenziosa, per ricerca, per studio, per piacere... 5.1 Memorizzare poesie, dati, informazioni. 6.1 Leggere testi di tipo regolativo al fine di comprendere le informazioni utili nel quotidiano. 6.2 Leggere testi di vario tipo per ampliare il lessico e le norme della convivenza civile.	• Utilizzo della biblioteca (di plesso, di classe e comunale).
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 funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi	C) SCRITTURA 1.1 Comunicare per iscritto con semplici frasi di senso compiuto, rispettando le convenzioni ortografiche. 2.1 Trascrivere testi appresi oralmente badando alle principali regole ortografiche (doppie, divisione in sillabe, difficoltà ortografiche varie, allofoni...)	• Rielaborazione in forma orale di conversazioni e spiegazioni. • Utilizzo di schemi, scalette, mappe concettuali per organizzare idee, sintetizzare, per costruire testi. • Utilizzo di schede, domande e comprensione di testi letti (a scelta multipla, domande aperte...). • Giochi linguistici di vario tipo.

	concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). 4. Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi, che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.	3.1 Produrre testi connessi a situazioni quotidiane ed esperienze personali. 3.2 Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare...) 4.1 Fare lo smontaggio e il riassunto del testo. 4.2 Rielaborare un testo partendo da elementi dati e rispettandone la struttura.	• Produzione individuale, a gruppi e collettiva di testi di diverse tipologie.
	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. 3. Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. 4. Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.	D) ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO 1.1 Individuare i rapporti semantici fra le parole: sinonimi, contrari. 2.1 Imparare lessico e strutture nuove attraverso l'interazione con testi di varia difficoltà. 3.1 Classificare i nomi in base a criteri dati. 4.1 Individuare l'ordine alfabetico con l'uso del vocabolario 4.2 Individuare e declinare i vocaboli trovati nei testi per un corretto uso del dizionario	• Utilizzo di schemi, scalette, mappe concettuali per organizzare idee, sintetizzare, per costruire testi. • Utilizzo di schede, domande e comprensione di testi letti (a scelta multipla, domande aperte...). • Imparare ad usare il dizionario monolingua • Utilizzo del dizionario. Mono lingua per ricercare parole non conosciute.

Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	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, complementi necessari). 3. Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.).	E) ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA 1.1 Conoscere e rispettare le principali convenzioni ortografiche. 1.2 Conoscere e utilizzare i segni di punteggiatura 2.1 Conoscere le parti variabili e invariabili del discorso e gli elementi principali della frase. 2.2 Riconoscere le caratteristiche strutturali di una frase. 3.1 Compiere semplici osservazioni su testi e discorsi per rilevarne alcune regolarità: discorso diretto/indiretto.	• I suoni omologhi. • I suoni complessi. • Le doppie. • La divisione in sillabe. • L'accento. • I monosillabi accentati. • L'apostrofo. • L'uso delle h. • La punteggiatura. • Il discorso diretto e indiretto. • Nome. Articoli. Aggettivi. • Il verbo. Il modo indicativo. • I verbi essere e avere. • Le congiunzioni. • Le preposizioni. • Elementi della comunicazione. • La frase minima. • Il soggetto. • Il predicato nominale e verbale. • Le espansioni. • Il complemento oggetto Schede, giochi, esercizi per il riconoscimento e l'utilizzo delle convenzioni ortografiche e della sintassi.
---	---	--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	
DISCIPLINA		LINGUA 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 domande, espressioni e frasi di uso quotidiano. 3. Comprendere lessico chiave ed espressioni di filastrocche e canzoni.	A) RICEZIONE ORALE (ASCOLTO) 1.1. Ascoltare e riconoscere suoni e funzioni comunicative della L2. 1.2. Ascoltare e comprendere istruzioni ed eseguire i comandi impartiti dall'insegnante. 2.1 Ascoltare e comprendere semplici e chiari messaggi con lessico e strutture note su argomenti familiari. 2.2 Comprendere descrizioni orali dalla voce dell'insegnante e/o registrate. 3.1 Ascoltare un dialogo o una storia e con l'aiuto delle immagini identificarne: personaggi, luoghi ed avvenimenti principali. 3.2 Percepire il ritmo e l'intonazione come elementi comunicativi per esprimere accettazione, rifiuto, disponibilità,	Ambiti lessicali relativi ai numeri (fino a 100), orario, sistema monetario inglese, tempo atmosferico, giorni, mesi, anni, stagioni; descrizione delle persone (body and clothes), luoghi (casa, scuola, città) e mezzi di trasporto; cibi e bevande, sport, hobby, giocattoli. Le abilità orali dell'ascolto e del parlato avranno la precedenza per favorire lo sviluppo del senso della lingua che è la condizione basilare per un possesso pieno del codice linguistico; la formazione di abitudini linguistiche avverrà attraverso una ripetizione continua ma non meccanica, attraverso "l'approccio multisensoriale" che favorisce l'analisi percettiva, la discriminazione sensoriale e il dominio motorio. Saranno privilegiati l'aspetto comunicativo in situazioni

		piacere, dispiacere o emozioni.	autentiche e quello ludico; le attività didattiche verranno ampiamente diversificate per dare maggiore possibilità a tutti gli alunni di giovare in modo proficuo e di vedere rispettata la propria personalità, il proprio stile e ritmo di apprendimento. Le attività potranno essere svolte individualmente, a coppia, a piccoli gruppi o con tutta la classe; si abitueranno gli alunni ad interagire reciprocamente e con l'insegnante. La comunicazione si avvarrà anche dei linguaggi cosiddetti extraverbali come: mimica, movimento, iconografico in una dimensione globale dal punto di vista espressivo.
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. Produrre parole e semplici frasi curando pronuncia, ritmo e intonazione 2. Riprodurre filastrocche e canzoni. 3. Descrivere verbalmente immagini anche con l'aiuto dei linguaggi non verbali. 4. Interagire per fare o rispondere a domande, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. 5. Interagire con un compagno per presentarsi,	B) INTERAZIONE ORALE 1.1 Esprimere le proprie preferenze 1.2 Eseguire somme e sottrazioni 1.3 Dire e chiedere i giorni della settimana 1.4 Dire i mesi dell'anno 1.6 Numerare da 1 a 20 1.6 Identificare elementi (affermativo e interrogativo) 2.1 Riprodurre canzoni e filastrocche ascoltate. 3.1 Produrre semplici frasi descrittive 4.1 Dire il proprio numero di telefono.	• Riprodurre i suoni della L2. • Abbinare suoni/parole. • Interagire in scambi dialogici relativi alla vita quotidiana dando e chiedendo informazioni: presentare sé stessi e gli altri, descrivere le caratteristiche generali di luoghi ed oggetti familiari, personali, dell'ambiente scolastico, dire e chiedere ciò che ci piace e non ci piace, esprimere gusti e preferenze.

	utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.	4.2 Informarsi sulle preferenze altrui. 4.3 Chiedere il numero di telefono. 5.1 Informarsi sulle preferenze ed esprimere preferenze. 5.2 Rispondere alle domande poste. 5.3 Fornire e chiedere informazioni sul possesso.	• Corretta pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune, filastrocche e canzoncine. • Lessico di base su argomenti di vita quotidiana: numbers, toys, clothes, body, hobby, sports, shops-directions, food and drinks, adjectives.
	C) RICEZIONE SCRITTA (LETTURA) 1. Comprendere brevi testi scritti, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, individuando parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente.	C) RICEZIONE SCRITTA (LETTURA) 1.1. Leggere brevi messaggi, biglietti, lettere informali. 1.2. Comprendere brevi brani o brevi storie accompagnate da immagini e comprenderne il senso globale.	• Lettura e comprensione del lessico proposto. • Lettura e comprensione delle strutture linguistiche proposte. • Lettura, comprensione, drammatizzazione di dialoghi. • Lettura e comprensione di adattamenti ad hoc di vari classici della letteratura
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.	D) PRODUZIONE SCRITTA 1. Copiare e scrivere parole e semplici frasi su un modello, attinenti alle attività svolte.	D) PRODUZIONE SCRITTA 1.1 Copiare parole e frasi. 1.2 Produrre autonomamente brevi messaggi, attinenti alle attività svolte.	• Esercizi di completamento. • Produzione di semplici frasi. • Copiatura di testi dalla lavagna • Scrittura sotto dettatura in spelling • Esercizi di rinforzo domanda- risposta.

	E) CONOSCENZA DELLA CULTURA E DELLA CIVILTÀ BRITANNICA 1 Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia la lingua anglosassone (usanze, feste, ricorrenze). 2 Riconoscere essenziali similarità e differenze linguistiche tra la lingua italiana e la lingua inglese 3 Effettuare semplici confronti interculturali.	E) CONOSCENZA DELLA CULTURA E DELLA CIVILTÀ BRITANNICA 1.1. Conoscere alcune tradizioni legate alla notte di Halloween, alle festività di Christmas, Valentine's Day - Carnival – Father's Day, Easter, Mother's Day 1.2. Dire frasi per descrivere abitudini legate al Natale. 2.1. Individuare differenze linguistiche. 2.2. Trovare strategie per apprendere il lessico inglese facendo paragoni con il proprio. 3.1. Confrontare le tradizioni britanniche con le tradizioni della propria civiltà. 3.2. Confrontare le tradizioni britanniche con le tradizioni di altre civiltà.	• Attività musicali e grafico-pittoriche relative alle varie festività. • Memorizzare espressioni augurali. • Realizzare biglietti augurali. • Rilevare diversità culturali in rapporto alla festa. • Realizzare manufatti tipici della tradizione britannica. • Svolgere attività della tradizione britannica in occasione delle festività. • Scoprire differenze ed abitudini tra Paesi diversi.
--	---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		<u>COMPETENZE NELLA MATEMATICA, NELLE GEO-SCIENZE, NELLA TECNOLOGIA</u>	
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 - Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ... - Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. - Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. - Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. - Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici	A) NUMERI - Contare oggetti in ordine - Contare in ordine progressivo fino al 1000 - Contare in ordine regressivo fino al 1000 - Contare facendo salti di due, tre etc - Utilizzare la linea dei numeri. - Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri naturali comprendendone il valore posizionale delle cifre fino al 1000 - Conoscere il valore posizionale dei numeri fino al 1000 - Rappresentare sulla linea i numeri fino al 1000 - Comprendere il ruolo dell'uno e dello zero - Conoscere e utilizzare la tecnica del calcolo dell'addizione a due o a più addendi e della relativa prova	- Cifre e numeri - Il sistema di numerazione decimale e posizionale - I numeri entro il 1000 - Il valore posizionale - Il numero 1000 - I numeri oltre il 1000 - L'addizione - Le proprietà dell'addizione - L'addizione con il riporto - La sottrazione - Le proprietà della sottrazione - La sottrazione con il prestito - Addizioni e sottrazioni – operazioni inverse - La moltiplicazione - La moltiplicazione x10, 100, 1000 - La moltiplicazione a due cifre - Le proprietà della moltiplicazione - La divisione - Le divisioni per 10, 100, 1000 - Le proprietà della divisione - Moltiplicazioni e divisioni – operazioni inverse - Le frazioni - Le frazioni decimali - I numeri decimali

	addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.	3.2 Conoscere e utilizzare la tecnica del calcolo della sottrazione a due o a più termini e della relativa prova 3.3 Conoscere e utilizzare la tecnica del calcolo della moltiplicazione a due o a più fattori e della relativa prova 3.4 Conoscere e utilizzare la tecnica del calcolo della divisione a una cifra e della relativa prova 3.5 Utilizzare i termini delle quattro operazioni 3.6 Conoscere e applicare alcune proprietà delle quattro operazioni. 4.1 Conoscere e ripetere le tabelline dallo 0 al 10 in ordine. 4.2 Conoscere e ripetere le tabelline dallo 0 al 10 in disordine. 4.3 Applicare le tabelline nel quotidiano. 5.1 Seguire correttamente divisioni e moltiplicazioni per 10, 100, 1000 6.1 Comprendere il concetto di frazione. 6.2 Riconoscere in situazioni concrete l'unità frazionaria. 6.3 Leggere, scrivere e rappresentare graficamente le frazioni. 6.4 Riconoscere la frazione decimale.	• I numeri decimali: i decimi • I numeri decimali: i centesimi • I numeri decimali: i millesimi • L'euro • Operazioni con i numeri decimali Nel percorso di matematica si metteranno in atto più tipologie di esercizi di scrittura e di risoluzione di situazioni problematiche, per permettere a tutti gli alunni di imparare con i propri tempi e seguendo la propria predisposizione personale. Importante sarà rapportare le situazioni al quotidiano degli alunni, per estrapolare il concetto astratto della matematica e riportarlo nel mondo reale. Per questo motivo, le attività sugli indicatori spaziali e quantificatori saranno proposte in modo costante e parallelamente a tutti gli argomenti trattati. L'approccio sarà ludico-informale, con modalità di: cooperative learning, peer to peer, lavori di gruppo, tutoring, giochi di carte, schede gioco di rinforzo da svolgere nei momenti di pausa tra un'attività e l'altra.
--	--	--	---

Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici	7. Risolvere semplici problemi con le quattro operazioni.	6.5 Trasformare frazioni decimali in numeri decimali. 6.6 Leggere, scrivere e operare con i numeri decimali, 6.7 Riordinare e confrontare numeri decimali. 6.8 Analizzare il valore posizionale dei numeri decimali e valori monetari. 6.9 Eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. 7.1 Comprendere il testo dei problemi. 7.2 Individuare nel testo un problema. 7.3 Dati utili, nascosti, mancanti, inutili. 7.4 Risolvere problemi implicanti le quattro operazioni 7.5 Rappresentare i problemi con i diagrammi.	• I dati di un problema • Il testo e la domanda di un problema • Problemi con due domande non collegate • Problemi con due domande collegate • La domanda nascosta • Problemi con difficoltà graduate
Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali;	B) LO SPAZIO E LE FIGURE 1.1. Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. 2. Comunicare la posizione di oggetti	B) LO SPAZIO E LE FIGURE 1.1 Riconoscere vari tipi di linee. 1.2 Individuare gli angoli in figure e contesti diversi 1.3 Conoscere i principali tipi di angolo. 1.4 Riconoscere i poligoni.	• Le linee • La posizione delle rette • Gli angoli • Tipi di angolo • I poligoni • Gli elementi del poligono • La classificazione dei poligoni • I quadrilateri

	nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). 3. Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. 4. Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. 5. Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.	1.5 Costruire e disegnare semplici figure geometriche. 1.6 Riconoscere figure geometriche piane. 1.7 Descrivere gli elementi significativi di una figura geometrica 1.8 Acquisire il concetto di perimetro e area di una figura assegnata 1.9 Riconoscere figure geometriche solide, classificarle e descriverle. 2.1 Individuare e rappresentare su reticolati, mappe, ecc., in situazioni concrete, posizioni e spostamenti nel piano (punti, direzioni, distanze). 3.1 Usare le coordinate cartesiane positive nel piano. 4.1 Conoscere, classificare, disegnare linee aperte/chiusure, curve/spezzate, semplici/intrecciate; riconoscere regioni interne/esterne, confini. 4.2 Utilizzare correttamente le espressioni retta verticale /orizzontale. 4.3 Individuare e creare simmetrie assiali presenti in oggetti e in figure piane date. 5.1 Usare il righello.	• Il perimetro • L'area • La simmetria • I solidi
--	---	--	--

☐ 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. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. 3. Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 4. Distinguere un evento casuale, certo, possibile o impossibile. 5. Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).	C) RELAZIONI, DATI E PREVISIONI 1.1 Classificare in base a più attributi. 1.2 Individuare, descrivere e costruire relazioni. 1.3 Compiere classificazioni e rappresentarle mediante diagrammi in situazioni concrete riconoscere eventi certi, probabili, possibili, impossibili. 2.1 Comprendere i criteri utilizzati per formulare diagrammi e classificazioni. 2.2 Utilizzare diagrammi e classificazioni per argomentarne i risultati. 3.1 Raccogliere dati mediante osservazioni e questionari e rappresentarli con tabelle e grafici. 3.2 Leggere i risultati di un diagramma, schema o tabella. 3.3 Interpretare i risultati di un diagramma, schema o tabella. 3.4 Utilizzare i risultati di un diagramma, schema o tabella. 4.1 Comprendere quando un evento si è svolto in modo casuale. 4.2 Comprendere quando un evento avverrà in modo certo.	• Classificazioni • I quantificatori • Certo, possibile e impossibile • La probabilità • Le indagini • I grafici • La misura • Le misure di grandezza • Sottomultipli e multipli del metro • Le equivalenze • Le misure di peso • Peso netto, tara, peso lordo • Le misure di capacità
---	---	--	--

		4.3 Comprendere quando un evento è possibile. 4.4 Comprendere quando un evento è impossibile. 5.1 Analizzare oggetti individuando in essi grandezze misurabili. 5.2 Conoscere ed utilizzare strumenti di misura. 5.3 Conoscere unità di misura convenzionali 5.4 Effettuare misure utilizzando il metro, i suoi multipli e sottomultipli 5.5 Conoscere e utilizzare le unità di misura di peso 5.6 Conoscere peso lordo, peso netto e tara 5.7 Conoscere le unità di misura di capacità 5.8 Procedere a semplici equivalenze tra misure.	
--	--	---	--

