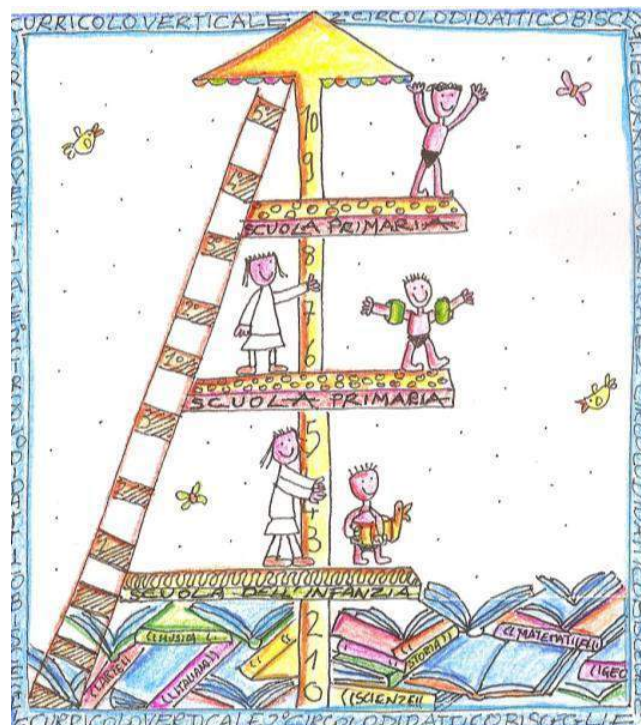




Curricolo verticale per competenze

Anno scolastico 2020/21





UNIONE EUROPEA
Fondo Sociale Europeo



II CIRCOLO DIDATTICO "PROF. V. CAPUTI"
Via XXV Aprile, n. 4 -76011 Bisceglie (BT)
tel./fax 080/3955056 – Cod. Scuola BAEE06900X –
Uff. serv. 654 –C.F. 83004410722
e-mail istituzionale: baee06900x@istruzione.it;
P.E.C.: BAEE06900X@PEC.ISTRUZIONE.IT
Sito della Scuola: <http://www.secondocircolobisceglie.it/>



**IL CIRCOLO TRA CONTINUITA'
E
INNOVAZIONE**



PROGRAMMAZIONE ANNUALE ***SCUOLA DELL'INFANZIA***

Anno scolastico 2020-2021

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVA E DIDATTICA

La programmazione annuale ha come riferimento le “*Indicazioni Nazionali*” 2012 rilette alla luce dei “*I Nuovi Scenari*” 2018 ed il *Curricolo Verticale* dell' Istituto. In essa sono esplicitate le *finalità* che la scuola dell'infanzia è chiamata a promuovere:

- La maturazione dell'identità ;
- La conquista dell'Autonomia;
- Lo sviluppo delle competenze;
- L' avvio alla cittadinanza.

La scuola dell'infanzia deve individuare i bisogni educativi di ciascun alunno ed essere rispondente alle esigenze dell'utenza ed alle istanze del territorio in cui opera, al fine di promuovere lo sviluppo integrale dei futuri cittadini, attivi e consapevoli, capaci di comprendere e gestire la complessità. In virtù di ciò, le docenti elaborano scelte educative e didattiche specifiche, creano occasioni e proposte di apprendimento per favorire l'organizzazione, l'approfondimento e la sistematizzazione delle esperienze degli alunni; accompagnandoli nella costruzione dei processi di simbolizzazione e formalizzazione delle conoscenze, attraverso un approccio globale, adeguato alla loro età.

Le proposte educative e didattiche attraversano in modo trasversale tutti i *campi di esperienza* nei quali si sviluppa l'apprendimento dei bambini:

- IL SÈ E L' ALTRO;
- IL CORPO E IL MOVIMENTO;
- IMMAGINI SUONI E E COLORI ;
- I DISCORSI E LE PAROLE;
- LA CONOSCENZA DEL MONDO

I campi di esperienza sono costruzioni culturali che hanno il compito di aiutare i piccoli discenti a dare ordine alla molteplicità degli stimoli, che il contatto con la realtà fornisce. Dunque, le docenti predispongono dei percorsi personalizzati e innovativi, che privilegino la didattica laboratoriale , in cui ciascun discente possa riconoscersi come protagonista attivo del proprio percorso formativo.

Il gioco, le esperienze dirette, il coinvolgimento attivo, il problem solving, la ricerca-azione consentono al bambino, attraverso la *mediazione didattica*, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti ed avviare i processi di simbolizzazione e formalizzazione della realtà. Ogni campo di esperienza delinea una prima mappa di linguaggi, alfabeti, saperi, in forma di traguardi di sviluppo, che poi troveranno la loro evoluzione nel passaggio alla scuola primaria. Nella scuola dell'infanzia, i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze, volte a promuovere le otto competenze chiave europee.

Le proposte educative e didattiche sono programmate per condurre ciascun alunno al raggiungimento dei *traguardi per lo sviluppo delle competenze* specifici dei campi di esperienza ed esplicitati nelle Indicazioni Nazionali e negli *Assi Culturali* del Curricolo

Verticale della scuola. Essi sono parte integrante nello svolgimento di tutte le attività libere o strutturate della giornata, scanditi dal susseguirsi programmato dei diversi momenti, ciascuno con la sua valenza formativa. La giornata comprende un'equilibrata alternanza di attività educative e didattiche.

Le docenti operano *scelte metodologiche*, che indirizzano le proposte educativo-didattiche mediante :

- predisposizione di un accogliente e motivante ambiente di vita, di relazioni e di apprendimenti;
- attenzione alla vita di relazione, perché l'interazione affettiva è il principale contesto entro cui il bambino costruisce le sue relazioni sociali e i suoi schemi conoscitivi;
- valorizzazione del gioco, inteso come l'ambito privilegiato in cui si sviluppa la capacità di trasformazione simbolica;
- stimolazione delle *esperienze dirette* di contatto con la natura, le cose, e l'uso di materiali e strumenti, che favoriscano la costruzione di competenze all'insegna della *creatività* e della *libera espressività*.

Il docente, in ogni attività sia libera che strutturata, ha l'indispensabile ruolo di regia. La *Verifica* delle proposte educative e didattiche programmate e realizzate si svolge attraverso il confronto e la discussione negli incontri collegiali preposti, ossia programmazioni, e consigli di intersezione.

La *Valutazione* dei percorsi individuali di ciascun alunno si costruisce considerando le osservazioni occasionali e sistematiche, conoscendo il bambino e i suoi ambienti di vita, mediante una proficua collaborazione scuola-famiglia. La valutazione, dunque, ha un fondamentale valore "formativo", finalizzato a valutare la validità delle proposte programmate e ad evidenziare eventuali problematicità ,con opportuni adeguamenti dei percorsi attivati. Essa si articola attraverso i campi esperiti dagli alunni e analizza i traguardi da essi raggiunti, con i diversi livelli di padronanza nell'ambito conoscenze e abilità che sviluppano le competenze europee. Nel corso dell'anno scolastico e al termine si compila un *documento di valutazione*, in cui si esplicitano i descrittori con i livelli di padronanza attesi rispetto alle competenze.

La programmazione della scuola dell'infanzia verrà esplicitata nelle *Uda* che riporteranno: destinatari, campi di esperienza, competenze chiave europee, competenze trasversali, traguardi per lo sviluppo delle competenze, obiettivi di apprendimento 3 /4 /5 anni, attività, modalità, organizzative tempi, spazi, risorse, indicazioni metodologiche, modalità di verifica.

I traguardi rappresentano il nucleo essenziale della competenza. I docenti struttureranno le occasioni e le consegne in modo che gli alunni, nello svolgimento di compiti di realtà ed unità di apprendimento e nelle attività quotidiane , possano agire in modo da evidenziare i traguardi e i livelli di competenza raggiunti. La competenza é un sapere agito che può essere verificato dalle docenti solo se viene messa in atto in contesto, per risolvere problemi e gestire situazioni; saranno affidati ai bambini *compiti significativi* ed attività che porteranno a termine in "autonomia e responsabilità" utilizzando i saperi posseduti e aggiungendone di nuovi.

I campi di esperienza sono aggregati in *assi culturali* non vincolanti, al fine di rafforzare la trasversalità ed assicurare l'unitarietà dell'insegnamento. Le competenze specifiche che afferiscono ai campi di esperienza sono state incardinate nelle competenze chiave europee di riferimento.

Asse dei linguaggi: i discorsi e le parole; immagini, suoni, colori; il corpo e il movimento.

Asse storico sociale: il se e l'altro; i discorsi e le parole; la conoscenza del mondo; la religione.

Asse matematico: la conoscenza del mondo; i discorsi le parole.

Asse scientifico-tecnologico: la conoscenza del mondo.

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE CAMPI DI ESPERIENZA

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI DI ESPERIENZA
1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	- I DISCORSI E LE PAROLE
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	- I DISCORSI E LE PAROLE
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	- LA CONOSCENZA DEL MONDO
4. COMPETENZA DIGITALE	- TUTTI
5 . COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	- TUTTI
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	- IL SÉ E L 'ALTRO - TUTTI
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE (spirito di iniziativa e intraprendenza)	- TUTTI
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	-IL CORPO E IL MOVIMENTO -IMMAGINI, SUONI, COLORI - IL SÉ E L 'ALTRO

METODOLOGIA

La scuola dell'infanzia è un luogo ricco di esperienze, scoperte, rapporti, che segnano profondamente la vita di tutti coloro che ogni giorno vi sono coinvolti, infatti riconoscendo la centralità dei bambini essa si pone come un ambiente educativo, rispettoso della loro età, dei loro tempi di apprendimento e della loro unicità.

Ne deriva che la scuola sia:

- un luogo per incontrarsi
- un luogo per riconoscersi
- un luogo per comunicare
- un luogo per scoprire
- un luogo per crescere ed imparare

Pertanto la metodologia concordata, in modo unitario da noi insegnanti, per operare nella scuola dell'infanzia in modo consapevole, incisivo e verificabile si fonda su alcuni elementi per noi fondamentali.

- **La progettazione, l'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei materiali**

Il modo in cui sono strutturati gli spazi e distribuiti i materiali incide in maniera significativa sulla qualità delle esperienze che si compiono nella scuola dell'infanzia. Pertanto ogni contesto di gioco, di relazione, di emozione e di apprendimento va ideato e realizzato con consapevolezza in modo da favorire il benessere del bambino, le sue relazioni, le sue scoperte, le sue conoscenze, così da garantire la continuità dei rapporti tra coetanei ed adulti facilitando i processi di identificazione.

- **La valorizzazione della vita di relazione**

La dimensione affettiva è essenziale nei processi di crescita: l'affetto, il rispetto, la serenità, l'allegria, lo scambio, l'ascolto, l'aiuto sono componenti essenziali per diventare dei buoni adulti e dei cittadini del mondo.

- **La valorizzazione del gioco**

Risorsa privilegiata di apprendimento e relazioni, il gioco, nelle dimensioni simbolico, strutturato e cognitivo, è uno strumento per lo sviluppo del bambino, attraverso il quale egli sperimenta, esprime la sua creatività, acquisisce le prime regole sociali e morali, regola le sue emozioni e, attraverso il rapporto con gli altri bambini, manifesta bisogni, desideri e sentimenti.

- **La progettazione aperta e flessibile**

Predisporre in modo logico e coerente una programmazione educativa permette al bambino di elaborare il suo processo di crescita; essa deve partire dal bambino e rispettare la sua soggettività disponendo una serie di interventi funzionali e individualizzati per il raggiungimento degli obiettivi stabiliti.

- **La ricerca/azione e l'esplorazione**

Sono leve indispensabili per favorire la curiosità, la costruzione, la verifica delle ipotesi e la formazione di abilità di tipo scientifico.

- **Il dialogo continuo**

E' utile per un confronto, uno scambio, un arricchimento reciproco, per stimolare la discussione e valorizzare "il pensare con la propria testa" sviluppando il senso critico, per rendere il bambino sempre coprotagonista del suo crescere.

- **La mediazione didattica**

Sviluppa nei bimbi le capacità metacognitive, cioè la capacità di impadronirsi delle abilità e delle attitudini idonee a facilitare gli apprendimenti continui che essi dovranno realizzare durante la loro vita, con un'educazione del pensiero sul piano del linguaggio, dell'apprendimento e della metodologia, cioè "imparare a pensare" ed "imparare ad apprendere".

- **L'utilizzo del problem solving**

Problematizza la realtà per arrivare a nuove conoscenze, attraverso la formulazione e la verifica di ipotesi che portino alla risoluzione dei problemi di partenza.

- **Il lavoro di gruppo e le attività laboratoriali**

Consentono percorsi esplorativi dove si uniscono i saperi disciplinari a quelli di ricerca e di verifica, dove si imparano negoziazioni e dinamiche comunicative caratterizzate dalla disponibilità, dalla calma, dalla condivisione cognitiva ed emotiva.

- **Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola**

Permettono che "il fuori" della scuola diventi palestra di vita e si conoscano le regole che sovrastano ad ogni ambiente.

- **I rapporti con il territorio**

Fanno sì che ogni risorsa venga sfruttata al fine dell'incremento delle conoscenze.

- **Le risorse umane e la compresenza delle insegnanti**

Permettono la condivisione ed il rafforzamento dell'impegno educativo.

- **L'osservazione sistematica dei bambini**

Le insegnanti osservano le dinamiche, i comportamenti e le esigenze dei bambini al fine di riorganizzare, attraverso progetti, l'intervento educativo.

- **La documentazione del loro lavoro**

Permette ai bimbi di conservare la memoria di esperienze vissute e di riflettere sul loro operato, sulle loro conquiste, su quello che ognuno ha dato e ricevuto dai compagni, sul riconoscimento della propria identità e di quella del gruppo al fine di sviluppare la capacità di lettura della pratica educativa quotidiana.

PERCORSO EDUCATIVO



Il progetto di esperienze “giocARTE” nasce dal desiderio di avvicinare i bambini al complesso ed affascinante mondo dell’arte. I bambini fin da piccoli mostrano il bisogno di rappresentare graficamente emozioni, sentimenti, avvenimenti, situazioni, desideri... come i grandi pittori anche loro vogliono esternare e realizzare produzioni che testimonino l’espressione di loro stessi favorendo il manifestarsi della propria creatività e fantasia. Disegnare infatti mette in comunicazione con se stessi e con gli altri. Ogni attività vorrà essere un momento espressivo personale, autentico e indubbiamente ricco. Con “giocARTE” si attiva un percorso di ricerca in cui la pittura, l’assemblaggio ed il colore puro, sfumato, stampato, graffiato, tagliato, stropicciato porta alla costruzione di itinerari in cui la forma assume un aspetto del tutto secondario. I bambini sono infatti stimolati a cercar di rappresentare qualcosa di personale andando oltre un’opera denotativa leggibile dall’adulto, e favorendo forme comunicative efficaci anche poco corrispondenti alle raffigurazioni stereotipate. I bambini saranno infatti “aiutati a disegnare l’esplicito e l’implicito, il visivo e il percepito lo stativo e il mutevole, il realistico ed il mutevole. Questo percorso dentro ed attorno all’arte ha l’obiettivo di potenziare ed evidenziare l’acquisizione di un concetto fondamentale: che ciascuno ha il diritto e la possibilità di esprimere, in maniera personale, originale ed autonoma, le proprie sensazioni, le gioie, le paure, le idee, i desideri, le tensioni attraverso l’uso di altri linguaggi oltre a quello delle parole favorendo così la libertà di espressione. Tutte le proposte quindi tenderanno a favorire la scoperta e la conoscenza da parte del bambino delle proprie emozioni e dei propri sentimenti e della propria individualità ed unicità. Questa tematica, vuol dare l’opportunità ai bambini di liberare il pensiero, aiutare a sviluppare forme di conoscenza multiple che interagiscono dando loro fiducia e sicurezza nelle proprie capacità e potenzialità espressive, creative e manuali. Uno degli intenti di questo percorso è quello di favorire un avvicinamento all’arte che passa attraverso il gioco,

con la consapevolezza che il fare e l'agire in prima persona permetterà ai bambini di raggiungere un'effettiva comprensione sia delle caratteristiche estetiche di un quadro, che dei processi che portano alla sua realizzazione. Le attività del progetto di esperienza "giocARTE" saranno finalizzate alla sperimentazione di tecniche, strumenti e approcci diversi di rappresentazione, in modo che ciascuno trovi la modalità che gli consente di esprimersi meglio.

Finalità

Il percorso è finalizzato a sviluppare le capacità espressive di tutti gli alunni, coinvolgendoli in un'attività di laboratorio dove possano vivere l'arte sviluppando la creatività, dove si rendano consapevoli delle proprie capacità manuali ed artistiche e dove possano imparare l'armonia delle forme e dei colori in un'attività che all'inizio sembrerà solo giocare con le mani e con materiali semplici, ma che alla fine si trasformerà in oggetti concreti.

Traguardi di competenza

- Rappresenta graficamente il proprio vissuto contestualizzandolo
- Esprime con creatività il proprio vissuto artistico
- Assegna un significato al proprio lavoro
- Coordina i movimenti del corpo con il linguaggio artistico
- Affina le capacità oculo- manuali
- Opera una scelta autonoma tra materiali e strumenti
- Conosce, usa, in maniera corretta i materiali manipolativi

Obiettivi specifici

- Acquisire nuove conoscenze nel disegno, nell'uso dei colori, nelle tecniche pittoriche e nell'utilizzo di materiali creativi differenti.

-Acquisire autonomia nell'uso di linguaggi artistici e creativi come possibilità di espressione del proprio essere e del proprio modo di vedere le cose.

-Sviluppare la motricità fine della mano attraverso la manipolazione.

- Migliorare la coordinazione oculo-manuale attraverso l'uso di materiali diversi .

-Favorire, attraverso lo sviluppo di attività artistiche, l'espressione delle capacità creative individuali.

-Utilizzare in modo corretto il materiale facendo attenzione a non sprecarlo e a rimmetterlo in ordine dopo averlo usato in quanto proprietà di tutti.

Metodologia

La programmazione dell'attività didattica risponde a criteri di efficacia e flessibilità il che impegna gli insegnanti a porre in atto tutte quelle misure di carattere sia organizzativo sia didattico, che godono di ampio consenso nel campo della ricerca e della pratica didattica.

