

Curricolo verticale (italiano) - dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:

Competenza alfabetica funzionale

Altre competenze coinvolte:

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Competenza in materia di cittadinanza

NUCLEI:

- Ascolto e parlato
- Lettura
- Scrittura

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni ed insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.

Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando le strategie di lettura adeguate agli scopi.

Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta, sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali

Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.

Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i termini specifici legati alle discipline di studio.

Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.

È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).

Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.

Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

Processi e ambiti

LETTURA

Le competenze di lettura riguardano tre aspetti:

la comprensione

l'interpretazione

la valutazione del testo.

Per cui l'alunno deve essere in grado di

- individuare specifiche informazioni;
- ricostruire il senso globale del testo e il significato di singole parti;
- cogliere l'intenzione comunicativa dell'autore, lo scopo del testo e il genere a cui esso appartiene.

COMPETENZA PRAGMATICO-TESTUALE

- Saper cogliere l'organizzazione generale del testo.
- Saper operare inferenze ricavando contenuti impliciti pertinenti alla comprensione del testo.
- Saper riconoscere il registro linguistico, determinato dalle scelte morfosintattiche e lessicali dominanti.

COMPETENZA LESSICALE

- Ricostruire il significato di un vocabolo in un determinato contesto.

COMPETENZA GRAMMATICALE

- Individuare le strutture morfosintattiche della frase e le strutture interpretative in funzione della loro pertinenza testuale.
- Riconoscere il rapporto di sinonimia e antonimia tra vocaboli.
- Ricostruire l'ordine dei sintagmi di una frase.

ABILITÀ

CLASSE 1^

Ascolto e parlato

- Comprendere ed eseguire indicazioni e consegne orali.
- Individuare e memorizzare gli elementi principali di una breve storia ascoltata.
- Cogliere le informazioni principali di una storia ascoltata; narrare un breve testo ascoltato.
- Ricostruire attraverso immagini i fatti di una breve storia ascoltata e saperli riferire oralmente.
- Ricavare informazioni da un testo ascoltato e rappresentarle graficamente.
- Inventare e riferire il finale di una storia ascoltata.
- Comprendere una storia ascoltata e rispondere a semplici domande strutturate e/o aperte.
- Ordinare le sequenze di una storia ascoltata rispettando il criterio della successione temporale.
- Intervenire nel dialogo in modo ordinato e pertinente.
- Comprendere domande e fornire risposte adeguate.
- Formulare richieste orali adeguate allo scopo.
- Ricordare e riferire esperienze personali, rispettando l'ordine temporale.
- Riferire con ordine regole e istruzioni.

Lettura

- Osservare le immagini che corredano il testo prima di leggere.
- Compiere l'analisi fonematica delle parole.
- Riconoscere e leggere le vocali e le consonanti.
- Leggere sillabe.
- Leggere parole.
- Lettura silenziosa e ad alta voce della frase.
- Leggere e ripetere il contenuto di frasi e semplici testi.
- Leggere testi scritti in stampato maiuscolo e minuscolo (verso fine anno in corsivo).
- Conoscere e leggere l'ordine alfabetico in stampato maiuscolo e minuscolo.

Scrittura

Pregrafismo

Saper eseguire:

- Tratti rettilinei, orizzontali, verticali e obliqui;
- Tratti curvilinei diversamente orientati;
- Riconoscere e riprodurre linee miste nel disegno;
- Riproduzione di figure;
- Completare sequenze ritmiche di forme;
- Eseguire percorsi da sinistra a destra;
- Ripassare linee tratteggiate, miste in composizioni grafiche;
- Acquisire adeguate abilità di scrittura.