COMPETENZA CHIAVE		<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>Dalla progettazione del piano di lavoro</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	A) ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI MATERIALI 1. Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti	A) ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI MATERIALI 1.1 Conoscere le proprietà di alcuni materiali. 1.2 Analizzare le proprietà dei	- La materia e i materiali - Lo stato della materia: solido, liquido, gassoso o aeriforme - I passaggi di stato

semplici schematizzazioni e modellizzazioni	semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. 2. Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. 3. Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. 4. Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc.	materiali: resistenza, duttilità, elasticità etc. 1.3 Descrivere le proprietà dei materiali. 1.4 Sperimentare con i materiali per verificarne le proprietà 2.1 Mettere in serie i vari materiali secondo un criterio prestabilito (proprietà, lunghezza, peso etc) 2.2 Classificare vari materiali a seconda delle loro proprietà (durezza, duttilità, resistenza, elasticità etc.) 3.1 Riconoscere gli strumenti da utilizzare per la risoluzione di problemi oggettivi, quali: indicare misura, peso, spessore, volume di un dato materiale. 3.2 Utilizzare gli strumenti appropriati per poter seriare e classificare i vari materiali. 4.1 Riconoscere i passaggi di stato della materia. 4.2 Distinguere i materiali organici e inorganici. 4.3 distinguere i materiali naturali e artificiali. 4.4 riconoscere alcune caratteristiche dei materiali.	• Osservare diverse sostanze, lo stato in cui si presentano e coglierne le caratteristiche: un gas – l'aria; un liquido – l'acqua; i solidi e le polveri • Classificazione di materiali come: organici e inorganici; naturali e artificiali • Le caratteristiche dei materiali La metodologia è prevalentemente sperimentale: nello specifico si procederà dall'osservazione di fenomeni, oggetti, materiali, esperienze e situazioni di comune esperienza, per arrivare ad una sintesi significativa dei contenuti selezionati dai quali si desumeranno i nuovi argomenti da esplorare nella fase successiva. Saranno privilegiate attività di gruppo. Sul piano metodologico, l'area storico-geo-scientifica sarà presentata agli alunni in un itinerario unico nel quale i concetti di spazio, tempo e natura saranno sviluppati in complementarità e interdipendenza.
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	B) OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO 1.1 Comprendere il ciclo vitale delle piante e degli animali. 1.2 Porre domande, osservare e descrivere gli elementi	• Utilizzo di mappe, schemi, immagini per lo studio e l'esposizione degli argomenti Mappe relative a: la materia e i materiali; l'ambiente e l'uomo

	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 dei terreni e delle acque. 4. Osservare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.) 5. Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (dì/notte, percorsi del sole, stagioni).	naturali. 1.3 Individuare le caratteristiche degli esseri viventi e non viventi. 1.4 Comprendere la sinergia tra l'ambiente e gli esseri viventi. 2.1 Individuare le fasi di sviluppo di animali e vegetali. 2.2 Analizzare le fasi di sviluppo di piante e animali. 2.3 Cogliere le differenze nelle fasi di sviluppo di animali e vegetali. 3.1 Saper cogliere, negli ambienti esterni, le caratteristiche dei terreni. 3.2 Saper cogliere, negli ambienti esterni, le caratteristiche delle acque. 4.1 Individuare le trasformazioni ambientali (operate dal sole, agenti atmosferici, acqua....) 4.2 Individuare le trasformazioni antropiche (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione...) 4.3 Distinguere le trasformazioni naturali da quelle antropiche 5.1 Riconoscere i fenomeni atmosferici 5.2 Analizzare i fenomeni atmosferici 5.3 Trovare soluzioni pratiche per proteggersi dai fenomeni atmosferici di alta entità 5.4 Individuare la periodicità con cui si succedono i fenomeni celesti (dì, notte, rotazione	
--	---	--	--

		della Terra su se stessa e intorno al Sole) 5.5 Cogliere il collegamento tra moti celesti e susseguirsi di fenomeni climatici.	
• 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, 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, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. 3. Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri	C) L'UOMO, I VIVENTI, L'AMBIENTE 1.1 Riconoscere e descrivere le caratteristiche di un ambiente vicino. 1.2 Conoscere alcuni ambienti naturali. 1.3 Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle all'opera dell'uomo. 1.4 Attivare comportamenti di rispetto della natura e dell'ambiente. 2.1 Riconoscere le funzioni fisiologiche primarie (fame, sete, dolore, freddo e caldo...) 2.2 Risolvere le problematiche legate al fabbisogno umano (alimentare, energetico etc) 3.1 Distinguere produttori, consumatori e decompositori nella catena alimentare. 3.2 Comprendere l'importanza degli elementi non viventi negli ecosistemi. 3.3 Comprendere la relazione degli organismi viventi con l'ambiente.	• Osservazione degli elementi di un ambiente • Gli elementi di un ecosistema • Gli ecosistemi e gli esseri viventi • La catena alimentare • Gli ecosistemi e i non viventi • Le modificazioni degli ecosistemi • Osservazione di un ecosistema: il bosco • La salvaguardia del territorio • Le piante e l'ambiente • Gli animali e l'ambiente

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 misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 2. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. 3. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti 4. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 5. Utilizzare il computer nelle sue funzioni principali. 6. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	A) VEDERE E OSSERVARE 1.1 Osservare gli ambienti conosciuti 1.2 Eseguire semplici misurazioni dell'ambiente scolastico o della propria abitazione. 2.1 Osservare la struttura di un manuale d'uso o di istruzioni di montaggio 2.3 Ricavare informazioni utili al montaggio o all'uso di un determinato oggetto dal manuale di istruzioni. 3.1 Utilizzare in modo corretto gli strumenti per realizzare un disegno tecnico (righello, compasso, goniometro...) 3.2 Effettuare un disegno tecnico raffigurante semplici oggetti utilizzando gli strumenti adeguati. 4.1 Osservare le qualità dei materiali comuni e manipolarli per scoprirne la qualità. 5.1 Conoscere e utilizzare le funzioni principali del computer (accensione,	• Il riciclo dei materiali • La bussola • Le centrali idroelettriche • Individuare forme e misure degli ambienti • Disegnare figure geometriche attraverso l'uso di righello e compasso • Uso del computer per scrivere i compiti assegnati a casa con wordpad • Funzioni principali del foglio elettronico • Paint Qualsiasi attività prenderà avvio dall'osservazione libera o guidata di oggetti e strumenti di uso comune. Attraverso la discussione collettiva e la messa in comune delle idee emerse si arriverà alla condivisione di regole e principi che è necessario rispettare nell'utilizzo degli strumenti analizzati. Se sarà possibile, visto il numero degli alunni, utilizzeremo il