I criteri-guida che orientano la prassi didattica sono:

1. l'attenzione agli specifici bisogni educativi di cui ogni bambino è "portatore";
2. la valorizzazione della componente educativa rivestita dai momenti di convivialità e routine;
3. il riferimento continuo alla dimensione ludica e all'esperienza diretta, che stimolano la motivazione e l'interesse dei piccoli. L'esperienza diretta ed il gioco consentono, infatti, al bambino di effettuare le prime scoperte, che gli insegnanti accolgono e valorizzano costruendo specifici progetti di apprendimento;
4. la promozione di attività laboratoriali, nelle quali l'apprendimento è basato sull'osservazione, sull'esplorazione, sull'esperienza diretta e sulla rielaborazione delle esperienze effettuate.

Attività

Concretamente le attività didattiche vengono organizzate con modalità diverse, allo scopo di rendere più efficace il progetto educativo, in considerazione dei diversi ritmi, tempi e stili di apprendimento dei bambini.

Sono, pertanto, previste:

- ✓ attività di gruppo in sezione;
- ✓ attività di piccolo gruppo di età omogenea;
- ✓ attività di intersezione

La flessibilità organizzativa così realizzata consente di rispondere in modo puntuale ai bisogni educativi di ogni bambino, con attenzione particolare alle necessità specifiche dei bambini stranieri, dei bambini in situazione di disabilità e, in generale, di tutti i bambini in difficoltà. Riveste importanza fondamentale anche l'allestimento degli spazi delle sezioni, che è generalmente improntato alla creazione di diversi "luoghi" preposti allo svolgimento di specifiche attività, come ad esempio: spazi per i laboratori, atelier per le attività creative, angoli per il gioco. Nell'ambito delle molteplici attività si utilizzano vari sussidi didattici e materiali di diverso tipo. Partendo da attività ludiche di osservazione, manipolazione e rielaborazione i bambini saranno guidati negli apprendimenti rispettando i tempi e i ritmi di ciascuno. Saranno favoriti, attraverso la mediazione didattica e la regia dell'insegnante secondo il metodo della ricerca-azione:

- ✓ psicomotricità;
- ✓ attività grafico-pittoriche e manipolative;
- ✓ attività linguistiche (con laboratori di avvio alla letto scrittura per i bambini di 5 anni);
- ✓ attività logico-matematiche e scientifiche; attività musicale;

✓ educazione ambientale e alimentare.

Le normali attività curricolari, inoltre, vengono arricchite e ampliate con uscite e visite didattiche, finalizzate alla scoperta e alla conoscenza dell'ambiente in cui si vive. È altresì previsto l'allestimento di spettacoli in momenti significativi dell'anno scolastico, ad esempio in occasione delle festività, della chiusura dell'anno o dell'adesione a progetti particolari.

Importanti sono anche le attività di continuità che si realizzeranno con la scuola primaria.

Mezzi

Materiale strutturato e non, materiale di recupero, strumenti audiovisivi, sussidi audiovisivi, indagini d'ambiente, libri, riviste scolastiche e visite guidate.

Verifica

Le attività di osservazione occasionale e sistematica dei bambini e la documentazione delle loro attività, saranno collocate in una prospettiva proattiva di un'adeguata interpretazione e descrizione dei comportamenti e dei livelli di maturazione raggiunti intesi in modo globale e unitario. Tocca all'insegnante seguire, curare, orientare, personalizzare e documentare la maturazione personale degli alunni durante la frequenza della Scuola dell'Infanzia, verificando sistematicamente il raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi ai cinque campi di esperienza. Importante è quindi, sia all'inizio che in itinere, saper utilizzare le osservazioni e i prodotti dei bambini per verificare l'andamento delle proposte e l'efficacia delle strategie impiegate. Tutto ciò sarà possibile mediante: l'osservazione; gli elaborati individuali o di gruppo; le conversazioni.

Questo permetterà, se opportuno, una riprogettazione, una modifica della traccia iniziale.

La valutazione vedrà pertanto:

- un momento iniziale, volto a delineare un quadro delle capacità sia per chi accede per la prima volta alla scuola dell'infanzia sia per chi continua il suo percorso di crescita;
- dei momenti intermedi al processo didattico, per calibrare le proposte educative per arricchire e potenziare le capacità dei bambini;
- un momento finale sommativo per la verifica delle competenze, dei traguardi di sviluppo, degli obiettivi formativi, delle finalità dell'attività educativa e didattica, da condividere con i genitori, durante i colloqui individuali.

Le insegnanti predispongono schede o momenti di verifica opportunamente studiate e costruite in modo collegiale.

Lo scambio e il confronto tra insegnanti ci aiutano ad ampliare i diversi punti di vista soggettivi, assicurando una maggiore coerenza nella rivelazione dei comportamenti rilevati.

Documentazione

Fascicolazione in libricini individuali, DVD con esperienze scolastiche, cartelloni e fotografie.

Durante il percorso verranno pianificate 5 Unità di Apprendimento così suddivise:

UNITÀ di APPRENDIMENTO		
UdA 1	CHI BEN COMINCIA E' A META' DELL'OPERA	Settembre/Ottobre
UdA 2	EMOZIONI...TRA ARTE E MUSICA	Novembre/Dicembre
UdA 3	FORME E COLORI DELL'ARTE	Gennaio/Febbraio
UdA 4	NELL'ARTE...E..NELL'ARIA	Marzo/Aprile
UdA 5	SPRINT FINALE ... A REGOLA D'ARTE	Maggio/Giugno



PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Chi ben comincia è a metà dell'opera</i>
----------------	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> • gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini; • comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale. Competenza in materia di cittadinanza. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.
OBIETTIVI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <u>3 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare i nomi dei compagni e degli adulti di riferimento. • Riconoscere il proprio simbolo identificativo. • Adattarsi ai ritmi della giornata scolastica. <u>4 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere compiti nel gruppo in vista di un obiettivo comune. • Creare il proprio simbolo per identificarsi. • Utilizzare il linguaggio mimico-gestuale. <u>5 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare il senso del gruppo e della collaborazione. • Inventare, sviluppare e rielaborare in maniera personale il proprio contrassegno. • Ascoltare, riprodurre, inventare semplici ritmi da abbinare al proprio simbolo. 	ATTIVITÀ <ul style="list-style-type: none"> • Giochi finalizzati alla conoscenza e al rispetto reciproco. • Giochi per la socializzazione e la conoscenza degli ambienti scolastici; • canti, poesie e filastrocche mimate; • Attività che prevedono la collaborazione tra i bambini. • Esperienze per far sperimentare l'interdipendenza positiva tra i bambini. • Giochi simbolici, giochi con travestimenti, di movimento libero e guidato su base musicale. • Realizzazione del cartellone delle presenze e dei contrassegni personali. 	SCELTE METODOLOGICHE <ul style="list-style-type: none"> • Esperienze dirette individuali e di gruppo. • Utilizzazione sensata delle routine • Relazione significativa. • Conversazioni a tema in circle time. • Didattica laboratoriale. • Approccio ludico. • Esperienze con la realtà'. MODALITÀ DI VERIFICA <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione • Conversazione lineare e circolare. • Schede strutturate. • Disegno libero. • Attività manuali. • Gioco libero e guidato.

PERIODO Novembre/Dicembre	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Emozioni tra...arte e musica</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> • inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno. La pittura e altre attività manipolative; • utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. 	COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale. Competenza in materia di cittadinanza. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <u>3 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere brevi storie. • Utilizzare creativamente materiali naturali <u>4 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare all'invenzioni di racconti • Esplorare, manipolare, osservare i materiali per un utilizzo creativo. <u>5 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, apprezzare e sperimentare il linguaggio poetico • Usare consapevolmente i materiali per eseguire il compito richiesto. • Osservare la realtà e riprodurla in moda creativo ispirandosi ad opere d'arte osservate. 	ATTIVITÀ <ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di paesaggi autunnali con materiali naturale e di riciclo. • L'autunno nell'arte: riproduzione di opere pittoriche con varie tecniche. • Conversazione a tema. • Lettura di immagini e libri con storie legate alla stagione autunnale. • Festa d'autunno • Costruzione di personaggi natalizi. • Elaborazione di storie a partire da immagini. • Analisi di testi poetici da un punto di vista semantico. • Manifestazioni natalizie 	SCELTE METODOLOGICHE <ul style="list-style-type: none"> • Esperienze dirette individuali e di gruppo. • Utilizzazione sensata delle routine • Relazione significativa. • Conversazioni a tema in circle time. • Didattica laboratoriale. • Approccio ludico. • Esperienze con la realtà'. MODALITÀ DI VERIFICA <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione • Conversazione lineare e circolare. • Schede strutturate. • Disegno libero. • Attività manuali. • Gioco libero e guidato.

PERIODO Gennaio/Febbraio	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Forme e colori dell'arte</i>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola; adotta un corretto stile di vita in relazione alla cura del proprio corpo, ad una sana alimentazione; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. 	<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale.</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza.</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p>	
<p>OBIETTIVI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <p><u>3 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Scoprire i colori Conoscere le varie parti del corpo Riconoscere le figure geometriche <p><u>4 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Esprimere le proprie emozioni con il linguaggio cromatico. Controllare il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche. Disegnare figure geometriche. <p><u>5 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Percepire, denominare e rappresentare lo schema corporeo. Padroneggiare la direzionalità negli spostamenti. Classificare figure e oggetti in base a una o più proprietà. 	<p>ATTIVITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> Racconti finalizzati. Creazioni di maschere. giochi motori sulle relazioni topologiche e sui cambi di direzione. Giochi di trasformazione dell'immagine del proprio viso. Festa in maschera. 	<p>SCELTE METODOLOGICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> Esperienze dirette individuali e di gruppo. Utilizzazione sensata delle routine Relazione significativa. Conversazioni a tema in circle time. Didattica laboratoriale. Approccio ludico. Esperienze con la realtà'. <hr/> <p>MODALITÀ DI VERIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> Osservazione Conversazione lineare e circolare. Schede strutturate. Disegno libero. Attività manuali. Gioco libero e guidato.

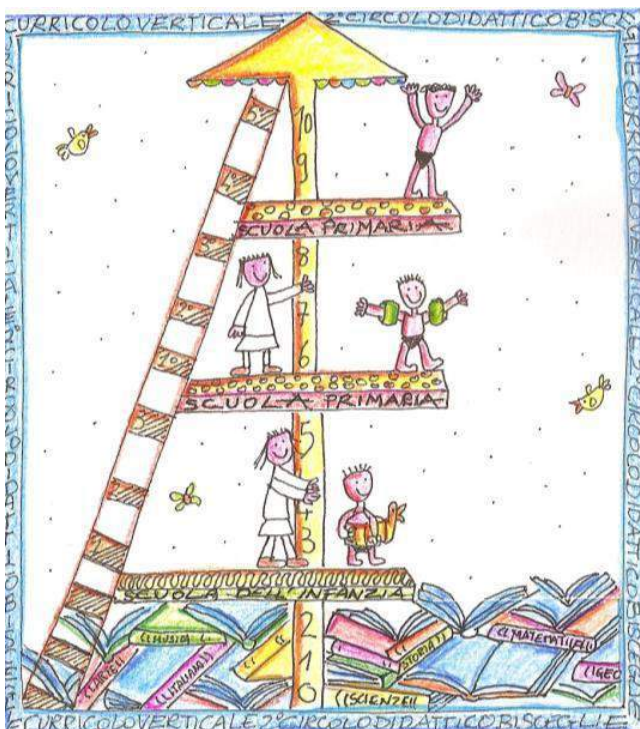
<p style="text-align: center;">PERIODO</p> <p style="text-align: center;">Marzo/Aprile</p>	<p style="text-align: center;">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;"><i>Nell'arte....e...nell'aria</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> • osserva gli organi viventi e i loro ambienti; • osserva i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza.</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.</p> <p>Competenza personale , sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria.</p>	
<p>OBIETTIVI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <p><u>3 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare varie tecniche compositive con materiali di tipologia differente. <p><u>4ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare e sviluppare abilità' di esplorazione, osservazione e manipolazione. • Cogliere le scansioni temporali e le articolazione degli eventi nel tempo. <p><u>5 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Portare a termine una consegna in modo personale, scegliendo materiali e strumenti adeguati. • Sviluppare la padronanza dei percorsi logici cognitivi. 	<p>ATTIVITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruzione dei personaggi per la narrazione di una storia. • Creazioni di paesaggi a tema. • Storie e filastrocche sulle stagioni. • Realizzazione di un dono per il papà. • Realizzazione di doni pasquali ispirati alla stagione primaverili. 	<p>SCELTE METODOLOGICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • esperienze dirette individuali e di gruppo. • utilizzazione sensata delle routine • relazione significativa. • conversazioni a tema in circle time. • didattica laboratoriale. • approccio ludico. • esperienze con la realta'. <hr/> <p>MODALITA' DI VERIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • osservazione • conversazione lineare e circolare. • schede strutturate. • disegno libero. • attivita' manuali. • gioco libero e guidato.

PERIODO Maggio/Giugno	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Sprint finale: a regola d'arte</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> • Si impegna in compiti che richiedono di mettere alla prova le sue capacità • Accetta di sperimentare nuove situazioni • Riconosce i progressi compiuti 	COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza in materia di cittadinanza. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <u>3 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Migliorare le capacità di ascolto, di attenzione, di comprensione e di memorizzazione <u>4 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Chiedere spiegazioni, porre domande, ipotizzare soluzioni utilizzando un linguaggio appropriato. • Vivere positivamente la preparazione alla festa di fine anno; <u>5 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire una maggiore consapevolezza fonologica. • Intervenire sul linguaggio come oggetto di esperienze. • Usare la lingua per giocare con la lingua • Individuare azioni ed eventi relativi al tempo: prima-dopo, ieri-oggi. 	ATTIVITÀ <ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di manufatti con diverse tecniche grafico-pittoriche • Giochi tematici • Memorizzazione di poesie, canzoni e balli • Realizzazione di un dono per la mamma. • Uscite didattiche nel quartiere. • Festa di fine anno 	SCELTE METODOLOGICHE <ul style="list-style-type: none"> • esperienze dirette individuali e di gruppo. • utilizzazione sensata delle routine • relazione significativa. • conversazioni a tema in circle time. • didattica laboratoriale. • approccio ludico. • esperienze con la realtà'. MODALITÀ DI VERIFICA <ul style="list-style-type: none"> • osservazione • conversazione lineare e circolare. • schede strutturate. • disegno libero. • attività manuali. • gioco libero e guidato.



Curricolo verticale per competenze

Anno scolastico 2020/21



Classe Prima

ITALIANO	CLASSE PRIMA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>ABC primi passi nella scuola primaria</i></p> <p align="center"><i>Ascolto, comprendo, condivido</i></p> <p align="center"><i>Nel mondo delle parole</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno di parola; ascolta e comprende scambi diretti o trasmessi da media cogliendone le informazioni principali; comprende e utilizza parole nuove conosciute attraverso l'ascolto e la lettura di semplici testi; è consapevole della relazione tra fonema e grafema; riproduce semplici parole con le lettere conosciute; 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendere parola rispettando il proprio turno. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. Comprendere semplici istruzioni e frasi di uso quotidiano. Padroneggiare la lettura strumentale di decifrazione Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. Riconosce relazioni di successione. Utilizzare un lessico progressivamente più ricco e complessivo. Partecipare in modo costruttivo ed efficace alla vita della classe. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Conversazioni su vari argomenti; sottolineatura del rispetto del turno di parola. Comprensione orale di storie o filmati. Schede di pregrafismo e di grafismo delle vocali e delle consonanti. Completamento di schede cloze sulle vocali e consonanti. Scoperta di parole nuove con le vocali e consonanti. Giochi interattivi di consolidamento sul riconoscimento delle vocali e consonanti in lingua italiana. Esecuzione di disegni spontanei o a tema per comunicare. Introduzione di procedure condivise per regolare la vita di classe. Giochi interattivi per l'acquisizione di comportamenti corretti e condivisi nei vari ambienti di vita. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

ITALIANO	CLASSE PRIMA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Dalle parole... alle frasi</i> <i>Prime letture</i> <i>Rifletto sulle parole</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno di parola; 7. ascolta e comprende scambi diretti o trasmessi da media cogliendone le informazioni principali; 8. legge, comprende e scrive frasi e semplici testi con l'ausilio di immagini; 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere parola negli scambi comunicativi. • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. • Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni. • Comprendere semplici istruzioni e frasi di uso quotidiano. • Comporre, leggere e scrivere sillabe, parole e semplici frasi. • Individuare la sequenza degli eventi di una storia. • Sottolineare con la voce ritmi e rime. • Comprendere un semplice testo letto e rispondere a domande guida. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni su vari argomenti; rispetto delle regole. • Comprensione orale di storie o filmati. • Completamento di schede cloze con l'inserimento di parole in frasi o brevi testi. • Giochi interattivi per la lettura di sillabe, parole e frasi. • Giochi di riordino di parole per comporre frasi. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

INGLESE	CLASSE PRIMA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p><i>Greetings</i> <i>Colours and numbers</i> <i>School objects</i> <i>Classroom language</i> <i>Christmas</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. comprende brevi messaggi orali; 2. individua elementi di convivenza sociale e civica (accettazione reciproca, rispetto per l'ambiente e delle regole). 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza multilinguistica;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere parole e semplici espressioni legate al vissuto. • Presentarsi, salutarsi e congedarsi. • Identificare e nominare numeri, colori e gli oggetti scolastici. • Riconoscere e nominare alcuni simboli legati alle festività. • Utilizzare espressioni augurali. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di canzoni e filastrocche per rinforzare parole e frasi. • Giochi con le flashcards. • Conversazione guidata. • Action game per facilitare la memorizzazione dei comandi e del lessico presentato. • Rhymes and songs. • Realizzazione di cartelloni e/o lapbook. • Giochi interattivi con la LIM. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

INGLESE	CLASSE PRIMA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p><i>Toys</i> <i>Food</i> <i>Classroom language</i> <i>Animals</i> <i>Family</i> <i>Easter</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. comprende brevi messaggi orali; 4. interagisce nel gioco; 5. individua elementi di convivenza sociale e civica (accettazione dell'altro, importanza della condivisione). 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza multilinguistica; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere parole e semplici espressioni legate al vissuto. • Associare i numeri alle quantità. • Identificare e nominare animali e oggetti. • Riconoscere e leggere globalmente parole note. • Riprodurre parole note per imitazione. • Interagire con i compagni utilizzando espressioni memorizzate. • Riconoscere e nominare alcuni simboli legati alle festività. • Utilizzare espressioni augurali. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Action game per facilitare la memorizzazione dei comandi e del lessico presentato. • Giochi di interazione. • Brevi conversazioni guidate. • Recitazione animata di canzoni e filastrocche. • Riconoscimento e copia di parole. • Scambio di auguri con i compagni. • Realizzazione di cartelloni e/o lapbook. • Giochi interattivi con la LIM. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