		spegnimento, foglio elettronico, semplici programmi di disegno etc) 6.1 Interpretare e rappresentare in modo corretto i dati di tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi	computer in piccoli gruppi per comprenderne gradualmente le funzioni di base, per disegnare o eseguire semplici giochi didattici.
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 elencando gli strumenti e i materiali necessari. .	B) PREVEDERE E IMMAGINARE 1.1 Osservare attentamente gli oggetti dell'ambiente scolastico. 1.2 Individuare in modo approssimato il peso e la misura degli oggetti dell'ambiente scolastico. 2.1 Fare previsioni in merito ai propri comportamenti o decisioni. 2.2 Fare previsioni in merito ai comportamenti o decisioni relative ai compagni di classe. 3.1 Individuare in un oggetto le potenzialità di base. 3.2 Progettare migliorie per un oggetto. 4.1 Progettare e costruire un semplice oggetto con materiali di vario tipo (cartoncino, spago, colla, nastri, nastro adesivo, bastoncini di legno etc.) 4.2 Costruire un semplice oggetto con tecniche di vario tipo (decoupage, patchwork, etc)	• Proporre e scrivere le regole che si devono osservare durante le lezioni • Costruzione di un cartellone che indichi le regole della classe • Progettare oggetti con la cartapesta • Individuare con strumenti non convenzionali il peso e la misura degli oggetti scolastici

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. 5. Utilizzare programmi informatici di utilità.	C) INTERVENIRE E TRASFORMARE 1.1 Osservare e smontare oggetti per capire come le varie parti si connettono tra di loro. 2.1 Conoscere le ricette e /o le presentazioni di alcuni alimenti 2.2 Selezionare alcuni elementi. 2.3 Preparare e presentare alcuni elementi. 3.1 Eseguire interventi di decorazione (stencil, perline, pennarelli tessili, ricamo, etc) del proprio corredo scolastico. 3.2 Eseguire interventi di riparazione e manutenzione (incollare, fissare con nastro adesivo, applicare linguette adesive etc) del proprio corredo scolastico. 4.1 Realizzare un piccolo manufatto in occasione delle festività 4.2 Documentare e descrivere la sequenza delle operazioni svolte per realizzare un piccolo manufatto	• I componenti hardware di un computer: uso e funzioni • Assemblare più materie prime per ottenere un composto commestibile: i ragni di Halloween. • La penna a sfera • Abbellire i propri quaderni con una copertina • Disegnare e inventare cornicette per riempire gli spazi vuoti alla fine delle attività giornaliere • Costruzione di biglietti augurali: festa dei nonni, Natale, Festa del papà, Pasqua, festa della mamma. • Uso del foglio elettronico e di programmi per disegnare
--	--	---	---

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)
Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico	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 (carte mentali).	A) ORIENTAMENTO 1.1 Utilizzare punti di riferimento. 1.2 Conoscere i punti cardinali e orientarsi con essi. 1.3 Saper leggere e utilizzare la bussola. 1.4 Leggere ed usare semplici piante. 1.5 Orientarsi nel territorio comunale con l'ausilio di carte (carta topografica, carte tematiche) collocando correttamente fenomeni ed eventi. 1.6 Discriminare le carte fisiche e politiche riconoscendo la simbologia convenzionale.	• I punti cardinali • la bussola • la visione dall'alto • utilizzo di mappe, schemi, immagini per lo studio e l'esposizione degli argomenti • mappe relative a; i paesaggi, i rilievi, le acque Il punto di partenza per introdurre ogni attività didattica sarà individuato in una situazione reale, un gioco, un'attività motoria, una simulazione o nell'utilizzo di oggetti presenti nell'ambiente in cui i bambini si trovano. Successivamente saranno avviati alla concettualizzazione, attraverso la descrizione collettiva dell'esperienza vissuta, e all'analisi degli aspetti più significativi che saranno poi trasposti nell'attività grafico-rappresentativa. Nell'itinerario indicato è stata introdotta anche una prima lettura del paesaggio

			per osservare il mutare nel tempo dei vari elementi fisici e antropici.
	B) LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ 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 GEOGRAFICITÀ 1.1 Conoscere il codice cartografico. 1.2 Comprendere il rapporto tra la grandezza reale di un territorio e la sua rappresentazione su carte geografiche 1.3 Acquisire il concetto di "scala di riduzione" 1.4 Rappresentare un ambiente conosciuto (aula...) in riduzione 1.5 Scalare utilizzando misure arbitrarie. 1.6 Individuare i punti cardinali (anche con l'ausilio di riferimenti naturali quali il sole, la stella polare, ... e della bussola) per orientare sé stessi e gli elementi appartenenti all'ambiente di vita (es.: ad est della scuola c'è ..., a sud c'è ...). 2.1 Conoscere mappe e piante come rappresentazione geografiche di piccoli spazi. 2.2 Conoscere vari tipi di carte geografiche (topografiche, geografiche, tematiche). 2.3 Conoscere l'utilità e il significato dei simboli. 2.4 Conoscere i colori e i simboli delle carte geografiche.	• Di cosa si occupa la geografia • Gli studiosi della geografia • Diversi tipi di piante e carte geografiche • La riduzione in scala • La simbologia