STORIA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Io e il tempo</i> <i>Regoliamoci</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> ordina le esperienze, le informazioni e le conoscenze in base alla categoria della successione; usa la linea del tempo per individuare successioni; si orienta nello spazio e nel tempo; agisce conoscendo e osservando regole e norme. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Riordinare le sequenze di una esperienza secondo la successione temporale. Collocare fatti ed eventi personali nel presente o nel passato recente. Conoscere i giorni della settimana. Comprendere il concetto di ciclicità. Rispettare le regole di convivenza scolastica. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Discussione guidata sul significato della parola "tempo" per far emergere i concetti di passato e presente. Costruzione di semplici strisce temporali per ricostruire l'ordine cronologico delle azioni. Individuazione di attività quotidiane, svolte dai bambini, da collocare nei principali momenti della giornata. Utilizzo di uno strumento analogico per la rappresentazione della successione e della ciclicità delle parti principali del giorno e della settimana. Giochi di movimento per memorizzare i nomi dei giorni e l'ordine di successione. Costruzione delle regole scolastiche. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio	COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

STORIA		CLASSE PRIMA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
II Quadrimestre	<i>L'anno e il calendario Contemporaneamente</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi ed individuare successioni, contemporaneità; 6. si orienta nello spazio e nel tempo; 7. agire conoscendo e osservando regole e norme. 		<p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.</p>	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO /	
		SCELTE METODOLOGICHE	
<ul style="list-style-type: none"> • Collocare fatti ed eventi sulla linea del tempo/anno. • Conoscere i mesi e la funzione del calendario. • Riconoscere la ciclicità delle stagioni abbinando i mesi. • Comprendere la contemporaneità degli eventi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di filastrocche e giochi linguistici per conoscere nomi, successione e la durata dei mesi. • Attribuzione ad ogni mese di un fatto o di un evento. • Il calendario e la sua funzione. • Osservazione dei cambiamenti stagionali e delle loro principali caratteristiche scolastiche. • Conversazione guidata per scoprire cosa succede in altri contesti contemporaneamente alla propria esperienza. 	<p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Valorizzare l'esperienza e la conoscenza degli alunni. Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio.</p>	
		COMPITO DI REALTÀ	
		<p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>	

GEOGRAFIA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Le parole dello spazio</i> <i>Simboli spaziali</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
L'alunno:		Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.	
1. Si orienta nello spazio circostante , utilizzando riferimenti topologici		.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE	
<ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi linguistici; scoperta delle parole dello spazio. Rappresentazione degli indicatori spaziali usando una simbologia semplificata. 	Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ	
		Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

GEOGRAFIA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>Spazi e funzioni</i> <i>Prime rappresentazioni</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> 2. ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti. 		Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni. • Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. 		<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione diretta degli spazi della scuola. • Esecuzione di semplici percorsi guidati da indicazioni orali. • Verbalizzazione e rappresentazione di spazi e percorsi. 	Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
			COMPITO DI REALTÀ
			Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

MATEMATICA		CLASSE PRIMA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
I Quadrimestre	<i>Ordina ... mente (logica e problemi)</i> <i>Numeri e forme</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
L'alunno:		Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza imprenditoriale.	
<ol style="list-style-type: none"> 1. descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche varie; 2. si muove con sicurezza nel calcolo mentale; 3. riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio; 4. partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno di parola; 5. lavora in gruppo. 			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE
<ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure, oggetti in base ad una proprietà data e viceversa. • Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. • Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo. • Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. • Prendere parola negli scambi comunicativi. • Partecipare in modo costruttivo ed efficace alla vita della classe. • Assumersi le proprie responsabilità. 		<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione di procedure condivise per regolare la vita di classe. • Giochi interattivi per l'acquisizione di comportamenti corretti e condivisi nei vari ambienti di vita. • Giochi di classificazione, confronto e ordinamento di oggetti e grandezze in base a uno più criteri. • Rappresentazioni grafiche di insiemi, relazioni. • Giochi sull'uso dei quantificatori e sulle corrispondenze per valutare quantità (uno, nessuno, pochi, tanti di più/di meno, tanti quanti). • Conte, filastrocche, giochi su numeri e quantità. • Costruzione dei numeri con materiale di recupero e strutturato per concretizzare quantità e grandezze. • Costruzione della linea dei numeri per l'ordinamento. • Riconoscimento, lettura e scrittura dei numeri. • Conte in senso progressivo e regressivo. 	<p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p>
		COMPITO DI REALTÀ	
		Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

MATEMATICA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>Calcola...mente</i> <i>Logica...mente</i> <i>Percorsi e reticoli</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 6. si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali; 7. legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici; 8. riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto; 9. ricerca dati per ricavare informazioni costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici); 10. riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio vissuto; 11. sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale; confrontarli e ordinarli anche rappresentandoli sulla retta. • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Risolvere semplici problemi con rappresentazioni varie • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi schemi e tabelle. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Predisposizione di situazioni ludiche e narrative per consolidare il concetto di numero. • Utilizzo di strumenti strutturati e non, tabelle, linee dei numeri, insiemi e sottoinsiemi... • Giochi e percorsi motori misti con attrezzi e non, rappresentazioni grafiche di percorsi effettuati, verbalizzazione. • Racconti fantastici, immagini da cui dedurre situazioni problematiche con ipotesi di soluzione. • Semplici indagini statistiche, raccolta dati e realizzazione di grafici. • Lettura e interpretazione di grafici. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

SCIENZE	CLASSE PRIMA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre	<i>Colazione che bella invenzione!</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere; individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli; individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio – temporali. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Conoscere lo schema corporeo. Analizzare le caratteristiche di oggetti di uso quotidiano in base ai dati sensoriali. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Conversazioni guidate in classe. Brainstorming. Indagini statistiche con rappresentazioni grafiche Esperienza sensoriale di cucina con assaggi, degustazioni, manipolazioni di alimenti. Classificazioni ed ordinamenti di immagini a contenuto alimentare ritagliate da riviste e giornali. Incontro con esperti. Realizzazione di schede, cartelloni sui benefici effetti sulla salute derivanti da una buona colazione. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

SCIENZE		CLASSE PRIMA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
II Quadrimestre	<i>I cinque sensi</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 4. esplora i fenomeni percettivi, li descrive e trae conclusioni; 5. sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere; 6. comincia ad avere consapevolezza della struttura del proprio corpo. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere lo schema corporeo. • Analizzare le caratteristiche di oggetti di uso quotidiano in base ai dati sensoriali. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Circle time. • Brainstorming • Giochi corporei per il riconoscimento delle principali parti del corpo. • Giochi di discriminazione e classificazione in base alle caratteristiche senso – percettive. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

MUSICA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Il paesaggio sonoro</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e conoscere l'ambiente sonoro circostante; • Distinguere i suoni sgradevoli (rumori) da quelli gradevoli; • Scoprire l'esistenza del silenzio. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Giochi per allenarsi ad ascoltare. • Ascolto del silenzio e scoperta del suono. • Osservazione uditiva degli ambienti sonori circostanti. • Individuazione dei suoni presenti negli ambienti sonori scoperti. • Distinzione tra suono gradevole e sgradevole. • Attenzione uditiva ad ambienti reali ed immaginari per scoprire l'esistenza del silenzio creazione di momenti di suono e di silenzio usando la propria vocalità e il canto. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

MUSICA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>Azioni sonore</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> 2. esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire l'esistenza di suoni e rumori naturali e artificiali negli ambienti osservati; • Capire la provenienza dei suoni e dei rumori; • Apportare il proprio contributo per sonorizzare situazioni narrative. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Giochi di percezione sonora per l'individuazione dei suoni e rumori naturali e artificiali. • Scrittura di suoni: parole, suoni onomatopeici, codici sonori. • Discriminazione delle sonorità vocali attraverso l'imitazione di filastrocche, cantilene, rime, canti e drammatizzazioni. • Produzione di strutture ritmiche attraverso le manipolazioni del proprio corpo (battiti delle mani, dei piedi, body percussion...). 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

ARTE E IMMAGINE	CLASSE PRIMA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Coloriamo</i> <i>Giochiamo con le forme</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la tecnica delle matite colorate in funzione espressiva. Scegliere accostamenti cromatici per la coloritura. Osservare immagini per riconoscere linee e forme di vario genere. Individuare un ritmo all'interno di una sequenza data. Esprimere sensazioni ed emozioni attraverso personali accostamenti cromatici. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di pastelli secondo criteri personali. Sperimentazione di forme e linee semplici da riprodurre e di disegni personali da colorare. Coloritura nel rispetto del contorno. Riempimento uniforme della superficie seguendo la stessa direzione del tratto. Costruzione di un ritmo come cornice ad un disegno. Realizzazione di un biglietto augurale. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

ARTE E IMMAGINE	CLASSE PRIMA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Collage e materiali</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <p>2. utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi.</p>		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. • Interpretare un paesaggio attraverso una composizione di materiali cartacei e non. • Ricercare soluzioni figurative originali con la tecnica del collage.. • Esprimere sensazioni ed emozioni attraverso personali accostamenti cromatici. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione visuo-tattile del materiale di varia natura e tipologia. • Pratica di strappo, taglio e piegatura regolare e stropicciata della carta. • Ricerca e analisi guidata di opere realizzate con la tecnica del collage. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Io e il mio corpo</i> <i>Le regole del gioco</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti; 2. comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore della collaborazione, della lealtà e l'importanza del rispetto delle regole 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Usare più schemi motori in situazioni di percorsi aperti. • Eseguire percorsi aperti seguendo indicazioni date. • Giocare con i compagni, in spazi comuni, rispettandone tempi e momenti esecutivi. • Usare piccoli attrezzi per migliorare l'esecuzione degli schemi motori di base. • Muoversi con sicurezza durante l'uso di piccoli attrezzi. • Comprendere la necessità del rispetto di norme comuni che regolano i giochi. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Giochi sensoriali, percorsi motori, osservazioni e memorizzazioni sensoriali. • Giochi di socializzazione e di inclusione. • Giochi semi strutturati per piccoli gruppi in contesti affabulativi e immaginativi in cui sperimentare gli schemi motori di base. • Percorsi aperti con scelte individuali che richiedono concentrazione visiva. • Percorsi e giochi aperti su consegne, individuali e in piccoli gruppi, finalizzati allo sviluppo e al mantenimento di attenzione e concentrazione. • Giochi aperti, a coppie o di gruppo, finalizzati al rispetto di schemi, tempi e regole del gioco stesso. • Giochi in cui passare rapidamente da una situazione dinamica all'altra. • Giochi di movimento creativo a contenuto espressivo-emozionale. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale.	COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE PRIMA		
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
II Quadrimestre		<i>“Io e la comunicazione corporea”</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> 3. acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti; 4. comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore della collaborazione, della lealtà e l'importanza del rispetto delle regole 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare gesti motori in situazioni statiche e dinamiche. • Prendere consapevolezza in situazione del proprio impegno motorio. • Comprendere lo scopo di un gioco. • Esprimere semplici messaggi attraverso gesti e movimenti. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • ATTIVITA' • Comprensione di semplici indicazioni per spostamenti espresse • dall'insegnante solo attraverso la sua • gestualità. Sperimentazione di gesti sostitutivi alle parole per comunicare semplici consegne di gioco. Interpretazione corporea di frammenti musicali tra loro contrastanti per velocità, intensità, ritmo. • Giochi aperti, a coppie o di gruppo, finalizzati al rispetto di schemi e tempi del gioco stesso. • Giochi in cui passare rapidamente da una situazione dinamica all'altra. • Giochi di movimento creativo a contenuto espressivo- emozionale. 		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale.
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.		

TECNOLOGIA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Io scopro I miei primi lavori</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni artificiali; 2. è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà di materiali più comuni. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione della realtà attraverso i cinque sensi. • Manipolazione di materiale vario per la costruzione di manufatti in occasione delle festività. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
			COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA

TECNOLOGIA		CLASSE PRIMA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>I materiali</i> <i>Alla scoperta del PC</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 3. riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni artificiali. 4. si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni e testi. • Individuare le funzioni e le caratteristiche dei principali componenti del PC. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni e testi. • Accensione e spegnimento del computer . • Presentazione delle varie parti del PC. Uso del mouse e della tastiera. • Esecuzione di semplici giochi al PC e alla LIM. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

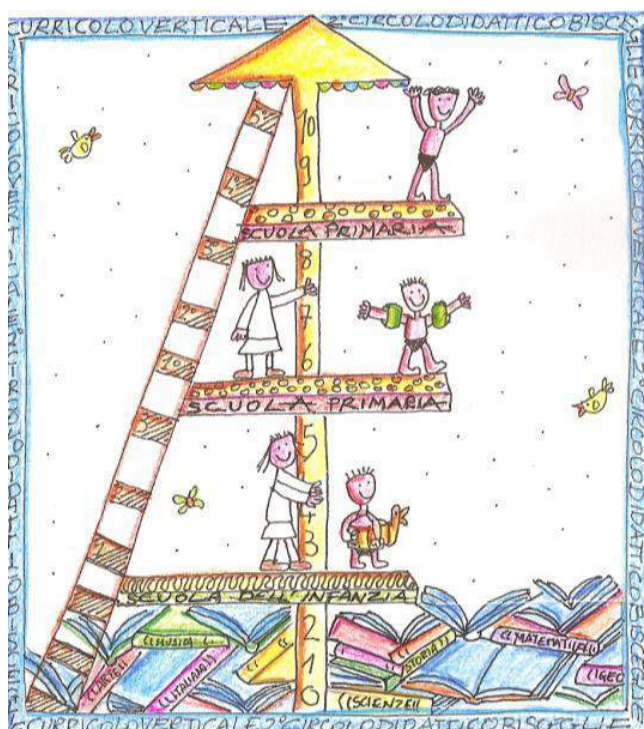
RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE PRIMA	
PERIODO I Quadrimestre	TITOLO Creature di Dio, Padre buono E' Natale: nasce Gesù	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: 1. scopre che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre 2. Scopre che il dono più grande di Dio agli uomini è Gesù		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua Competenze sociali e civiche
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la consapevolezza della propria persona, anche in relazione agli altri. • Prendere coscienza del mondo intorno a sé come creato da Dio • Comprendere che per i cristiani il Natale è la festa della nascita di Gesù 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI - Presentazione e conversazione guidata sull'argomento. -Ascolto e condivisione di una esperienza di vita sul valore della collaborazione tra pari. -Attività grafico pittoriche inerenti l'argomento. -Realizzazione di un cartellone con immagini rappresentative della bellezza del creato - Preparazione di un calendario d'Avvento. - Realizzazione del bigliettino augurale. Schede strutturate di verifica	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. REPERTORIO DI COMPITI DI REALTA' <ul style="list-style-type: none"> • Il mio Presepe

RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE PRIMA	
PERIODO II Quadrimestre	TITOLO La giornata di Gesù I segni della Pasqua La Chiesa: casa dei cristiani	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: Sa collegare i contenuti principali dell'insegnamento di Gesù all'ambiente in cui vive 1. Riconosce i simboli della Pasqua 2. Sa identificare nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù e si impegnano per mettere in pratica il suo cammino		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua Competenze sociali e civiche
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) • Conoscere momenti di vita quotidiana di Gesù bambino • Comprendere il messaggio d'amore di Gesù, attraverso le parabole e i miracoli • Riconoscere il significato della Pasqua e i suoi segni nell'ambiente • Identificare la Chiesa come edificio sacro dei cristiani	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI - Presentazione e conversazione guidata sull'argomento. - Drammatizzazione e attività grafico pittoriche inerenti l'argomento. - Visione di materiale multimediale interattivo. - Realizzazione di lavori di creatività. Canti mimati e bans -Attività grafico pittoriche inerenti la simbologia pasquale - Canti mimati - Realizzazione del bigliettino augurale. - Schede strutturate di verifica	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ' • La casa dei cristiani



Curricolo verticale per competenze

Anno scolastico 2020/21



Classe Seconda

ITALIANO	CLASSE SECONDA	
<p style="text-align: center;">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p style="text-align: center;">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;"><i>Ascolto e racconto</i> <i>Leggo e comprendo</i> <i>Primi testi</i> <i>Rifletto sulle parole</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ascolta e comprende semplici testi orali "diretti" cogliendone le informazioni esplicite e il senso globale. 2. partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno di parola e formulando messaggi chiari; 3. legge semplici testi, comprendendone il senso globale e individuando le informazioni principali; 4. scrive frasi e brevi testi corretti legati all'esperienza, prestando attenzione all'ortografia. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando il proprio turno. • Comprendere e formulare semplici istruzioni di lavoro. • Consolidare le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. • Raccontare storie personali rispettando l'ordine cronologico. • Leggere sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. • Individuare gli elementi principali di un testo narrativo. • Produrre semplici frasi per raccontare esperienze personali con l'uso dei connettivi temporali. • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi a applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni in gruppo su argomenti di studio o esperienze personali. • Letture ad alta voce. • Le inferenze sul testo. • Individuazione dei connettivi temporali. • Dettati ortografici • Esercitazioni ortografiche anche su suoni complessi. • Composizione e scomposizione di parole e frasi. • Divisione in sillabe. • La concordanza tra parole nelle frasi 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

ITALIANO	CLASSE SECONDA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Ascolto e comprendo</i></p> <p align="center"><i>Lecture in libertà</i></p> <p align="center"><i>Racconti e poesie</i></p> <p align="center"><i>Rifletto sulle parole e sulla struttura della frase</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Ascolta e comprende testi orali diretti cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. 6. Legge in modo corretto, scorrevole ed espressivo vari tipi di testo, comprendendone il senso globale e individuando le informazioni principali; 7. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre. 8. Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico –sintattica della frase semplice. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e formulare semplici istruzioni di lavoro. • Leggere sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, che in quella silenziosa. • Leggere e comprendere testi di vario genere. • Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. • Scrivere e/o elaborare brevi testi di diverse tipologie. • Riconoscere una frase corretta ortograficamente e morfologicamente. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esposizione orale in forma narrativa di esperienze vissute. • Comprensione di un argomento di conversazione. • Illustrazione delle sequenze corredate da frasi didascaliche. • Riconoscimento di "frasi intruse". • Lettura analitica di brevi narrazioni per rilevarne costanti nella struttura e gli elementi narrativi che caratterizzano ogni parte. • Semplice revisione dei testi prodotti. • Esercitazioni ortografiche su suoni complessi con relativa divisione in sillabe. • Lettura, comprensione e memorizzazione di filastrocche e poesie con rime e similitudini. • Esercitazioni sulle diverse convenzioni ortografiche. • Arricchimento lessicale. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