		2.5 Distinguere carte geografiche fisiche e politiche.	
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 e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.	C) PAESAGGIO 1.1 Orientarsi nel territorio comunale basandosi sull'osservazione oggettiva (strade, punti di riferimento, servizi...) 1.2 Orientarsi nel territorio basandosi sulle percezioni (vicino/ lontano a..., a più in fondo di...) 2.1 Riconoscere e rappresentare vari tipi di paesaggio. 2.2 Descrivere un ambiente naturale nei suoi elementi essenziali costitutivi. 2.3 Riconoscere gli elementi antropici di un paesaggio. 2.4 Riconoscere le modificazioni apportate dall'uomo nei territori. 2.5 Conoscere ambienti di terra (montagna, collina, pianura). 2.6 Conoscere ambienti acquatici (mare, fiume, lago). 2.7 Attivare comportamenti di rispetto della natura e dell'ambiente.	• Osservare il paesaggio • Il paesaggio naturale • Le modificazioni naturali • Le modificazioni antropiche • I rilievi: la montagna; la collina; la pianura • Le acque • Il fiume • Il lago • Il mare • Le centrali idroelettriche
Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio	D) REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE 1. Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e	D) REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE 1.1 Individuare i rapporti tra struttura fisica del territorio e insediamento umano.	• La città • I problemi della città • Cittadinanza attiva

	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 e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.	1.2 Distinguere gli elementi naturali da quelli antropici. 2.1 Riconoscere nel quotidiano la funzione degli ambienti presenti nel territorio 2.2 Riconoscere nel quotidiano le connessioni tra gli spazi presenti nel territorio 2.3 Individuare nel proprio ambiente gli interventi positivi e negativi dell'uomo 2.4 Progettare soluzioni per risolvere situazioni problematiche connesse agli spazi presenti sul territorio	
--	--	--	--

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, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. 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 Leggere ed interpretare le testimonianze del passato presenti sul territorio. 1.4 Conoscere varie possibilità di reperire informazioni sul passato.	- Le fonti - Che cosa sono le fonti - I siti archeologici - Gli studiosi del passato - I fossili Le attività proposte consentiranno ai bambini di recuperare le esperienze quotidiane offerte dall'ambiente e, nello stesso tempo, le indirizzano verso la storia civile e

		2.1 Distinguere e confrontare alcuni tipi di fonte storica, orale e scritta. 2.2 Riconoscere e classificare le fonti che testimoniano eventi del passato 2.3 Utilizzare documenti, oggetti, testimonianze ed immagini per ricavare informazioni sul passato.	sociale degli uomini. Partendo da situazioni stimolo che saranno individuate di volta in volta sarà dato ampio spazio alla discussione collettiva e alla riflessione che permettono agli alunni di condividere le conoscenze e di giungere ad una sintesi collettiva degli argomenti considerati.
	B) ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI 1. Conoscere alcune caratteristiche delle carte geostoriche. 2. Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. 3. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. 4. Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...).	B) ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI 1.1 Distinguere le mappe geostoriche da quelle geopolitiche. 1.2 Cogliere segni del passato dell'uomo e della Terra leggendo carte geostoriche 2.1 Rappresentare graficamente e con manufatti conoscenze e concetti (disegni, plastici ...) 2.2 esporre verbalmente le attività svolte, fatti vissuti e narrati. 3.1 rilevare i nessi causali in avvenimenti relativi a esperienze personali e all'ambiente conosciuto. 3.2 percepire la valenza soggettiva della durata delle azioni. 3.3 riconoscere i cicli temporali più comuni: la giornata, la settimana, i mesi, le stagioni.	• La linea del tempo • L'origine dell'universo • L'origine della Terra • La storia della Terra

		3.4 Consolidare il concetto di contemporaneità. 3.5 Acquisire il concetto di durata 3.6 Consolidare i concetti di successione (cronologia /ciclicità) 4.1 Conoscere e usare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo e per la periodizzazione, in particolare il calendario e l'orologio. 4.2 Collocare sulla linea del tempo i periodi riferiti a esperienze proprie e/o della classe. 4.3 Ordinare sulla linea del tempo i momenti di sviluppo storico considerati (anche nei due anni precedenti): oggi, tempo dei genitori, tempo dei nonni,... , nascita della Terra, .. tempo dei dinosauri ..., primi uomini ..., neolitico ...	
☐ Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società.	C) STRUMENTI CONCETTUALI 1. Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato. 2. Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.	C) STRUMENTI CONCETTUALI 1.1 Dialogare con compagni e adulti raccontando esperienze, utilizzando correttamente gli indicatori temporali. 1.2 Riconoscere analogie e differenze esistenti tra alcuni aspetti del presente e quelli del passato.	• I miti • Definizione di era e periodo • Era arcaica o archeozoica • Era primaria o Paleozoica • Era secondaria o Mesozoica • I dinosauri • Era terziaria o Cenozoica • Le scimmie antropomorfe • Le caratteristiche degli ominidi

	3. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storicosociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.	1.3 Ricavare semplici informazioni da testi, materiale audiovisivo. 2.1 Individuare nella storia di persone diverse vissute nello stesso tempo e nello stesso luogo gli elementi di costruzione di una memoria comune. 3.1 Individuare le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati.	• Gli Australopitechi • Era quaternaria o Neozoica • Comincia la storia dell'uomo • L'evoluzione dell'uomo nel Paleolitico: l'homo habilis; l'homo erectus; l'homo sapiens in Europa; l'homo sapiens • Confronto tra le migrazioni di ieri e di oggi (cittadinanza attiva) • Il Neolitico • L'agricoltura • L'allevamento • La tecnologia • I villaggi • L'età dei metalli • Le prime forme di commercio • L'organizzazione della società • La religione
☐ ☐ 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 e con risorse digitali. 2. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.	D) PRODUZIONE SCRITTA E ORALE 1.1 Utilizzare mappe e schemi per rappresentare e ricostruire eventi e strutture storiche. 2.1 Riferire semplici informazioni storiche	• Utilizzo di mappe, schemi, immagini per lo studio e l'esposizione degli argomenti • Mappe relative a: la storia della Terra; il Paleolitico; il Neolitico