INGLESE	CLASSE SECONDA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Funny english</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprende messaggi orali e scritti. 2. Individua alcuni elementi culturali. 3. Interagisce nel gioco. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza multilinguistica;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e riconoscere parole semplici legate al vissuto. • Leggere e scrivere i numeri, i colori. • Interagire con i compagni per salutare, presentarsi e giocare. • Comprendere istruzioni di uso quotidiano. • Individuare e nominare gli oggetti scolastici e le loro posizioni. • Riconoscere e descrivere emozioni. • Identificare e nominare le varie parti del corpo. • Utilizzare espressioni e frasi memorizzate. • Riconoscere alcuni simboli legati alle festività. • Utilizzare espressioni augurali. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recitazione e animazione di una filastrocca per la memorizzazione dei numeri e dei colori. • Giochi finalizzati all'apprendimento del lessico relativo ai colori, ai numeri, agli oggetti scolastici, agli animali. • Utilizzo di flashcards, schede e poster didattici. • Realizzazione di lapbook. • Attività laboratoriali. • Visione di filmati. • Action game per facilitare la memorizzazione dei comandi e del lessico presentato. • Drammatizzazione. • Formulazione di messaggi augurali. • Utilizzo di schede per l'apprendimento di alcuni simboli della festività di Halloween e del Natale. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

INGLESE		CLASSE SECONDA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
II Quadrimestre	<i>English time</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Comprende messaggi orali e scritti. 5. Interagisce nel gioco. 6. Individua alcuni elementi culturali. 		<p>Competenza multilinguistica; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE	
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e nominare gli animali della fattoria. • Identificare e nominare cibi e bevande. • Comprendere e utilizzare i numeri da undici a venti. • Comprendere istruzioni, parole ed espressioni legate alla famiglia e al gioco. • Trascrivere parole e semplici strutture relative agli argomenti trattati. • Interagire con i compagni utilizzando espressioni memorizzate • Riconoscere alcuni simboli legati alle festività. • Utilizzare espressioni augurali 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di semplici dialoghi. • Memorizzazione del lessico presentato attraverso l'utilizzo di immagini. • Conversazioni guidate. • Giochi finalizzati. • Visione di filmati. • Giochi interattivi alla LIM. • Drammatizzazione. • Lettura e scrittura di parole e completamento di semplici frasi. • Utilizzo di schede e flashcards per l'apprendimento di alcuni simboli della festività di Pasqua. 	<p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p>	
		COMPITO DI REALTÀ	
		<p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>	

STORIA		CLASSE SECONDA			
PERIODO I Quadrimestre		UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>L'anno scolastico</i> <i>Successioni e contemporaneità</i>			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi ed individuare successioni, contemporaneità; 2. organizza le informazioni e le conoscenze individuando la durata e la ciclicità. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Individuare ed esprimere fatti/azioni che si svolgono in successione e contemporaneità. • Organizzare le informazioni sulla linea del tempo. • Comprendere la contemporaneità degli eventi. • Riconoscere le principali successioni cicliche dell'anno: giornata, settimana, mesi, anno. • Partecipare a scambi comunicativi rispettando le regole. • Conoscere ed applicare le principali regole anti Covid. 		REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Ricostruzione e rappresentazione grafica di esperienze personali. • Ciclicità dei giorni, mesi, stagioni. • La giornata e la settimana scolastica. • Caratteristiche e durata delle stagioni. • Il calendario. • Connettivi temporali per la contemporaneità. • Gioco di investigazione per comprendere la contemporaneità nell'esperienza quotidiana. • La convivenza regolata in classe. • Simulazione della procedura del lavaggio delle mani. 		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA			

STORIA		CLASSE SECONDA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>Il tempo che passa</i> <i>Le fonti</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> organizza le informazioni e le conoscenze individuando la durata e la ciclicità; ricosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita; costruisce e legge linee del tempo che rappresentano successioni e durate di fatti vissuti e narrati. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Leggere e rappresentare le ore sull'orologio. Ricostruire il passato usando le fonti storiche. Organizzare le informazioni sulla linea del tempo. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Giochi di simulazione per conoscere la durata reale e psicologica. Conoscenza della storia degli strumenti di misurazione del tempo. Costruzione e lettura dell'orologio. Raccolta di testimonianze del passato dei bambini e relativa catalogazione (interviste, oggetti, fotografie). Rielaborazione delle informazioni e costruzione di uno schema di sintesi. Rappresentazione degli eventi sulla linea del tempo. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

GEOGRAFIA	CLASSE SECONDA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>L'orientamento spaziale</i> <i>Piante e rappresentazioni spaziali</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si orienta nello spazio circostante, utilizzando riferimenti topologici; 2. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante. • Utilizzare gli indicatori topologici. • Orientarsi attraverso punti di riferimento. • Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi • Individuare gli interventi positivi e negativi dell'uomo. • Rappresentare dall'alto oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula) • Leggere e interpretare la pianta dello spazio noto 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi ed esercitazioni sugli indicatori topologici. • Ricostruzione di semplici percorsi. • Individuazione della posizione propria, altrui e di oggetti rispetto ad un punto di riferimento. • Elementi fissi e mobili. • Rappresentazione e verbalizzazione di posizioni in un reticolo. • I punti di vista. • Analisi degli oggetti che identificano uno spazio strutturato. • Collegamenti oggetto – spazio. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

GEOGRAFIA		CLASSE SECONDA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>Le rappresentazioni dello spazio</i> <i>Elementi fisici e antropici</i> <i>La sicurezza in strada</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 3. ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti; 4. utilizza il linguaggio della geo – graficità per progettare percorsi; 5. si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici 		Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare uno spazio noto usando alcune tecniche cartografiche (simbologia, riduzione, vista dall'alto). • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita. • Formulare regole da rispettare come pedoni. 		<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento di un oggetto in diverse rappresentazioni. • Riconoscimento di uno spazio rappresentato sulla carta (pianta e mappa) • Analisi della simbologia utilizzata (legenda). • Rappresentazione della pianta (aula, cameretta) • Uso delle coordinate per l'individuazione di elementi del paesaggio su mappe. • Osservazione di un paesaggio. • Individuazione dei relativi elementi naturali e artificiali. • Le regole del pedone. • I simboli dei segnali stradali. 	Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
			COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

MATEMATICA	CLASSE SECONDA	
PERIODO: I Quadrimestre	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Quantità e numeri</i> <i>Operiamo con i numeri</i> <i>Figure</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. intuisce che gli strumenti matematici sono utili nella vita quotidiana; 2. riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici; 3. si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. 4. riconosce forme del piano e dello spazio nell'ambiente circostante; 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza imprenditoriale
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i numeri fino a 99. • Confrontare, ordinare, comporre e scomporre i numeri naturali, rappresentandoli anche sulla retta. • Analizzare alcune caratteristiche dei numeri. • Eseguire addizioni e sottrazioni con strumenti e tecniche diverse. • Utilizzare strategie di calcolo veloce. • Riconoscere denominare e indicare le principali caratteristiche di semplici figure piane e solide. • Rilevare la simmetria nelle figure piane. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Conteggio di oggetti o eventi. • Introduzione dell'abaco e/o dei BAM: valore posizionale della decina • Rappresentazione numerica di tipo analogico. • Confronti e ordinamenti numerici. • Giochi di esercitazioni per la scoperta di strategie di calcolo orale e della relazione inversa tra addizione e sottrazione. • Calcoli in riga, in colonna, con il diagramma, in tabella, sulla linea dei numeri e rappresentazione analogica per comprendere tecniche di calcolo scritto: • Risoluzione di problemi con la struttura additiva e con la differenza. • Riconoscimento e descrizione di figure geometriche piane e solide. • Trasformazione di figure semplici attraverso la tecnica degli origami. • Scoperta della simmetria di figure con varie tecniche e con utilizzo di materiali riflettenti. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

MATEMATICA		CLASSE SECONDA	
PERIODO II Quadrimestre		UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Risoluzione di problemi</i> <i>Figure nel piano e nello spazio</i> <i>Relazioni e indagini</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 5. riconosce semplici situazioni problematiche e riflette sul procedimento risolutivo, riconoscendo che possono esistere più soluzioni a uno stesso problema; 6. ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni; 7. denomina e classifica alcune figure in base a caratteristiche geometriche; 8. intuisce che gli strumenti matematici sono utili nella vita quotidiana; 9. riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici; 10. si orienta nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali . 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere situazioni problematiche formulando e giustificando ipotesi di soluzione. • Individuare e rappresentare il procedimento risolutivo. • Leggere e scrivere, ordinare e confrontare numeri a tre cifre. • Eseguire semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. • Comprendere il significato di moltiplicazione con utilizzo di strumenti e strategie diverse. • Comprendere il significato di divisione e applicarla come operazione inversa della 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Analisi del testo di situazioni problematiche reali. Individuazione degli elementi in un testo necessari per la soluzione. • Riconoscimento delle “parole chiave” che indicano l’operazione risolutiva. • Costruzione e soluzione di testi problematici a partire da immagini e viceversa. • Indagini significative, lettura di dati in tabelle e grafici. • Classificazioni in base a uno o più attributi. • Osservazione di modelli tridimensionali e “parti” bidimensionali che li compongono • Esperienze di percorsi liberi o su indicazioni. • Rappresentazione di percorsi • Giochi di esercitazioni per la 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l’esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l’esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l’apprendimento collaborativo.

<p>moltiplicazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino al 10. • Interpretare semplici grafici e ricavarne dati. • Rappresentare dati di un grafico. • Discriminare eventi certi, possibili e impossibili. • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Eseguire alcune semplici misurazioni con strumenti non convenzionali e convenzionali. 	<p>scoperta di strategie di calcolo orale e della relazione inversa tra addizione e sottrazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoperta del concetto di moltiplicazione e divisione in esperienze quotidiane. • Attività concreta per conoscere le tabelline. 	<p>COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>
---	--	---

SCIENZE		CLASSE SECONDA	
PERIODO I Quadrimestre		UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Gli esseri viventi e i non viventi</i> <i>La vita delle piante</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolino a cercare spiegazioni di quello che vede succedere; esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo; osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Individuare le caratteristiche degli esseri viventi. Osservare i momenti significativi nella vita delle piante. Individuare somiglianze e differenze nel percorso di sviluppo delle piante. 		REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Esplorazione della realtà attraverso i cinque sensi. Schematizzazione delle caratteristiche dei viventi e dei non viventi. Confronto tra le due categorie (ricerca e tabulazione). Conversazioni guidate. Osservazione diretta, analisi e confronto di vari tipi di piante e semi. Esperienza di semina, osservazione sistematica e descrizione della germinazione. Osservazione delle parti del fiore e di alcuni tipi di vegetali. Mappe concettuali di sintesi. 	
		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Favorire l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere la ricerca di nuove conoscenze. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

SCIENZE	CLASSE SECONDA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre	<i>L'acqua</i>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <p>4. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente che condivide con gli altri:</p> <p>5. Rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.</p> <p>6. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p>	<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale.</p>	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere la ricerca di nuove conoscenze.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche dell'acqua. • Individuare il rapporto tra acqua e sopravvivenza degli esseri viventi. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming e circle time. • L'acqua come fonte di vita ed elemento indispensabile per soddisfare i bisogni dell'uomo. • Il ciclo dell'acqua: osservazione dei tre stati dell'acqua con semplici esperimenti. • Visione di documentari. • Schematizzazioni e attività di ricerca. • Mappe concettuali di sintesi 	

MUSICA		CLASSE SECONDA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
I Quadrimestre	<i>La senti questa voce</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo spaziale ed in riferimento alla loro fonte; 		<p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.</p>	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE	
<ul style="list-style-type: none"> • Rilevare stimoli conosciuti rispetto all'ambiente sonoro circostante; • ricercare negli ambienti circostanti i suoni e la loro provenienza; 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto ed esplorazione di suoni e rumori nella realtà circostante; Giochi relativi alla provenienza del suono-rumore; 	<p>Utilizzare l'ambiente circostante come laboratorio.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Organizzare lavori di gruppo.</p> <p>Organizzare lavori individuali per le diversità</p>	
		COMPITO DI REALTÀ	
		<p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>	

MUSICA		CLASSE SECONDA	
PERIODO	TITOLO		
II Quadrimestre	<i>Voce e strumenti</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
<p>L'alunno:</p> <p>2. esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a culture differenti</p>		<p>Competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale.</p>	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE
<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare, in gruppo o da solista, modalità di produzione sonora. 		<ul style="list-style-type: none"> Giochi di imitazione di brevi sequenze sonore proposte. Giochi di produzione (per imitazione) di suoni e ritmi usando il proprio corpo. 	<p>Utilizzare l'ambiente circostante come laboratorio.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Organizzare lavori di gruppo.</p> <p>Organizzare lavori individuali per le diversità</p>
			COMPITO DI REALTÀ
			<p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>

ARTE E IMMAGINE		CLASSE SECONDA	
PERIODO I Quadrimestre		UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Il colore</i> <i>Collage e materiali</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sperimenta molteplici tecniche e strumenti per produrre opere espressive con diversi materiali. 2. Utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i colori primari e secondari. • Utilizzare a fini espressivi i toni di colore caldo e freddo per produrre rappresentazioni. • Attribuire un personale significato espressivo alla classificazione dei colori. • Utilizzare ai fini espressivi le tecniche sperimentate (puntinismo). • Ricercare soluzioni figurative originali con la tecnica del collage. 		REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Manipolazione del colore. • Indagine senso percettiva sul colore partendo dall'esperienza. • Attribuzione di un valore simbolico al colore. • Produzione di rappresentazioni grafiche. • Ricerca di strumenti per riprodurre il punto. • Sperimentazione dei punti nello spazio del foglio. • Produzione collaborative (laboratori) 	
		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

ARTE E IMMAGINE		CLASSE SECONDA	
PERIODO II Quadrimestre		UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Il volto</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Interpretare l'espressività del volto umano. Descrivere immagini riferite a diverse espressioni del volto. Sperimentare soluzioni di coloritura inedita di superfici differenti 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Osservazione di Emoticons. Pratica di mimica facciale. Ritratto espressivo di un compagno. Elaborazione di facce su cartoncino colorato. Esperienze tattili per la ricerca di "Texture" Costruzione di una campionatura di superfici tattilmente differenti. Produzione di composizioni. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE SECONDA	
PERIODO I Quadrimestre		UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Controllo motorio</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti; 2. comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore della collaborazione, della lealtà e l'importanza del rispetto delle regole. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Controllare i propri movimenti in situazioni variabili complesse • Adattarsi al variare delle situazioni di gioco adeguando la risposta motoria • Orientare gesti e azioni in funzioni della situazione ludica • Coordinare i segmenti corporei fra loro per costruire azioni motorie più complesse. 		REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati a sperimentare la valutazione delle proprie scelte e azioni in relazione ad attrezzi e compagni. • Staffette a squadre. • Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati ad affinare la valutazione spazio-temporale. • Giochi di orientamento per sperimentare l'uso corretto dello spazio e del tempo a disposizione. • Giochi, anche con piccoli attrezzi, finalizzati a sviluppare il controllo e la coordinazione dell'occhio con piedi e mani. 	
		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

EDUCAZIONE FISICA	CLASSE SECONDA	
PERIODO II Quadrimestre	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Espressività corporea</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 3. utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche; 4. comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore della collaborazione, della lealtà e l'importanza del rispetto delle regole. 	COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Controllare i propri movimenti in situazioni variabili complesse • Adattarsi al variare delle situazioni di gioco adeguando la risposta motoria • Orientare gesti e azioni in funzione della situazione ludica • Coordinare i segmenti corporei fra loro per costruire azioni motorie più complesse. • Sperimentare attività ludiche di altre culture. 	ATTIVITA' <ul style="list-style-type: none"> • Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati a sperimentare occasioni di scelta e decisione. • Giochi di reazione motoria per sperimentare situazioni di previsione dell'effetto di una azione motoria. • Giochi individuali e/o in piccoli gruppi/piccole squadre nei quali sperimentare condizioni di equilibrio/disequilibrio del proprio corpo in situazioni statica e dinamica. • Sperimentazione mimico-facciale e mimico-gestuale di ruoli differenti (giocatore, giudice/arbitro, allenatore/istruttore, tifoso) in giochi di sfida a squadra. Riflessione guidata sulla mimica messa in atto sulla sua efficacia comunicativa. • Giochi in piccoli gruppi/piccole squadre finalizzati a "portare punti" a proprio favore in relazione alla simulazione di corrette scelte di tipo alimentare. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

TECNOLOGIA	CLASSE SECONDA	
<p style="text-align: center;">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p style="text-align: center;">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;"><i>Oggetti scolastici</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Le mani laboriose</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura, spiegandone il funzionamento; 2. è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. 	<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale</p>	
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere relazioni, forme e funzioni in oggetti di uso quotidiano. • Realizzare modelli di manufatti indicando i materiali più idonei alla loro realizzazione. • Eseguire semplici istruzioni per realizzare elaborati grafici in pixel art. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrizione degli elementi del mondo artificiale. • Individuazione delle differenze di forme, materiali e funzioni degli oggetti di uso comune. • Semplici schematizzazioni per catalogare i materiali idonei alla realizzazione di manufatti in base a pesantezza, leggerezza, resistenza, durezza etc... • Istruzioni d'uso. • Riproduzione di immagini partendo da un codice e viceversa. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

TECNOLOGIA	CLASSE SECONDA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Tutto si trasforma</i></p> <p align="center"><i>Disegno con Paint</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <p>3. è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</p> <p>4. si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p>		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, disegni e testi. Iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Raccolta e riuso creativo di carta e di oggetti di plastica; classificazione dei materiali riciclabili e non. Conoscenza e uso della Lim; avvio al programma Paint (tracciare e colorare linee, figure, disegni). 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