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
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.	A) IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO 1.1 Individuare le diverse posture e movimenti possibili del corpo e dei suoi segmenti 1.2 Consolidare e affinare gli schemi motori statici 1.3 Consolidare ed affinare gli schemi motori dinamici	- Lo schema corporeo: giochi individuali o a coppie legati alla scoperta del corpo; giochi individuali e collettivi che prevedono l'utilizzo degli organi di senso. - Gli schemi motori di base: camminare, saltare, correre, afferrare, rotolare, arrampicarsi; giochi che prevedono di mettere in sequenza più informazioni Le attività saranno graduate per difficoltà e intensità dell'impegno richiesto in modo da predisporre i ragazzi a superare blocchi e timori di non riuscire di fronte a situazioni che, in quanto nuove, potrebbero apparire difficili. Ogni lezione prevederà un primo momento di stimolazione all'interesse al fine di sollecitare la voglia di mettersi alla prova; una fase di avviamento/riscaldamento; quindi la fase dello svolgimento delle attività programmate che si concluderanno con esercizi che

			riporteranno gli alunni alla calma fisiologica.
☐ Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune	B) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO- ESPRESSIVA 1. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. 2. Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza.	B) IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO- ESPRESSIVA 1.1 Eseguire capriole. 1.2 Consolidare la lateralità in situazioni statiche e dinamiche rispetto a sé e agli altri 2.1 Coordinare di combinazioni di schemi motori dinamici e posturali	• Giochi di percezione corporea. • Giochi di equilibrio: graduali, individuali, o a gruppi, dinamici. • Giochi utili a consolidare la padronanza delle relazioni spaziali e temporali.
Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo	C) IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY. 1. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>gioco-sport</i> . 2. Rispettare le regole nella competizione sportiva e saper accettare la sconfitta con equilibrio. 3. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. 4. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.	C) IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY. 1.1 Conoscere le varie tipologie di gioco- sport. 1.2 Eseguire correttamente le diverse proposte di gioco-sport 2.1 Conoscere le regole di base delle attività sportive. 2.2 Applicare le regole di base delle attività sportive. 2.3 Accettare la sconfitta con equilibrio e sportività. 3.1 conoscere i giochi di tradizione popolare 3.2 Eseguire in modo corretto i vari giochi di tradizione popolare 4.1 Comprendere le regole dei giochi, rispettando i tempi di ciascuno.	• Giochi di squadra • Giochi pre-sportivi • Le regole dei giochi • Le principali regole di alcune discipline sportive

		4.2 partecipare in modo attivo a competizioni, collaborando con gli altri. 4.3 eseguire correttamente i giochi organizzati.	
☐☐ 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 alla prevenzione degli infortuni. 2. Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.	D) SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA. 1.1 Eseguire le attività proposte con correttezza. 1.2 Eseguire le attività proposte prestando attenzione a cose e persone 1.3 Eseguire le attività proposte evitando di trovarsi in situazioni di pericolo. 2.1 Conoscere le regole di un corretto stile di vita. 2.2 Conoscere il rapporto attività fisica / alimentazione. 2.3 Osservare uno stile di vita sano tale da rispettare il rapporto attività fisica /alimentazione.	Uso corretto dei piccoli attrezzi e della palestra

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; rappresentare e comunicare la realtà percepita. sensazioni ed emozioni per rappresentare e comunicare la realtà 2. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. 3. Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.	A) ESPRIMERSI E COMUNICARE 1.1 Utilizzare tutto lo spazio del foglio. 1.2 Rappresentare con il disegno o foto fiabe, racconti, esperienze. 1.3 Rappresentare un'esperienza, un'emozione o documentare un fatto con un'immagine o una sequenza di immagine grafiche, e fotografiche. 1.4 Utilizzare le differenze di colore, lo sfondo, l'inquadratura per rendere sensazioni o idee. 2.1 Riconoscere ed utilizzare colori primari e secondari. 2.2 Realizzare ritmi di figure, colori, forme 3.1 Individuare il contorno come elemento base della forma (le forme). 3.2 Costruire composizioni utilizzando forme geometriche 3.3 Riconoscere ed utilizzare materiali e tecniche diversi	• Rappresentazioni grafiche di oggetti presenti in classe. • Rappresentazioni di situazioni del proprio vissuto. • Tecniche di coloritura: il pastello. • Colorare il dipinto di Ligabue: la tigre. • Raffigurare il dipinto di Ligabue: la tigre. • Interpretare liberamente l'arte di Ligabue. • Riproduzione di un fumetto in stile Jacovitti. Il programma di arte sarà basato su due percorsi principali: teorico e pratico. Nel teorico si proporranno attività di osservazione e discussione delle tecniche usate da pittori e fumettisti. Nel percorso pratico si cercherà di mettere in atto i risultati ottenuti nella parte teorica e organizzare uno stile personale, cogliendo il bello delle opere d'arte e facendolo proprio.

B) OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI 1. Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione gli elementi formali, utilizzando, le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. 2. Riconoscere in un testo iconico-visivo elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio). 3. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici e sequenze narrative	B) OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI 1.1 Osservare e descrivere disegni, fumetti, fotografie.... 1.2 Individuare i personaggi e il tema di un'immagine. 2.1 Individuare le possibili relazioni in sequenze di immagini (prima/dopo) 2.2 Distinguere alcune fondamentali modalità di inquadratura e di angolazione (vicino/lontano, dal basso/all'alto, frontale, laterale). 3.1 Individuare l'idea centrale di un messaggio visivo	• La profondità: visione, descrizione, rappresentazione di oggetti tridimensionali. • Riconoscimento di un oggetto attraverso rappresentazioni di vario tipo e descrizioni orali. • Il fumetto. • Struttura del fumetto. • Il piano americano. • Insoliti fumettisti: Benito Franco Antonio Giuseppe Jacovitti. • Morfologia del fumetto di Jacovitti. • Caratteristiche del fumetto di Jacovitti.
C) COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 1. Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica. 2. Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.	C) COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE 1.1 Osservare alla LIM i graffiti dei primi uomini primitivi 1.2 Osservare alla LIM un dipinto dell'età moderna 1.3 Individuare gli elementi essenziali di un dipinto (forma, tecnica, linguaggio). 2.1 Osservare alcuni manufatti della cultura locale (statua del presepe, trottola con spago, marionette etc).	• L'espressionismo in Italia: Antonio Ligabue. • Osservazione del dipinto: la tigre- tecnica, colori, forme. • Astrattismo e puntinismo.