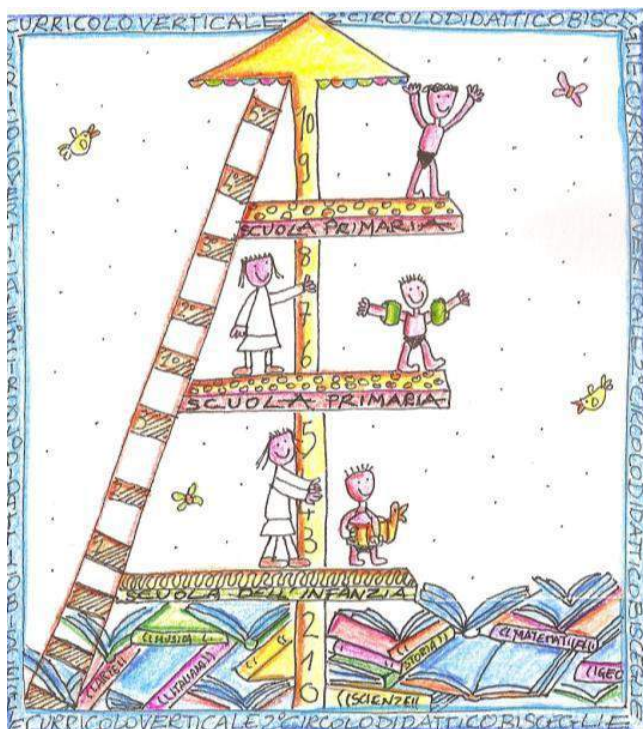
RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE SECONDA	
PERIODO I Quadrimestre	TITOLO Il Creatore e le creature Il Natale e le sue tradizioni	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: 1. riflette su Dio Creatore e Padre 2. riflette sul significato cristiano del Natale		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) • Comprendere attraverso i racconti biblici, che il mondo è opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo. • Conoscere figure significative, esempi di amore per il creato. • Scoprire l'importanza del Natale attraverso la tradizione del Presepe	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI - Presentazione e conversazione guidata sull'argomento. -Ascolto e comprensione di semplici racconti biblici. Lecture di racconti fantastici inerenti l'argomento - Visita guidata nell'ambiente circostante -Attività grafico pittoriche inerenti l'argomento. Drammatizzazione e rappresentazione grafico-pittoriche-manipolative di segni e simboli. Realizzazione cartellone con immagini e frasi da murali. Bans e canti mimati. Bigliettino augurale. -Schede strutturate di verifica	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ' • Nella grotta con Gesù

RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE SECONDA	
PERIODO II Quadrimestre	TITOLO Il Tempo di Gesù La Pasqua La comunità cristiana	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: 1. Conoscere Gesù di Nazareth, la sua vita e il suo messaggio 2. Scopre i momenti più importanti della storia della Pasqua 3. Comprendere che il dono dello Spirito Santo è l'inizio della Chiesa attraverso il sacramento del Battesimo		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) • Conoscere l'ambiente al tempo di Gesù: abitudini, case, luoghi di culto... • Scoprire il significato del messaggio di Gesù, fondato sull'amore e il rispetto del prossimo • Riflettere sugli avvenimenti della Settimana Santa • Comprendere che la Chiesa è fin dalle origini una comunità che accoglie, vive e annuncia il messaggio di Gesù	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI Dialogo guidato. Letture di semplici brani biblici, Drammatizzazione e rappresentazione grafico-pittoriche-manipolative di alcuni elementi della vita in quel periodo: giochi, scuola, preghiera. Confronto con la vita di oggi con attività pratiche. Rappresentazione grafico-pittoriche-manipolative dei simboli pasquali. Racconto ed ascolto di esperienze da parte dei genitori o nonni del loro vissuto. Bigliettino pasquale. Rappresentazione grafico-pittoriche-manipolative di segni e simboli. Visita guidata in una Chiesa. Schede strutturate di verifica	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ' • Viaggio nel tempo



Curricolo verticale per competenze

Anno scolastico 2020/21



Classe Terza

ITALIANO	CLASSE TERZA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITA' DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Per emozionarsi e divertirsi</i> <i>Imparo a scoprire il testo</i> <i>Regole per scrivere bene</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> legge in modo corretto, scorrevole espressivo semplici testi, comprendendone il senso globale e individuando le informazioni principali. partecipa a conversazioni e discussioni rispettando il turno, formulando messaggi chiari e pertinenti; individua la successione temporale nei testi scritti e orali; scrive testi di diverse tipologie ortograficamente corretti, chiari e coerenti con l'argomento. riconosce e applica le fondamentali le regole morfosintattiche. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> Leggere ad alta voce testi di vario tipo rispettando la punteggiatura. Individuare la struttura e tecniche espressive in testi di vario tipo. Utilizzare consapevolmente il dizionario. Implementare il patrimonio lessicale. Individuare e comprendere gli elementi della comunicazione. Elaborare testi di diverso genere, seguendo schemi individuati. Raccontare storie rispettando l'ordine cronologico. Cogliere il senso globale di testi ed esporli in modo chiaro. Analizzare gli elementi della frase. Riconoscere e individuare le principali regole morfosintattiche. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Ricerca e analisi di nomi e articoli La punteggiatura La divisione in sillabe Individuazione e riconoscimento della frase minima, del soggetto e predicato. Ascolto, lettura e analisi di testi di vario tipo. Esperienza di tecniche di lettura espressiva. Individuazione e comprensione degli elementi costitutivi della comunicazione. Individuazione di connettivi logici e di schemi in un testo. Completamento e produzione di testi, seguendo gli schemi individuati. Deduzione del significato di parole non note ricavandole dal contesto. Ricerca di parole nel vocabolario. Analisi di miti e leggende anche provenienti da tradizioni culturali e religiose diverse. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare le conoscenze e l'esperienza degli alunni per ancorarvi nuovi contenuti. Favorire l'esplorazione e la scoperta al fine di promuovere il gusto per la scoperta di nuove conoscenze. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Valorizzare l'esperienza e la conoscenza degli alunni. Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

ITALIANO	CLASSE TERZA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITA' DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Storie incantate</i> <i>Il mondo intorno a noi</i> <i>Rifletto e imparo</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. legge e comprende testi di vario tipo, anche della letteratura per l'infanzia, ne individua il senso globale, le informazioni esplicite e implicite; 7. scrive testi di diverse tipologie, ortograficamente corretti, chiari e coerenti con l'argomento; rielabora semplici testi completandoli o trasformandoli; 8. riconosce e applica le fondamentali le regole morfosintattiche. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lettura strumentale curandone l'espressione. • Parafrasare e sintetizzare semplici testi. • Analizzare gli elementi principali della frase espansa. • Cogliere il senso globale dei testi e risporli in modo chiaro e sintetico. • Organizzare informazioni in schemi di sintesi • Utilizzare i connettivi ai fini della coesione testuale. • Riconoscere e individuare le principali regole morfosintattiche. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi di favole, fiabe, anche provenienti da tradizioni culturali e religiose diverse. • Produzione di testi. • Avvio al riassunto. • Individuazione di differenti tipologie di sequenze e utilizzo del discorso indiretto/diretto. Individuazione delle sequenze dialogiche. • Ricerca e analisi di aggettivi e verbi. • Conoscenza delle coniugazioni • Individuazione e riconoscimento del soggetto, predicato ed espansioni dirette e indirette. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare le conoscenze e l'esperienza degli alunni per ancorarvi nuovi contenuti. Favorire l'esplorazione e la scoperta al fine di promuovere il gusto per la scoperta di nuove conoscenze. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Valorizzare l'esperienza e la conoscenza degli alunni. Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

INGLESE	CLASSI TERZE	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITA' DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Welcome - Back to school</i></p> <p align="center"><i>Family</i></p> <p align="center"><i>Feelings</i></p> <p align="center"><i>Festivities and culture</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprende messaggi orali e scritti. 2. Comunica in modo comprensibile. 3. Individua elementi culturali. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza multilinguistica; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere parole, istruzioni ed espressioni di uso quotidiano e relative agli argomenti trattati. • Conoscere l'alfabeto inglese. • Saper esprimere, leggere e scrivere vocaboli relativi al tempo cronologico. • Conoscere le tradizioni anglosassoni relative alle festività. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di semplici dialoghi. • Memorizzazione del lessico presentato attraverso l'utilizzo di immagini. • Conversazioni guidate. • Giochi finalizzati. • Visione di filmati. • Giochi interattivi alla LIM. • Canzoni e filastrocche. • Drammatizzazione delle emozioni e stati d'animo. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

INGLESE	CLASSI TERZE	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITA' DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Actions</i> <i>Body and clothes</i> <i>Festivities and culture</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. L'alunno comprende messaggi orali e scritti 5. Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti relativi agli argomenti trattati. 6. Individua dettagli correlati a festività e ad elementi culturali anglosassoni. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza multilinguistica; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere parole, istruzioni ed espressioni di uso quotidiano e relative agli argomenti trattati. • Interagire con i compagni per giocare, contare, utilizzando espressioni o frasi memorizzate. • Descrivere, in modo semplice persone e oggetti legati al vissuto. • Conoscere le tradizioni anglosassoni relative alle festività. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di semplici dialoghi. • Memorizzazione del lessico presentato attraverso l'utilizzo di immagini. • Conversazioni guidate. • Giochi finalizzati. • Visione di filmati. • Giochi interattivi alla LIM. • Canzoni e filastrocche. • Drammatizzazione delle emozioni e stati d'animo. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

STORIA		CLASSE TERZA	
PERIODO	UNITA' DI APPRENDIMENTO		
I Quadrimestre	<p><i>La causalità</i> <i>Le tracce storiche</i></p>		
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> Organizza le informazioni usando le concettualizzazioni di causa/effetto. Riconosce le tracce storiche presenti nel territorio, identifica e classifica beni e risorse del patrimonio culturale. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali relativi alla nascita della terra 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>	
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere il concetto di causa/effetto utilizzando i connettivi adeguati. Realizzare schemi logico-causali. Conoscere il metodo di lavoro dello storico e dei suoi collaboratori attraverso le fonti. Riconoscere la funzione di alcuni oggetti antichi. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 	<p>DI</p> <p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Relazioni logiche tra eventi. Costruzione di schemi logico-causali. Rappresentazioni grafiche e verbali del concetto di causa/effetto. Le fonti. Il metodo della ricerca storica. Realizzazione di schemi di sintesi. Visita al museo etnografico 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p>	
		<p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>	

STORIA		CLASSE TERZA	
PERIODO II Quadrimestre		UNITA' DI APPRENDIMENTO <i>La nascita della terra</i> <i>Vita nella preistoria</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: 4. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali relativi alla nascita della terra e alle tappe evolutive dell'uomo. 5. Usa la linea del tempo per organizzare e conoscenze in quadri di apprendimento. 6. Usa le carte geo- storiche per organizzare le conoscenze nello spazio e nel tempo.		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	DI	REPERTORIO ATTIVITÀ ESERCITAZIONI	DI ED
<ul style="list-style-type: none"> Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Organizzare in successione le tappe evolutive. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite rielaborando oralmente/ per iscritto gli schemi organizzati. 		<ul style="list-style-type: none"> Le varie teorie sulla nascita della terra. La periodizzazione Le tappe evolutive: le ere geologiche Le tappe evolutive dell'uomo. La preistoria: paleolitico, mesolitico, neolitico. Schemi e mappe concettuali delle informazioni acquisite. 	
		CONTESTI DI APPRENDIMENTO SCELTE METODOLOGICHE	
		<p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p>	
		COMPITO DI REALTÀ	
		<p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>	

GEOGRAFIA		CLASSE TERZA	
PERIODO		UNITA' DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Il geografo e l'orientamento</i> <i>Simbologia e cartografia</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
L'alunno:		Competenza alfabetica funzionale;	
1. Utilizza il linguaggio della geo – graficità per interpretare carte geografiche tematiche , progettare percorsi e itinerari di viaggio.		competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;	
2. Si orienta nello spazio circostante , utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali		competenza in materia di cittadinanza;	
		competenza imprenditoriale;	
		competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ESERCITAZIONI	DI ED
<ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando mappe di spazi noti Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al sole Costruire semplici rappresentazioni cartografiche utilizzando la simbologia adeguata e la riduzione in scala. 		<ul style="list-style-type: none"> Ricerca informazioni sul significato della disciplina e la funzione del geografo e dei suoi collaboratori Osservazione della posizione del Sole nell'arco della giornata e individuazione dei punti cardinali. Analisi del funzionamento della bussola. La simbologia cartografica non convenzionale e convenzionale. Confronto tra carte geografiche per scoprire la funzione simbolica del colore. La riduzione in scala. 	
		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE	
		Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.	
		Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.	
		Favorire l'esplorazione e la scoperta.	
		Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ	
		Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

GEOGRAFIA		CLASSE TERZE	
PERIODO II Quadrimestre		UNITA' DI APPRENDIMENTO <i>Elementi fisici e antropici del paesaggio</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: 1. Riconosce e denomina i principali ambienti geografici di acqua 2. Riconosce e denomina i principali ambienti geografici di terra		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	DI	REPERTORIO ATTIVITÀ ESERCITAZIONI	DI ED
<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. 		<ul style="list-style-type: none"> Individuazione di oggetti fisici e antropici in narrazioni e immagini .. Conoscenza della terminologia specifica degli elementi fisico-antropici dei vari paesaggi. <p>Il territorio del comune.</p>	
		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE	
		<p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p>	
		COMPITO DI REALTÀ	
		<p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>	

MATEMATICA	CLASSE TERZA	
<p style="text-align: center;">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p style="text-align: center;">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;"><i>Giochiamo con i numeri</i> <i>Giochiamo con le forme</i> <i>Giochiamo con la logica</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali 2. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (scrittura dei numeri in notazione decimale, frazioni) 3. Descrive, denomina e classifica le caratteristiche delle principali figure geometriche solide e piane, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo 4. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici 5. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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 4 operazioni con gli algoritmi scritti usuali e non • Riconoscere, denominare e descrivere vari tipi di figure geometriche • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi... • Leggere, comprendere e risolvere testi logici e matematici. • Misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoperta dei numeri entro le unità di migliaia mediante l'uso di strumenti didattici diversi. • Attività volte a comprendere il sistema posizionale di rappresentazione dei numeri e traduzione in somme di migliaia, centinaia, decine e unità; ricomposizione e riordino. • Attività in gruppi cooperativi volta alla scoperta delle caratteristiche e delle proprietà delle addizioni e delle sottrazioni per il calcolo orale e scritto. • Utilizzo di vari sussidi per la memorizzazione delle tabelline. • Lettura di storie a sfondo matematico per scoprire concetti geometrici. • Attività di costruzione delle forme geometriche piane con materiali vari e osservazione delle caratteristiche. • Riconoscimento di problemi logici a partire da esperienze di vita quotidiana. Risoluzione di semplici problemi. • Misurazione di grandezze 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO /</p> <p>SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>

MATEMATICA	CLASSE TERZA	
<p style="text-align: center;">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p style="text-align: center;">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p><i>Giochiamo con i numeri</i> <i>Giochiamo con le forme</i> <i>Giochiamo con la logica</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali 7. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (scrittura dei numeri in notazione decimale, frazioni, percentuali) 8. Descrive, denomina e classifica le caratteristiche di linee e angoli, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo e li rappresenta graficamente 9. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici 10. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 4 operazioni con gli algoritmi scritti usuali • Riconoscere, denominare, descrivere e rappresentare vari tipi di linee ed angoli. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi... • Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività in gruppi cooperativi volta alla scoperta delle caratteristiche e delle proprietà delle moltiplicazioni e delle divisioni per il calcolo orale e scritto. • Utilizzo di vari sussidi per la memorizzazione delle tabelline. • Utilizzo di strumenti geometrici per la rappresentazione grafica di linee, angoli e figure • Costruzione di grafici utilizzando i dati raccolti attraverso un'indagine e individuazione di indici statistici • Round table problematico mirato al confronto e alla condivisione di strategie risolutive 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

SCIENZE		CLASSE TERZA	
PERIODO I Quadrimestre		UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Piccoli scienziati</i> <i>Giochiamo con l'acqua</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolino a cercare spiegazioni di quello che vede intorno a sé Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva, descrive fenomeni, formula ipotesi personali e realizza semplici esperimenti con l'aiuto dell'insegnante. Esponde in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale;	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Sviluppare in modo elementare il concetto di fenomeno Conoscere ed applicare il metodo scientifico- sperimentale Attraverso interazioni e manipolazioni, individuare qualità e proprietà della materia e le sue trasformazioni Riconoscere i tre stati della materia e le loro caratteristiche Conoscere l'essenzialità dell'elemento acqua Essere consapevoli dell'uso della risorsa acqua Conoscere il ciclo dell'acqua 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Circle time; ricognizione delle preconcoscenze; discussioni orientate e lettura di testi ed immagini Scoperta del lavoro dello scienziato Spiegazione empirica di un fenomeno seguendo le fasi del metodo sperimentale Costruzione di un diagramma di flusso Osservazione diretta ed indiretta degli strumenti dello scienziato, descrizione e rappresentazione grafica Brainstorming e formulazione di ipotesi causali per spiegare il fenomeno; esperimenti e giochi con elementi solidi, liquidi e gassosi; registrazione dei dati e scoperta delle loro proprietà Condivisione di ricerche per comprendere regole e convalidare ipotesi Verbalizzazioni con l'utilizzo di una terminologia disciplinare specifica Costruzioni di mappe concettuali di sintesi 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

SCIENZE	CLASSE TERZA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Sperimentiamo con metodo</i> <i>Gli esseri viventi</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva, descrive fenomeni, formula ipotesi personali e realizza semplici esperimenti con l'aiuto dell'insegnante. 4. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze 5. Inizia a riconoscere alcune caratteristiche e modi di vivere di animali e vegetali 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale;</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche generali del mondo animale • Confrontare e classificare il mondo animale sulla base di un criterio stabilito. • Analizzare habitat caratteristici 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visione di documentari a carattere scientifico • Brainstorming e circle time • Raccolta di immagini, osservazione, descrizione di animali • Osservazione diretta, indiretta e comparazione di ossa di classi di vertebrati • Osservazione diretta, indiretta di cambiamenti di alcune specie animali (rana, bruco, ...) • Costruzione di uno schema raffigurante le classi di animali • Tabulazione dei dati • Costruzione di mappe concettuali di sintesi 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

MUSICA		CLASSE TERZA	
PERIODO		UNITA' DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Voce e ritmo</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> Esplora diverse possibilità espressive della voce, del corpo e di strumenti musicali. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Sperimentare la propria voce in tutte le sue potenzialità. Inventare rappresentazioni grafiche del suono e riprodurle. Approfondire ed utilizzare le caratteristiche del suono nella pratica musicale. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Riproduzioni di semplici sequenze melodiche. Riproduzione di brevi brani ponendo attenzione ai suoni e alle loro caratteristiche. Giochi sonori con il corpo e la voce. Produzione grafica partendo da sistemi di scrittura non convenzionale per arrivare a quello convenzionale. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

MUSICA		CLASSE TERZA	
PERIODO		UNITA' DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>Immersi nella musica</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 2. Ascolta e descrive, utilizzando vari linguaggi creativi, un brano musicale. 3. Esegue in gruppo alcuni brani vocali appartenenti al repertorio infantile. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la voce, il corpo e gli oggetti per sonorizzare line di simboli non convenzionali. • Riconoscere e classificare i principali strumenti musicali. • Approfondire ed utilizzare le caratteristiche del suono nella pratica musicale. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Improvvisazioni sonore utilizzando I canali di produzione conosciuti. • Utilizzo dello strumentario didattico, di oggetti ritmici o melodici. • Riconoscimento delle caratteristiche del suono in riferimento a canti. • Ascolto e giochi per riconoscere i principali strumenti musicali. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
			COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA

ARTE E IMMAGINE		CLASSE TERZA	
PERIODO	UNITA' DI APPRENDIMENTO		
I Quadrimestre	<i>Artisti per caso</i> <i>Mille e una tecnica</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> Utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi. Osserva, esplora, descrive e legge criticamente immagini e messaggi multimediali. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Osservare, analizzare e interpretare immagini. Riconoscere ed utilizzare linee con diverso spessore e direzione. Progettare produzioni in sequenza. Osservare e riconoscere le forme in una immagine. Utilizzare le forme in composizioni e creativamente a scopo decorativo. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Esplorazione visiva di una composizione artistica. Produzione individuale e collaborativa. Osservazione analitica di strutture compositive in natura. Produzione di composizione utilizzando le forme. Decorazione di forme con elementi di abbellimento da utilizzare come addobbi. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

ARTE E IMMAGINE		CLASSE TERZA	
PERIODO	TITOLO		
II Quadrimestre	<i>Fumetti...amo</i> <i>Storie al pc</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> 3. Osserva, esplora, descrive e legge criticamente immagini e messaggi multimediali; individua aspetti formali di opere d'arte. 4. Utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Osservare gli elementi naturali e antropici da più punti di vista. • Cogliere la libertà e la potenzialità espressiva. • Conoscere e usare la tecnica del fumetto. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione della realtà rappresentata alla ricerca di differenze e analogie. • Rielaborazione personale di paesaggi con tecniche pittoriche conosciute. • Osservazione di una storia a fumetti o storie multimediali. • Rappresentazione di storie in sequenze con l'uso del fumetto. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE TERZA	
PERIODO		UNITA' DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Combinazioni motorie</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco-sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore della collaborazione, della lealtà e l'importanza del rispetto delle regole. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Controllare i propri movimenti in situazioni variabili complesse. Adattarsi al variare delle situazioni di gioco adeguando la risposta motoria Orientare gesti e azioni in funzioni della situazione ludica. Coordinare i segmenti corporei fra loro per costruire azioni motorie più complesse. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati a sperimentare la valutazione delle proprie scelte e azioni in relazione ad attrezzi e compagni. Staffette a squadre. Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati ad affinare la valutazione spazio-temporale. Giochi di orientamento per sperimentare l'uso corretto dello spazio e del tempo a disposizione. Giochi, anche con piccoli attrezzi, finalizzati a sviluppare il controllo e la coordinazione dell'occhio con piedi e mani. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità.	COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE TERZA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>Scelte finalizzate</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco-sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Controllare i propri movimenti in situazioni variabili complesse Adattarsi al variare delle situazioni di gioco adeguando la risposta motoria Orientare gesti e azioni in funzioni della situazione ludica Coordinare i segmenti corporei fra loro per costruire azioni motorie più complesse. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati a sperimentare occasioni di scelta e decisione. Giochi di reazione motoria per sperimentare situazioni di previsione dell'effetto di una azione motoria. Sperimentazione mimico-facciale e mimico-gestuale di ruoli differenti (giocatore, giudice/arbitro, allenatore/istruttore, tifoso) in giochi di sfida a squadra. Riflessione guidata sulla mimica messa in atto sulla sua efficacia comunicativa. Esercizi di destrezza e controllo, gioco pre-sportivo, giocoleria. Giochi in piccoli gruppi/piccole squadre finalizzati a "portare punti" a proprio favore in relazione alla simulazione di corrette scelte di tipo alimentare. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta</p> <p>Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità.</p>	COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

TECNOLOGIA		CLASSE TERZA	
PERIODO		UNITA' DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Utilizzo della GSuite I manufatti</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura, spiegandone il funzionamento. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Realizzare oggetti seguendo una definita tecnologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego. Descrivere e documentare la sequenza delle operazioni. Inviare mail Scaricare e caricare allegati Partecipare alla classe virtuale 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Modificazioni e rielaborazioni di immagini, inserimento di immagini in testi. Progettazione e realizzazione di semplici modelli di manufatti. Utilizzare in situazioni concreti gli strumenti della Gsuite for education 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Favorire l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere la ricerca di nuove conoscenze. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

TECNOLOGIA	CLASSE TERZA	
PERIODO	TITOLO	
<p>II Quadrimestre</p>	<p><i>Scrivo con il PC Progetti e prodotti</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <p>3. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Progettare e realizzare prodotti consapevolmente seguendo procedure. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Gli strumenti di WORD Stendere un progetto, codificando le istruzioni in maniera autonoma. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE TERZA	
PERIODO I Quadrimestre	TITOLO Alla ricerca di Dio La Bibbia: formazione e struttura	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. Individua le tracce storico-religiose-antropologiche del bisogno religioso dell'umanità. 2. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per ebrei e cristiani e sa distinguerla da altre tipologie di testi 	COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che i popoli da sempre hanno cercato Dio esprimendo la fede in modi e forme diverse. • Riconoscere nei racconti mitologici il tentativo dell'uomo di rispondere alle domande sull'origine della vita e del cosmo. • Conoscere la struttura generale della Bibbia. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI Presentazione ed ascolto dell'argomento. Costruzione di mappe concettuali. Lettura, ascolto e rielaborazione di brani con ricerca individuale e collettiva. Visione di cortometraggi inerenti luoghi e reperti del passato inerenti il bisogno religioso dell'uomo. Brainstorming. Produzione di testi, lavori grafico-pittorici individuali e/o di gruppo. Attività di creatività .Uso del libro di testo. Schede di consolidamento e verifica.	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
		REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ' <ul style="list-style-type: none"> • La mia Bibbia

RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE TERZA	
PERIODO II Quadrimestre	TITOLO La storia del popolo di Dio Il Messia atteso	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. Scopre che Dio ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo 2. Conosce le tappe principali del Messia dalla nascita alla Risurrezione 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire i personaggi e i fatti principali dell' Antico Testamento e collocarli in ordine cronologico. • Comprendere attraverso i racconti biblici che la vita di Gesù rappresenta il compimento del disegno di Salvezza. • La Pasqua di Mosè e quella di Gesù: continuità e novità. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI Ascolto e dialogo guidato. Lecture animate utilizzando il libro di testo e la Sacra Scrittura. Visione di materiale multimediale ed interattivo. Attività ludiche e di gruppo Rappresentazioni grafiche e produzioni testuali. Divisione in sequenze di brevi racconti. Attività di creatività. Ricerca del significato simbolico. Canti mimati e bans Schede strutturate di consolidamento e verifica	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ' <ul style="list-style-type: none"> • Pasqua ebraica – Pasqua cristiana

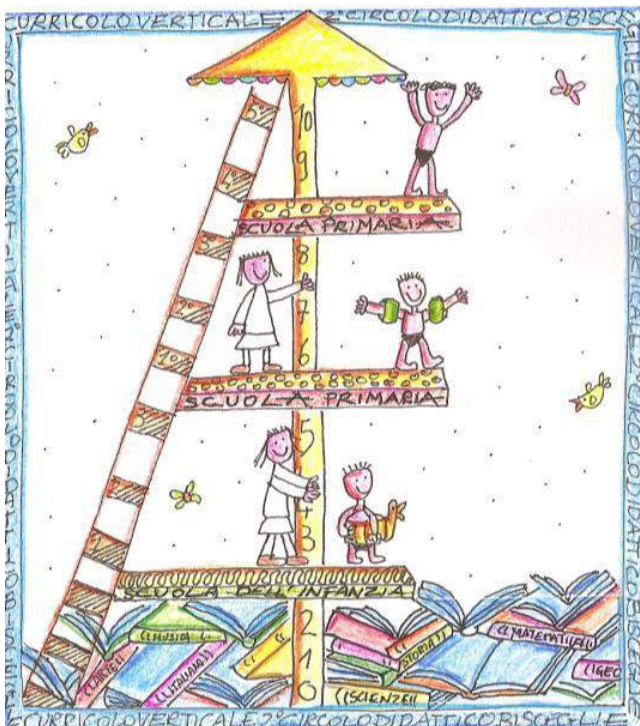


Il Circolo Didattico Statale Bisceglie "Prof. Arc. Caputi"



Curricolo verticale per competenze

Anno scolastico 2020/21



Classe Quarta

ITALIANO	CLASSE QUARTA	
<p style="text-align: center;">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p style="text-align: center;">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;"><i>Comunico consapevolmente</i> <i>Leggo e comprendo</i> <i>Tanti testi</i> <i>Lessico in libertà</i> <i>Rifletto sulla lingua</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. individua nei testi di vario genere informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato, le mette in relazione utilizzando schemi e le sintetizza, in funzione dell'esposizione; 2. capisce e utilizza nel linguaggio orale e scritto i vocaboli fondamentali e utilizza i termini specifici legati alle discipline; 3. legge, analizza e comprende testi di vario tipo e ne individua il senso globale, le informazioni e la funzione; 4. riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla situazione comunicativa; 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. • Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. • Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo. • Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura analitica di testi narrativi, descrittivi e poetici per individuare argomento, parole chiave, informazioni e caratteristiche testuali. • Riconoscimento e utilizzo del lessico specifico. • Analisi lessicale: denotazione e connotazione. • Riconoscimento nel testo poetico delle personificazioni. • Analisi e utilizzo di aggettivi determinativi. • Schematizzazione delle informazioni. • Elaborazione di una sintesi orale e scritta, partendo dalla mappa o dallo schema individuato. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare le conoscenze e l'esperienza degli alunni per ancorarvi nuovi contenuti.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta al fine di promuovere il gusto per la scoperta di nuove conoscenze.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>Valorizzare l'esperienza e la conoscenza degli alunni.</p> <p>Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p>

<p>l'accezione specifica di una parola in un testo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole • Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo). • Riconoscere gli elementi fondanti della comunicazione orale e scritta. • Comprendere il messaggio, il registro e lo scopo di testi per comunicare a distanza. • Utilizzare il dizionario come elemento di consultazione ed effettuare ricerche su parole ed espressioni. • Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo . • Conoscere le principali convenzioni ortografiche e la funzione dei segni di punteggiatura. • Conoscere le parti variabili e invariabili del discorso 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi degli elementi della comunicazione orale e scritta. • Lettura, analisi e produzione di lettere. • Produzione di testi di vario genere • Risoluzione di problemi linguistici con l'uso del vocabolario. • Giochi linguistici per consolidare le principali convenzioni ortografiche. • Utilizzo della corretta punteggiatura in testi dati. • Analisi morfologica per individuare le varie categorie grammaticali. 	<p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>
--	---	---

ITALIANO	CLASSE QUARTA	
<p style="text-align: center;">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p style="text-align: center;">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;"><i>Leggo per comprendere testi diversi</i> <i>Lessico in libertà</i> <i>Testi per parlare di sé</i> <i>Rifletto sulla lingua</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. legge, analizza e comprende testi di vario tipo, anche della letteratura per l'infanzia, ne individua il senso globale, le informazioni e la funzione; 6. scrive testi corretti, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; 7. rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli; 8. riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico. 9. padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo. • Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura. • Individuare le caratteristiche del testo narrativo, poetico e informativo e regolativo. • Scrivere testi di vario tipo seguendo uno schema. • Utilizzare il dizionario come 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rielaborazione e riscrittura rispettando lo schema individuato nell'analisi. • Ascolto, lettura, analisi di testi autobiografici e pagine di diario. • Produzione di testi su uno schema ricavato dall'analisi. • Risoluzione di problemi linguistici con l'uso del vocabolario. • Giochi linguistici per consolidare le principali convenzioni ortografiche. • Utilizzo della corretta punteggiatura in testi dati. • Analisi morfologica per individuare le varie categorie 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare le conoscenze e l'esperienza degli alunni per ancorarvi nuovi contenuti.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta al fine di promuovere il gusto per la scoperta di nuove conoscenze.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>Valorizzare l'esperienza e la conoscenza degli alunni.</p> <p>Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio.</p>

<p>elemento di consultazione ed effettuare ricerche su parole ed espressioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali convenzioni ortografiche e la funzione dei segni di punteggiatura. • Conoscere le parti variabili e invariabili del discorso. • Riconoscere la struttura della frase. 	<p>grammaticali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi logica di frasi. 	<p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>
---	---	---

INGLESE	CLASSE QUARTA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>English time</i> <i>Write and listen</i> <i>English culture</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. comprende messaggi orali e scritti; 2. descrive oralmente e per iscritto aspetti della propria vita; 3. individua alcuni elementi culturali della civiltà anglofona. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza multilinguistica; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere parole, istruzioni ed espressioni di uso quotidiano e relative agli argomenti trattati. • Descrivere, in modo semplice oggetti e azioni relativi al vissuto personale. • Saper esprimere, leggere e scrivere vocaboli relativi al tempo cronologico. • Comprendere il contenuto globale di una lettura. • Conoscere la cultura anglosassone. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ripasso dei contenuti appresi nella classe precedente • Riconoscimento e descrizione di indumenti. • Identificazione delle stagioni e dei mesi. • Conoscenza dei numeri ordinali. • Formulazione di domande e risposte relative alle date e ai compleanni. • Conoscenza di alcune festività anglosassoni. • Descrizione di azioni che si svolgono al mattino. • Formulazione di domande e risposte relative all'ora. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Realizzare attività didattiche che favoriscano l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione. Favorire l'esplorazione e la scoperta Realizzare attività didattiche laboratoriali</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>

INGLESE	CLASSE QUARTA	
PERIODO II Quadrimestre	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>English around the world</i> <i>Speaking about me</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 4. comprende messaggi orali e scritti; 5. comunica in modo comprensibile; 6. svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni; 7. individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza multilinguistica; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere parole, istruzioni ed espressioni di uso quotidiano e relative agli argomenti trattati. • Conoscere ed utilizzare frasi per chiedere e parlare delle proprie attività quotidiane. • Desumere informazioni da un breve testo letto. • Conoscere ed utilizzare parole e frasi per chiedere e parlare delle proprie esperienze quotidiane. • Conoscere e confrontare usi e tradizioni dei Paesi anglosassoni. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Descrizione di azioni che si svolgono nell'arco della giornata. • Domande e risposte relative all'ora in cui si svolgono le azioni di routine. • Riconoscimento e memorizzazione di termini relativi al cibo e alle bevande. • Lettura di testi e individuazione di informazioni. • Domande e risposte relative alle preferenze e ai gusti personali. • Individuazione e memorizzazione di vocaboli relativi alle materie scolastiche. • Conoscenza dei Paesi che compongono il Regno Unito e le relative bandiere. • Ricerca di immagini e informazioni relative ai luoghi e ai siti di maggior interesse del Paese. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA

STORIA		CLASSE QUARTA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
I Quadrimestre	<i>Il Neolitico</i> <i>I popoli della Mesopotamia</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti; usa le carte geo- storiche; opera periodizzazioni mediante l'individuazione di fenomeni significativi riportandoli sulla linea del tempo; comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. Leggere una carta storico/geografica relativa alla civiltà studiata. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Confronto tra gli aspetti caratterizzanti l'età paleolitica e neolitica. Individuazione degli indicatori per l'analisi dei quadri di civiltà. Gli ambienti fluviali: vantaggi che determinano la nascita delle civiltà. Collocazione spazio-temporale delle civiltà dei fiumi. Analisi degli aspetti caratterizzanti le civiltà fluviali: i popoli della Mesopotamia. Costruzione di linee del tempo, quadri di civiltà, schemi e mappe di sintesi; visione di filmati e immagini. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

STORIA		CLASSE QUARTA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
II Quadrimestre	<i>Gli Egizi</i> <i>Le civiltà del mare</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 5. individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali; 6. usa le carte geo- storiche; 7. comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità operando confronti; 8. racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. • Leggere una carta storico/geografica relativa alla civiltà studiata. • Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate. • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche socio – economico – culturali della società egizia. • Costruzione della linea del tempo e del quadro di civiltà. • Caratteristiche socio/economiche culturali della civiltà fenicia. • Lettura di testi sulle tecnologie inventate dai fenici e sull'uso dell'alfabeto. • La società ebraica e il monoteismo. • Le civiltà fluviali dell'Antico Oriente • Visone di filmati e immagini. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
			COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA

GEOGRAFIA	CLASSE QUARTA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Orientamento sulle carte</i></p> <p align="center"><i>Il clima</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. si orienta nello spazio circostante , utilizzando riferimenti topologici punti cardinali e coordinate geografiche; 2. ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti; 3. individua i caratteri che connotano i paesaggi e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi utilizzando la bussola i punti cardinali e le coordinate geografiche. • Estendere le proprie carte mentali al territorio attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta. • Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica ...) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'orientamento sulle carte: il reticolo geografico: meridiani e paralleli. • Realizzare carte geografiche, fisiche, politiche, tematiche, tabelle e grafici. • Analisi dei fattori che determinano il clima e i mutamenti. • Osservazione delle condizioni climatiche del territorio. • Definizione e individuazione delle fasce climatiche mondiali e delle zone climatiche italiane. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