		2.2 Osservare alcuni manufatti di altre culture (Christmas cracker, Jack o' lantern, marionette, burattini, etc) 2.3 Capire il funzionamento di alcuni manufatti della cultura locale (statua del presepe, trottola con spago, marionette etc) 2.4 Capire il funzionamento di alcuni manufatti di altre culture (Christmas cracker, Jack o' lantern, marionette, burattini, etc)	
--	--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		<u>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</u>	
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	1.1 Riprodurre eventi sonori presenti nell'ambiente con l'uso del corpo e della voce. 1.2 Recitare conte, filastrocche cantilene, anche ritmandole con le mani o con strumenti di uso quotidiano. 1.3 Individuare i ritmi nelle parole (rime, filastrocche, cantilene, conte, poesie). 2.1. Partecipare a semplici canti. 2.2. Riprodurre semplici sequenze sonore con	• Caratteristiche peculiari, somiglianze e differenze fatti di brani di culture, brani generi e stili • Esecuzione di brani a tema • Il pentagramma • Il valore delle note • La posizione delle note sul pentagramma • La chiave di violino Le attività si baseranno sul coinvolgimento diretto dei

	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).	l'utilizzo di strumenti di uso quotidiano (pentole, sedie, bicchieri, battendo, strofinando, soffiando, scuotendo ...). 3.1. Ascoltare vari generi di musica in silenzio. 3.2. Esprimere pareri soggettivi sulla musica ascoltata. 3.3. Esprimere opinioni su vari tipi di musica. 4.1. Riconoscere e classificare suoni: del proprio corpo; nei diversi ambienti: scuola, casa, strada, parco ...; di fenomeni atmosferici, versi di animali.... 4.2. Riconoscere la collocazione nello spazio dei suoni (vicino/ lontano, fisso / in movimento). 4.3. Riconoscere discriminare suoni secondo la durata (lunga/breve), l'intensità (piano/forte) e l'altezza (grave/acuto). 4.4. Date situazioni sonore contrastanti, essere capaci di discriminare momenti sonori da momenti di silenzio. 5.1. I suoni del corpo e dell'ambiente per accompagnare movimenti, giochi, drammatizzazioni. 5.2. Riprodurre sequenze sonore con l'utilizzo di strumenti a	bambini e permetteranno un approccio concreto, ludico e creativo al linguaggio della musica, soprattutto privilegiando un percorso trasversale con le diverse proposte didattiche.
--	---	---	---

		percussione (tamburi, legni, tamburelli, triangoli ...). 5.3 Simbolizzare i suoni con segni, disegni, onomatopée. 6.1 Riconoscere gli usi del suono nel cinema, televisione, computer. 6.2 Riconoscere le funzioni del suono nel cinema, televisione, computer. 6.3 Riconoscere i contesti del suono nel cinema, televisione, computer.	
--	--	---	--

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. Interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.	A) DIO E L'UOMO 1. Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio. 2. Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. 3. Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani.	A) DIO E L'UOMO 1.1 Conoscere la religiosità dell'uomo primitivo e i miti cosmogonici dei popoli antichi. 2.2 Comprendere attraverso i racconti biblici la risposta cristiana alle domande sulle origini del mondo e confronto con le domande della scienza. 3.1 Scoprire la figura di Gesù, il Messia.	L'uomo delle origini: tante domande. L'inizio del mondo secondo i miti. La Bibbia e la creazione. La scienza e l'origine dell'universo. Bibbia e scienza a confronto sull'origine del mondo e della vita. Gesù il Messia atteso

Individuare, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini	B) LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI 1. Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia. 2. Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele.	B) LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI 1.1 Conoscere la struttura l'origine e il linguaggio della Bibbia. 2.1 Conoscere le tappe fondamentali della storia degli Ebrei narrata nella Bibbia. 2.2 Conoscere il significato umano e religioso dei Dieci Comandamenti.	La Bibbia: dal racconto al manoscritto. Testo sacro dei cristiani e degli ebrei. Composizione del testo biblico. I Patriarchi e altre figure rilevanti del popolo ebreo. Il cammino della liberazione. L'alleanza sul monte Sinai: i Dieci Comandamenti. Un tempio per Dio
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 e nella pietà e nella tradizione popolare. 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 Scoprire che Dio attraverso i profeti, ha annunciato la venuta del Messia. 1.2 Confrontare il significato della Pasqua ebraica con quella cristiana. 2.1 Collegare alcuni simboli della Pasqua ebraica e cristiana alle loro celebrazioni liturgiche.	I profeti... le profezie messianiche. La storia biblica del Natale. Pasqua cristiana e Pasqua ebraica a confronto. Liturgia e significato dei simboli nell'antica e nuova alleanza. Le feste cristiane e quelle ebraiche
Cogliere le implicazioni etiche della fede cristiana e renderle oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Confrontarsi con la complessità dell'esistenza e imparare a dare valore ai propri comportamenti.	D) I VALORI ETICI E RELIGIOSI 1. Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.	D) I VALORI ETICI E RELIGIOSI 1.1 Comprendere che l'amore di Dio si rivolge ad ognuno e cambia il cuore di chi sceglie la sua amicizia.	Accoglienza, condivisione solidarietà: valori imprescindibili per il popolo di Dio in ogni tempo. ➤ Osservazione. ➤ Discussione sistematica finalizzata a verbalizzare e rappresentare concetti. ➤ Discussione riassuntiva e cartelloni di sintesi sull'attività svolta.

			➤ Riproduzione di vissuti e verbalizzazione delle proprie esperienze. ➤ Conversazione in circle-time. ➤ Racconti in sequenze. ➤ Letture e comprensione di brani biblici. ➤ Brainstorming. ➤ Espressione libera e personale. ➤ Proiezioni e commenti di audiovisivi. ➤ Analisi e riflessioni della fonte: la Bibbia.
--	--	--	--