GEOGRAFIA		CLASSE QUARTA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>I paesaggi di terra e di acqua</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> 4. riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure...); 5. localizza le regioni fisiche dell'Italia e le fondamentali caratteristiche; 6. conosce gli elementi fondamentali che caratterizzano i diversi paesaggi italiani. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza;	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche. • Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Lettura di immagini, testi e cartine per individuare e descrivere i vari paesaggi. • Completamento di mappe ed esercizi. • Esposizione orale degli argomenti appresi. • Approfondimenti sul paesaggio fisico italiano. • Visione di filmati e immagini. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

MATEMATICA	CLASSE QUARTA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITA' DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Ragiono e risolvo</i> <i>Opero con i numeri</i> <i>Rappresento nello spazio</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sui risultati, descrivendo il procedimento seguito, riconoscendo soluzioni diverse dalla propria; costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri; riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio. utilizza presentazioni diverse di oggetti matematici; si muove con consapevolezza nel calcolo scritto con i numeri naturali. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza alfabetica funzionale;</p>
<p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> Rappresentare problemi con grafici che ne esprimono la struttura. Risolvere problemi con tecniche diverse. Leggere e scrivere numeri naturali. Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. Riconoscere ed eseguire trasformazioni geometriche. Operare con le frazioni. Eseguire le operazioni con i numeri naturali. Eseguire calcoli mentali con strategie adeguate. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Analisi e comprensioni di testi problematici. Composizione e scomposizione della struttura del testo a partire da vincoli dati. Rappresentazione del procedimento risolutivo con diagramma ed espressioni. Lettura e scrittura in cifre e in periodo delle migliaia. Composizione e scomposizione, confronto e riordino. Scrittura posizionale. Disegnare rette parallele e Perpendicolari utilizzando riga e squadra. Analisi di frazioni in contesti concreti. Dalla frazione al numero decimale. Risoluzione di problemi con frazioni. Costruzione, analisi e Applicazione delle tabelle delle quattro operazioni. Utilizzo di algoritmi e strategie di calcolo scritto e mentale più convenienti con uso anche delle proprietà. Le trasformazioni geometriche. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

MATEMATICA	CLASSE QUARTA	
<p style="text-align: center;">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p style="text-align: center;">UNITA' DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;"><i>E ora... applico</i> <i>Misure, angoli e poligoni</i> <i>Indagini statistiche</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici; 7. si muove con consapevolezza nel calcolo scritto con i numeri naturali; 8. ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni grafiche; ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici; 9. utilizza strumenti per il disegno geometrico. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale</p>
<p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare numeri naturali e decimali. • Misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali. • Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. • Conoscere le principali caratteristiche dei poligoni regolari. • Rappresentare problemi con grafici che ne esprimono la struttura. • Risolvere problemi con tecniche diverse. • Rappresentare dati e ricavarne informazioni. • Usare la frequenza, la moda e la media aritmetica. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni di grandezze diverse per individuarne le relative misure. • Analisi di grandezze diverse. Riconoscimento della stessa grandezza descritta in termini diversi. • Individuazione di unità e strumenti convenienti per determinare una misura. • Esperienze di stima e misurazione. • Misurare angoli e somme di angoli interni del poligono. • Analisi e classificazione dei poligoni regolari. • Analisi e comprensioni di testi problematici. • Composizione e scomposizione della struttura. del testo a partire da vincoli dati. • Rappresentazione del procedimento risolutivo con diagramma ed espressioni. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>

SCIENZE		CLASSE QUARTA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>La materia: aria</i> <i>La materia: acqua</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolino a cercare spiegazioni di quello che osserva. individua nei fenomeni le somiglianze e le differenze, esegue misurazioni, registra dati, identifica relazioni. Utilizza produce rappresentazioni, grafici e schemi di livello adeguato per rielaborare le informazioni con un linguaggio specifico. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed applicare il metodo scientifico sperimentale. Riconoscere i tre stati della materia. Conoscere l'elemento aria e le sue proprietà. Descrivere i principali passaggi di stato dell'acqua in relazione al calore. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Visione di documentari. Brainstorming e circle time. Esperimenti con la materia nelle sue diverse forme. Osservazioni dei passaggi di stato. L'aria e le sue proprietà. Mappe di sintesi collettiva ed individuale. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

SCIENZE		CLASSE QUARTA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
II Quadrimestre	<i>Il suolo</i> <i>I viventi</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolino a cercare spiegazioni di quello che osserva; individua nei fenomeni le somiglianze e le differenze, esegue misurazioni, registra dati, identifica relazioni; ricosce alcune caratteristiche e modo di vivere dei viventi; utilizza produce rappresentazioni, grafici e schemi di livello adeguato per rielaborare le informazioni con un linguaggio specifico. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> Conoscere l'elemento suolo e le sue caratteristiche. Confrontare, classificare il mondo dei viventi sulla base di un criterio stabilito. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Visione di documentari. Brainstorming e circle time. Esperimenti con la materia nelle sue diverse forme. Lavori di gruppo. Osservazioni del suolo. Raccolta di immagini, osservazione e descrizione dei viventi. Mappe di sintesi collettiva ed individuale. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

MUSICA		CLASSE QUARTA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
I Quadrimestre	<i>Fenomeni...sonori</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica; 2. articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. 		<p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE
<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare fenomeni sonori riconoscendone le principali caratteristiche (parametri). • Riconoscere e rappresentare il ritmo nelle filastrocche e in semplici brani musicali. • Eseguire brani curandone l'espressività. 		<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione della durata del suono. • Individuazione dell'altezza del suono (acuto-grave). • Riproduzione ritmica, attraverso l'ascolto, di brani musicali e filastrocche. • Body percussion e giochi ritmici 	<p>Utilizzare l'ambiente circostante come laboratorio.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Organizzare lavori di gruppo.</p> <p>Organizzare lavori individuali per le diversità.</p>
			COMPITO DI REALTÀ
			<p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

MUSICA		CLASSE QUARTA	
PERIODO		UNITA' DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>Esploriamo il suono</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L' alunno: <ol style="list-style-type: none"> 3. riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica; 4. articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere le caratteristiche del suono nella pratica musicale; 2. riconoscere e denominare la notazione musicale sul pentagramma; 3. eseguire brani curando l'espressività. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Individuazione dell'intensità del suono (forte-piano). individuazione del timbro del suono. • Produzioni sonore in gruppo utilizzando la propria voce, oggetti e strumenti musicali didattici. • Costruzione del pentagramma. • Presentazione dei segni convenzionali(note musicali). 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Utilizzare l'ambiente circostante come laboratorio. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Organizzare lavori di gruppo. Organizzare lavori individuali per le diversità.
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

ARTE E IMMAGINE	CLASSE QUARTA	
PERIODO I Quadrimestre	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Il disegno reale e astratto</i> <i>Artisti e opere d'arte</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi; osserva, esplora, descrive e legge criticamente immagini e messaggi multimediali; individua aspetti formali di opere d'arte. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. competenza imprenditoriale.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> Individuare in una immagine l'effetto espressivo della luce. Utilizzare la tecnica del chiaro – scuro per realizzare prodotti iconici con ombreggiature. Sperimentare materiali e procedimenti diversi per creare con estro personale. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Analisi di testi a fumetti per rintracciarne gli elementi costitutivi e scoprirne la funzione. Suddivisione di un testo narrativo semplice da sequenze da rappresentare in vignette. Osservazione della realtà degli effetti della luce e delle ombre, nelle opere d'arte e dei loro messaggi espressivi. Riproduzione di lavori espressivi utilizzando effetti di luminosità più o meno intensa. Realizzazione di cartoncini augurali e manufatti in occasione di festività. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

ARTE E IMMAGINE	CLASSE QUARTA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Il linguaggio del fumetto</i></p> <p align="center"><i>Piani e campi</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi; 4. osserva, esplora, descrive e legge criticamente immagini e messaggi multimediali; individua aspetti formali di opere d'arte. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. competenza imprenditoriale.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, nel linguaggio del fumetto, le sequenze narrative e le tipologie dei ballons. • Leggere immagini in base all'inquadratura. • Produrre semplici elementi della profondità. • Sperimentare materiali e procedimenti diversi per creare con estro personale. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi di immagini finalizzata ad una lettura intuitiva della prospettiva. • Classificazione dei ballon in base alla tipologia del contorno. • Scelta di ballon adeguati per contenere i testi della comunicazione tra i personaggi. • Sperimentazione della prospettiva centrale e per la rappresentazione dello spazio. • Visualizzare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti pittorici. • Realizzazione di cartoncini augurali e manufatti in occasione di festività. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE QUARTA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
I Quadrimestre	<i>A tutto sport</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche; riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza; comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle 		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. competenza imprenditoriale.</p>	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE	
<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le capacità coordinative in situazioni di gioco organizzato. Coordinare gli schemi motori in contesti sempre più fini. Utilizzare le capacità di controllo motorio, anticipazione e scelta. Eseguire percorsi orientandosi anche su mappe. Esercizi di destrezza e controllo, gioco pre-sportivo, giocoleria. Applicare ed elaborare semplici coreografie e/o progressioni motorie. Esercizi di destrezza e controllo per il miglioramento delle capacità condizionali (forza, velocità e resistenza). 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi per sperimentare il singolo controllo delle proprie capacità motorie anche in modo combinato tra loro. Giochi in piccoli gruppi finalizzati a migliorare forza, resistenza e velocità. Giochi per muoversi con partenze e arrivi in punti prestabiliti, leggendo i percorsi su mappe e nel rispetto della distanza di sicurezza. 	<p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità.</p>	
		COMPITO DI REALTÀ	
		<p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>	

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE QUARTA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>Gioco in sicurezza</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 4. sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche; 5. riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza; 6. comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le capacità di adattamento e trasformazione e orientamento spazio - temporale. • Utilizzare le capacità di coordinazione oculo-manuale e di rapidità di reazione e dei movimenti. • Orientarsi in ambienti aperti e in situazioni complesse. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Giochi in squadra per affinare il rispetto delle regole. • Sperimentazione dei fondamentali fra loro combinati per orientarsi in ambienti aperti. • Giochi individuali per sperimentare il lanciare la palla e il colpire un bersaglio. • Giochi sul posto combinando fra loro gli schemi motori del correre, saltare per affrontare percorsi nuovi. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità.
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

TECNOLOGIA	CLASSE QUARTA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
<p>I Quadrimestre</p>	<p><i>Il pensiero computazionale</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p>
<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 		<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre semplici modelli anche cartacei, di rappresentazioni procedurali ; • Giochi di coding, costruzione di percorsi, ricerca sul web di anche cartacei, di scoperta, al fine di promuovere programmi per l'esecuzione di rappresentazioni procedurali; • la ricerca di nuove conoscenze; • giochi multimediali. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi di coding; • costruzione di percorsi, ricerca sul web di programmi per l'esecuzione di giochi multimediali. • Conversazioni aperte e guidate. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

TECNOLOGIA	CLASSE QUARTA	
PERIODO II Quadrimestre	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Gioco con il computer</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 2. sa usare il computer; 3. usa internet per reperire informazioni e notizie 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Trovare tra varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. 	DI REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Gli strumenti di Word. • Navigazione in internet per reperire informazioni materiali approfondendo gli argomenti trattati. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE QUARTA	
PERIODO I Quadrimestre	TITOLO Al tempo di Gesù Il Natale Una notizia che cambia la vita	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere le caratteristiche principali dell'ambiente geografico sociale e religioso in cui è vissuto Gesù 2. Intende il senso religioso e storico del Natale 3. Sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine evangeliche a lui più accessibili 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù nel contesto storico-religioso, politico del tempo. • Conoscere tradizioni e simboli del Natale • Scopre nel Vangelo la fonte storico-religiosa privilegiata per conoscere Gesù 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI Presentazione ed ascolto dell'argomento. Costruzione di mappe concettuali. Lettura, ascolto e rielaborazione di brani con ricerca individuale e collettiva. Visione di cortometraggi inerenti la vita sociale-politica e religiosa del tempo. Brainstorming. Produzione di testi. Attività di creatività. Uso del libro di testo. Utilizzo dei Vangeli. Lettura, ascolto e rielaborazione di brani evangelici. Produzione di testi, lavori grafico-pittorici individuali e/o di gruppo Schede strutturate di consolidamento e verifica	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ' <ul style="list-style-type: none"> • Palestina Lapbook

RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE QUARTA	
PERIODO II Quadrimestre	TITOLO Una notizia che cambia la vita Un Regno per sempre La nuova Pasqua	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine evangeliche a lui più accessibili 2. Si rende conto che il regno di Dio è una realtà attuale costruita dall'agire cristiano 3. Intende il senso religioso della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche della Comunità Cristiana 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua. Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la figura e l'opera degli evangelisti. • Sapere che per la religione cristiana Gesù rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni straordinarie. • Individuare nelle tradizioni locali e in particolare nei riti della Settimana Santa l'esperienza religiosa del popolo di Dio. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI Presentazione ed ascolto dell'argomento. Costruzione di mappe concettuali. Utilizzo dei Vangeli. Lettura, ascolto e rielaborazione di brani evangelici. Visione di materiale multimediale. Ricerca di notizie storiche. . Ricerca di notizie sulla tradizione locale. Intervista ed elaborazione. di testi, individuali e/o di gruppo. . Ricerca di notizie sulla tradizione locale. Intervista ed elaborazione. di testi, individuali e/o di gruppo. Produzione di testi. Attività di creatività. Uso del libro di testo. Schede strutturate di consolidamento e verifica	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ' <ul style="list-style-type: none"> • That's me!

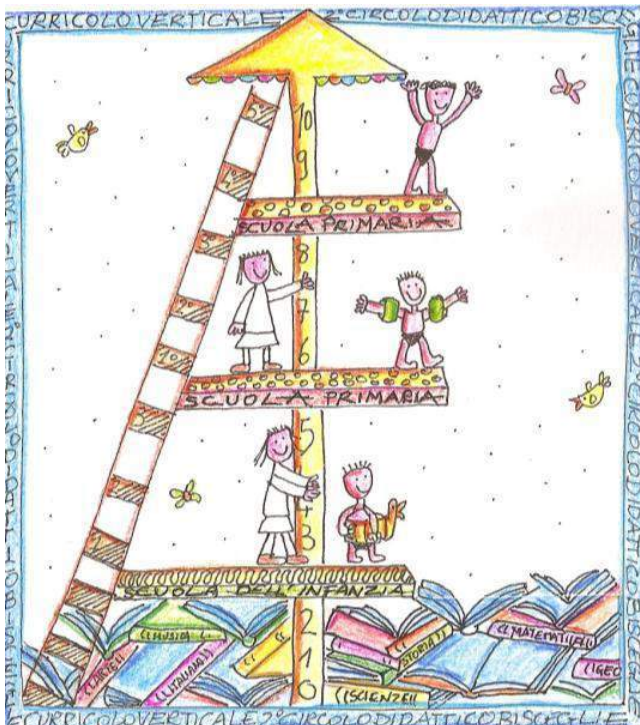


Il Circolo Didattico Statale Bisceglie "Prof. Arc. Caputi"



Curricolo verticale per competenze

Anno scolastico 2020/21



Classe Quinta

ITALIANO	CLASSE QUINTA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITA' DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>“Parlo e ascolto”</i> <i>“A spasso tra i testi”</i> <i>“Scrivo anch'io”</i> <i>“Grammaticando”</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> partecipa agli scambi comunicativi in modo pertinente e chiaro, rispettando il turno di parola; ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso, le informazioni e lo scopo; legge e comprende testi narrativi e poetici di vario genere, cogliendone il senso globale, le informazioni esplicite e implicite e le caratteristiche formali; produce testi di vario tipo, chiari, coerenti e coesi; rielabora semplici testi parafrasandoli, riassumendoli, trasformandoli, completandoli; padroneggia e applica le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logica-sintattica della frase, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali; competenza digitale</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> Interagire in modo collaborativo in una conversazione, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni. Usare, nella lettura di vari tipi di testo opportune strategie per analizzare il contenuto; individuare struttura, elementi e informazioni. Produrre testi scritti di vario tipo e genere, coerenti e coesi. Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, individuandone i principali tratti grammaticali. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Scambi comunicativi, conversazioni, discussioni (di classe o di gruppo) su argomenti vari. Ascolto e analisi di testi; individuazione in piccolo gruppo o singolarmente dello scopo, del messaggio, della struttura e suoi elementi. Lettura espressiva, comprensione e analisi di testi di varie tipologie, attraverso schemi, scalette, parole chiave, mappe ecc. Scrittura collettiva o autonoma di testi con riferimento alle tecniche narrative di vario genere, nel rispetto delle regole ortografiche e logico-sintattiche. Rielaborazione, produzione e riassunti di testi di vario genere. Esercitazioni individuali o di gruppo sulle parti del discorso; analisi grammaticale di frasi. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

ITALIANO	CLASSE QUINTA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITA' DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Testi per esporre, informare, argomentare</i> <i>La sfida della scrittura</i> <i>Analisi logica e grammaticale</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, in un registro adeguato alla situazione; 8. ascolta e comprende testi di diverso tipo, cogliendone il senso, le informazioni e lo scopo; 9. utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento e le mette in relazione, le sintetizza in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce una terminologia specifica; 10. legge e comprende testi di vario genere, sia a voce alta, sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali; 11. produce testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi, parafrasandoli, completandoli, trasformandoli; 12. riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; 13. padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logica-sintattica della frase. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprime la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente • Raccogliere le informazioni utili per l'apprendimento di un argomento, le mette in relazione, le organizza per punti e pianifica la stesura del testo. • Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. • Padroneggiare e applicare le conoscenze fondamentali 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni e discussioni guidate su argomenti di vario genere, esprimendo opinioni personali • Lettura espressiva, comprensione e analisi di testi di varie tipologie. • Ricercare, confrontare e ordinare informazioni diverse, per produrre schemi di sintesi, mappe, scalette, funzionali all'esposizione, all'argomentazione e alla produzione di testi. • Arricchimento del patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura. • Scrittura di testi di vario genere seguendo modelli dati. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p>

<p>relative all'organizzazione logica-sintattica della frase, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esercitazioni sulle principali strutture grammaticali della lingua italiana. • Esercitazioni sugli elementi di base delle funzioni della frase: soggetto, predicato, espansioni. 	
		<p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>

INGLESE	CLASSE QUINTA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p><i>Conversazioni in lingua</i></p> <p><i>Comprendere testi</i></p> <p><i>Scrivere testi</i></p> <p><i>Tradizioni e usanze del mondo anglofono</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. comprende messaggi orali e scritti; 2. comunica in modo comprensibile in scambi di informazioni; 3. scrivere frasi e brevi testi utilizzando un modello dato o anche in modo autonomo in forma comprensibile, attinente alle attività svolte; 4. svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni; 5. individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera; 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza multilinguistica; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare, comprendere e formulare richieste in situazioni di vita quotidiana. • Desumere informazioni da un breve testo letto. • Comunicare in semplici situazioni di vita quotidiana e fornire indicazioni su azioni in corso. • Conoscere la cultura anglosassone. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Starter • At home • People at work • Leisure time 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

INGLESE	CLASSE QUINTA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p><i>Conversazioni in lingua</i></p> <p><i>Comprendere testi</i></p> <p><i>Scrivere testi</i></p> <p><i>Tradizioni e usanze del mondo anglofono</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. comprende messaggi orali e scritti; 7. comunica in modo comprensibile in scambi di informazioni; 8. svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni; 9. individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza multilinguistica; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare, comprendere formulare richieste in situazioni di vita quotidiana. • Desumere informazioni da un breve testo letto. • Chiedere ed esprimere preferenze. • Chiedere e dare informazioni sul tempo atmosferico. • Scrivere e/o completare testi. • Conoscere la cultura anglosassone e fare confronti con le proprie tradizioni. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Shops in town • Actions • The weather 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

STORIA		CLASSE QUINTA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>La Grecia e il mar Egeo</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzandole con indicatori e con la costruzione e il confronto di quadri di civiltà; individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali nelle civiltà studiate; usa e confronta carte geo- storiche; comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità; riconosce, esplora e legge le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio culturale; 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Completamento delle attività relative alle civiltà del mare. Elaborazione di schemi e mappe per individuare le caratteristiche ed operare confronti tra le civiltà. Visione di filmati e immagini. Analisi della struttura delle poleis della Grecia classica. (E.C.) Osservazione guidata di carte geografiche per individuare i processi di colonizzazione e le città della Magna Grecia. Costruzione di tabelle per individuare aspetti comuni e differenze della forma di governo nelle città greche. (E.C.) 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

STORIA		CLASSE QUINTA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>I popoli italici e la storia di Roma</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 6. organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzandole con indicatori e con la costruzione e il confronto di quadri di civiltà; 7. comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità; 8. usa la linea del tempo per organizzare e confrontare conoscenze e periodi e per rappresentare e spiegare successioni, contemporaneità e durate; 9. comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità; 10. racconta i fatti studiati e produce semplici testi storici, anche con risorse digitali. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. • Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate. • Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. • Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. 		REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Lettura di carte geo-storiche e uso della linea del tempo. • Lettura di fonti di diverso tipo e visione di filmati per ricavare informazioni. • Rielaborazione delle informazioni apprese attraverso esercizi di ricerca e completamento di brevi testi. • Organizzazione di schemi e mappe concettuali. • Utilizzo di parole chiave per esporre i contenuti principali. • Esercizi di ricerca e completamento con l'uso di semplici testi, immagini e schede operative. • Stesura di relazioni e di testi informativi sugli argomenti affrontati. 	
		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

GEOGRAFIA		CLASSE QUINTA	
PERIODO I Quadrimestre		UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>L'Italia in Europa</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. si orienta su carte del territorio italiano ed europeo, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali; 2. ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti; 3. utilizza il linguaggio della geo – graficità per interpretare carte geografiche, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche , progettare percorsi e itinerari di viaggio; 4. si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza; 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali... • Localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo. • Individuare il ruolo politico dell'Italia nella U.E, realizzando schemi e mappe su organi e funzioni della U.E. 		REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Analisi delle diverse rappresentazioni cartografiche della penisola italiana. • Confronto tra le diverse rappresentazioni. • Analisi di fonti di diverso tipo per trarre informazioni. • Realizzazione di schemi e mappe di sintesi. 	
		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

GEOGRAFIA		CLASSE QUINTA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>Le regioni d'Italia</i>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. si orienta su carte del territorio italiano ed europeo, utilizzando carte mentali costruite attraverso strumenti di osservazione indiretta; 6. ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti; 7. utilizza il linguaggio della geo – graficità per interpretare carte geografiche, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche , progettare percorsi e itinerari di viaggio; 8. si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>	
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trarre informazioni da fonti diverse. • Individuare ed esprimere i nessi tra ambiente, risorse e condizioni di vita. • Conoscere e localizzare sulla carta le regioni fisiche e amministrative del Paese. (E.C.) 	<p>DI</p>	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi di fonti per individuare le risorse economiche del paese. • Realizzazione di mappe descrittive dei settori economici. • Lettura e interpretazione di dati statistici: l'economia in Italia; i flussi migratori. (E.C.) • Individuazione, organizzazione e schematizzazione delle informazioni relative alle regioni utilizzando strumenti diversi (lapbook, mappe, schemi) 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p>
		<p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>	

MATEMATICA		CLASSE QUINTA	
PERIODO I Quadrimestre		UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Un universo di numeri e problemi</i> <i>Spazio e figure</i> <i>Gli strumenti del calcolo</i> <i>La misura</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> riesce a risolvere problemi reali in contesti significativi e pratici mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati e confrontandosi con soluzioni diverse dalle proprie; riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture; utilizza strumenti per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura; descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetti e costruisce modelli concreti di vario tipo; si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> Saper risolvere semplici situazioni problematiche con l'uso delle quattro operazioni. Leggere, scrivere e confrontare numeri. Eseguire le quattro operazioni ed acquisire strategie per il calcolo mentale. Comprendere il significato e l'uso delle potenze, in particolare il valore delle potenze del 10. Utilizzare strumenti per disegnare le principali figure geometriche. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Individuare situazioni problematiche, analizzarle e svolgere possibili procedimenti risolutivi. Presentazione di grandi numeri in contesti significativi. Analisi e individuazione dei numeri relativi e romani nei loro contesti di utilizzo. Sperimentazione dell'elevamento a potenza. Gare di velocità, indovinelli ed esercizi di lettura, composizione e scomposizione di numeri. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.

<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed effettuare simmetrie, traslazioni e rotazioni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni, testi, grafici e tabelle. • Operare con le unità di misura del sistema metrico decimale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Confronti ed ordinamenti. • Scoperta delle relazioni esistenti tra numeri naturali . Strategie per facilitare il calcolo mentale. • Utilizzo dei criteri di divisibilità per semplificare divisioni numeriche e per semplificare calcoli complessi. • Utilizzo pratico di riga, squadra. • Costruzione di poligoni con diversi strumenti, partendo dalle loro principali proprietà. • Riconoscimento ed esecuzione di trasformazioni di figure. • Esercizi di confronto, riordino e conversione di misure. 	<p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>
---	--	--

MATEMATICA		CLASSE QUINTA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
II Quadrimestre	<i>I problemi</i> <i>Frazioni, percentuali e numeri decimali</i> <i>Elementi di statistica</i> <i>Elementi di logica</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 6. consolida e utilizza strategie di calcolo mentale e tecniche di calcolo scritto utilizzando numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione per descrivere situazioni quotidiane; 7. descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo; 8. utilizza le sue conoscenze matematiche per trovare e giustificare soluzioni a situazioni problematiche rappresentandole con schemi di vario tipo (tabelle e grafici) e confrontandosi con soluzioni diverse dalle proprie; 9. riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni d'incertezza. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i diversi significati di frazione. • Operare con frazioni, numeri decimali e percentuali anche in situazioni problematiche. • Conoscere ed operare con le principali unità di misura. • Riprodurre in scala la figura. • Calcolare perimetri e aree di figure geometriche. • Riconoscere figure solide. • Rappresentare in modi diversi una situazione problematica. • Individuare e giustificare il procedimento risolutivo. • Rappresentare dati con tabelle e grafici. • Descrivere un grafico utilizzando indici statistici. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Interpretazione multi-prospettica dei diversi significati di frazione. • Esercitazioni di riconoscimento e messa in relazione di scritture diverse di un numero (decimale, frazionaria e percentuale). • Conversazioni. • Risoluzione di situazioni problematiche di tipo geometrico. • Riconoscimento di rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali. • Riduzioni in scala su supporto centimetrato/ quadrettato. • Esplorazione e costruzione degli algoritmi di calcolo di perimetrie, aree delle principali figure geometriche. • Manipolazione del testo di problemi agendo su dati e incognita: rappresentazione di situazioni problematiche a partire dall' analisi del testo. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	

	<ul style="list-style-type: none"> • Applicazione e valutazione di diverse strategie di soluzione per uno stesso problema. • Formulazione di problemi a partire dai dati/incognita. • Dal diagramma a blocchi, dall'espressione aritmetica. • Realizzazione di indagini statistiche su tematiche significative e relative rappresentazioni in grafici. • Analisi, comprensione e interpretazione di grafici. • Giochi di probabilità. • Rappresentazioni di relazioni. 	<p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>
--	---	--

SCIENZE	CLASSE QUINTA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre	<p style="text-align: center;"><i>Le forze</i> <i>L'universo</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolino a cercare spiegazioni di quello che osserva; esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti; individua nei fenomeni somiglianze e differenze, esegue misurazioni, registra dati e identifica relazioni spazio-temporali e causali; espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. 	<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>	
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere l'energia e le sue forme. Conoscere e descrivere i diversi tipi di forza fisica. Prevedere alcune reazioni all'applicazione di una forza. Conoscere l'origine e la composizione del Sistema Solare. Conoscere e descrivere i moti terrestri e le relative influenze sul nostro pianeta. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Brainstorming e circle time. Ricognizione iconica delle preconoscenze. Individuazione di alcune tipi di energie nella vita quotidiana. Osservazione e descrizione delle principali forze fisiche nelle attività della vita di tutti i giorni. Sperimentazione dell'applicazione di una forza su un corpo. Studio delle forze ed elencazione delle loro principali caratteristiche e interazioni. Visione di diapositive e modelli. Lettura di testi e immagini per l'osservazione indiretta del sistema solare. Analisi delle caratteristiche dei vari pianeti del sistema solare. Sperimentazione per simulare i moti di rivoluzione e di rotazione della Terra. Realizzazione di un lapbook del sistema solare. Realizzazione di una mappa concettuale e relativa verbalizzazione orale e scritta. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

SCIENZE	CLASSE QUINTA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre	<p style="text-align: center;"><i>La cellula</i> <i>Il corpo umano</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali; 6. ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento e ha cura della propria salute; 7. trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti,ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano; 8. espone in forma chiara i vari argomenti utilizzando un linguaggio appropriato. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere il funzionamento delle cellule e del corpo. • Descrivere il funzionamento di alcuni apparati. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Circle time e brainstorming • Ricognizione iconica delle preconoscenze. • Visione di diapositive e modelli. • Lettura di testi e immagini. • Compilazione di schede di osservazione in piccolo gruppo. • Definizione di semplici regole per una corretta alimentazione. • Proiezioni di diapositive, filmati sul funzionamento degli apparati. • Mappe concettuali di sintesi e verbalizzazioni scritte e orali. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

MUSICA		CLASSE QUINTA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
I Quadrimestre	<i>Musica è</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere; 2. riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica; 3. fa uso di forme di notazione analogica o codificate 		<p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>	
OBIETTIVI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE
<ul style="list-style-type: none"> • Usare con espressività la propria voce nella lettura, nella recitazione e nel canto. • Eseguire semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo; 		<ul style="list-style-type: none"> • Canti della cultura popolare. • Approccio a diversi generi musicali con ascolto e riconoscimento (operetta, musica pop, jazz, opera lirica...) 	<p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p>
			COMPITO DI REALTÀ
			<p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>

MUSICA		CLASSE QUINTA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		Suoni d'orchestra	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 4. ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere; 5. riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica; 6. fa uso di notazione analogica o codificate; 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere differenze di culture e tempi nell'ascolto di brani di diverso genere. • Rappresentare graficamente i suoni della scala musicale sul pentagramma. • Conoscere le caratteristiche fisiche e sonore di strumenti musicali. 		REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione grafica della notazione musicale sul pentagramma. • Ascolto, riconoscimento e rappresentazioni grafiche dei principali strumenti musicali. • Analisi dell'orchestra e delle sue sezioni (la disposizione degli strumenti nell'orchestra). 	
		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

ARTE E IMMAGINE	CLASSE QUINTA	
<p style="text-align: center;">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p style="text-align: center;">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;"><i>Foto, cinema e immagini</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Colori e tecniche per creare</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi; osserva, esplora, descrive e legge criticamente immagini e messaggi multimediali; individua aspetti formali di opere d'arte. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. Conoscere alcune regole della percezione visiva. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Creazione di manufatti con materiale vario. Produzione di testi visivi, rielaborando le immagini in modo creativo. Utilizzo del colore con tecniche differenti. Osservazione di figure secondo i piani dell'immagine. Esecuzione di giochi prospettici. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

ARTE E IMMAGINE		CLASSE QUINTA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre		<i>Opere d'arte</i> <i>Visita al museo</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> 3. utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi; 4. osserva, esplora, descrive e legge criticamente immagini e messaggi multimediali; individua aspetti formali di opere d'arte. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Leggere un'immagine nelle varie funzioni: comunicativa, simbolica ed espressiva. • Individuare gli elementi essenziali in un'opera d'arte sia antica che moderna. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e lettura di immagini. • Esplicitazione del messaggio comunicativo di un'immagine. • Approfondimento degli elementi del fumetto. • Lettura e creazione di slogan pubblicitari. • Osservazione e rielaborazione creativa di opere d'arte. • Sviluppo del senso estetico attraverso l'opera d'arte. • Conoscenza di alcuni beni storico-artistici del proprio territorio. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

ED. FISICA		CLASSE QUINTA	
PERIODO		UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Salute e benessere</i>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico; 2. riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e; 3. comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>	
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico e non. • Coordinare gli schemi motori in contesti sempre più fini. • Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. • Eseguire percorsi orientandosi anche su mappe. 	<p>DI</p>	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi per sperimentare la memoria, la percezione del tempo, l'attenzione. • Confronti in situazioni di semplici sfide su carta. • Ipotesi di carte alimentari per la costruzione di una dieta equilibrata. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale.</p>
		<p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporne al termine di ogni UDA</p>	

ED.FISICA	CLASSE QUINTA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre	<i>Prevenzione e sicurezza</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico; 2. riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza; 3. comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le capacità di adattamento e trasformazione e orientamento spazio - temporale. • Utilizzare le capacità di coordinazione oculo-manuale e di rapidità di reazione e dei movimenti. • Assumere comportamenti adeguati alla prevenzione di infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Esercitazioni di orientamento in uno spazio aperto seguendo mappe (orienteering). • Esercitazioni per individuare regole per la sicurezza e decodificarle in regolamenti. • Osservazioni e riflessioni circa la conformazione del corpo umano e i possibili infortuni. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA

TECNOLOGIA	CLASSE QUINTA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre	<i>Forme in 2D e 3D</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI
<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 		<p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le parti di un oggetto e le sue modalità d'uso (leve). • Individuare e distinguere le diverse forze. • Pianificare e/o seguire le istruzioni per la fabbricazione di un semplice oggetto o manufatto elencando gli strumenti e materiali necessari. • Utilizzare correttamente strumenti per il disegno geometrico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di istruzioni che descrivono il funzionamento di oggetti di uso quotidiano. • Lettura di immagini ed esperimenti. • Visione di documentari e ricerca sul web di immagini ed informazioni. • Utilizzo di righe, squadre e compasso. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

TECNOLOGIA	CLASSE QUINTA	
PERIODO II Quadrimestre	UNITÀ DI APPRENDIMENTO Collaboro col PC	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri; 3. inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>	
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la rete a scopo di studio. • Approfondire la videoscrittura per la creazione di pagine di testo utilizzando funzionalità più avanzate. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca sul web di immagini e informazioni. • Stesura di testi informativi, anche con l'uso di programmi di videoscrittura. • Realizzazione di documenti e lavoro in contesti collaborativi all'interno della piattaforma GSUITE. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE QUINTA	
PERIODO I Quadrimestre	TITOLO Apostoli in viaggio Liberi di credere	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. riconosce i contenuti portanti della missione apostolica, evidenziando l'origine nel mandato di Gesù ai dodici 2. riconosce avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa Cattolica dalle origini ai tempi nostri 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua Consapevolezza ed espressione culturale e di rispetto reciproco Competenze sociali e civiche
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Individuare i momenti fondamentali della nascita della comunità apostolica • Ricercare motivazioni sull'esperienza di martirio di Mauro, Sergio e Pantaleone (martiri di Bisceglie). • Conoscere gli avvenimenti storico/religiosi che portano alla libertà religiosa. • Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa Cattolica dalle origini ai nostri tempi 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI Presentazione ed ascolto dell'argomento. Costruzione di mappe concettuali. Lettura, ascolto di brani con ricerca individuale e collettiva. Visione di cortometraggi inerenti la vita sociale-politica e religiosa del tempo. Brainstorming. Produzione di testi. Attività di creatività. Uso del libro di testo. Costruzione di mappe concettuali. Schede strutturate di consolidamento e verifica	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ' <ul style="list-style-type: none"> • That's you!

RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE QUINTA	
PERIODO II Quadrimestre	TITOLO Verso l'unità Le grandi Religioni	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: 1. confronta avvenimenti, persone e strutture della Chiesa Cattolica con quelli delle altre confessioni cristiane 2. conosce e si confronta con altre religioni presenti nel mondo	COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) • Individuare in altre confessioni cristiane l'evoluzione nella storia del cristianesimo e ne apprezza il dialogo e il tentativo di unità. • Conoscere gli elementi e i principi essenziali dell'Ebraismo; Islam; Induismo; Buddhismo.	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI Presentazione ed ascolto dell'argomento. Costruzione di mappe concettuali. Lettura, ascolto e rielaborazione di brani con ricerca individuale e collettiva. Visione di cortometraggi inerenti la vita sociale-politica e religiosa del tempo. Produzione di testi. Attività di creatività. Uso del libro di testo. Schede strutturate di consolidamento e verifica	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ' • Alla scoperta delle Religioni