Scrittura

- Scrivere a memoria le vocali e le consonanti.
- Scrivere sillabe sotto dettatura.
- Scrivere parole sotto dettatura.
- Scrivere parole autonomamente.
- Scrivere semplici frasi sotto dettatura.
- Scrivere semplici frasi autonomamente.
- Scrivere un breve testo collettivamente.
- Ordinare un racconto secondo nessi logici.
- Completare testi con parole e frasi mancanti.
- Inventare titoli.
- Scrivere nei caratteri stampato maiuscolo, minuscolo e in corsivo.
- Avvalersi di un buon controllo grafico nella scrittura.
- Conoscere tutti i fonemi e i grafemi; distinguere suoni, segni semplici e complessi.
- Individuare raddoppiamenti, accento, elisione.
- Conoscere i principali segni di punteggiatura.
- Usare nella scrittura in stampatello e in corsivo il carattere maiuscolo per la prima parola della proposizione.

- Intuire e scoprire gradualmente la funzione di nome, articolo, verbo/azione, aggettivo.
- Comprendere in brevi testi il significato di parole non note.
- Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.

CLASSE 2^

Ascolto e parlato

L' alunno:

- Ascolta e interagisce nelle conversazioni rispettando i turni di parola
- Ascolta letture e racconti
- Comprende e riferisce le informazioni essenziali di un testo ascoltato
- Racconta oralmente un'esperienza personale o una storia in modo chiaro e completo rispettando l'ordine logico e cronologico
- Esprime le proprie emozioni riferite a esperienze vissute
- Utilizza un registro il più possibile adeguato alla situazione

Lettura

L' alunno:

- Prova piacere della lettura operando scelte secondo interessi e gusti personali
- Legge ad alta voce in modo scorrevole rispettando: punteggiatura, espressione e tono
- Comprende il significato di parole non note in base al contesto
- Legge testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni
- Riconosce le principali caratteristiche di un semplice testo poetico

Scrittura

L' alunno:

- Produce brevi testi (individualmente o in piccolo gruppo) rispettando le fondamentali convenzioni ortografiche, con l'aiuto di immagini, schemi, domande guida
- Raccoglie le idee per la scrittura attraverso: l'osservazione della realtà, il recupero delle esperienze, la fantasia, la riflessione sul proprio vissuto
- Realizza filastrocche manipolando il suono delle parole
- Risolve giochi linguistici
- Amplia il proprio patrimonio lessicale per migliorare la sua produzione scritta
- Riflessione sugli usi della lingua

Riflessione sugli usi della lingua

L' alunno:

	<ul style="list-style-type: none"> • Applica le regole ortografiche nella produzione scritta • Utilizza i segni di punteggiatura • Riconosce ed analizza gli elementi basilari della frase <p>CLASSE 3^</p> <p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire in una conversazione rispettando il proprio turno e formulando domande/ risposte chiare e pertinenti. • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. • Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti cogliendone il senso globale. • Raccontare oralmente una storia rispettandone l'ordine cronologico e logico. • Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività. <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere ad alta voce un testo rispettando la punteggiatura e variando il tono della voce. • Leggere semplici testi di vario tipo cogliendone il senso globale. • Leggere testi di vario genere cogliendone le informazioni principali . <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre semplici testi di vario tipo (narrativo, descrittivo e regolativo). • Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti. Le fondamentali convenzioni ortografiche. <p>Acquisizione e ampliamento del lessico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso varie esperienze scolastiche ed extrascolastiche e utilizzarlo in modo appropriato. <p>Elementi di grammatica e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le convenzioni ortografiche. • Riconoscere le parti principali del discorso e gli elementi basilari della frase. • Individuare e usare modi e tempi del verbo. • Analizzare la frase nelle sue funzioni. • Usare la punteggiatura sia sotto dettatura che in autonomia. • Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi.
CONOSCENZE	<p>CLASSE 1^</p> <p>Semplici strategie di ascolto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione orale: <ul style="list-style-type: none"> - concordanze (genere e numero)

- tratti prosodici (pausa, durata, accento, intonazione)
- frase e sua funzione in contesti comunicativi (affermativa, negativa, interrogativa, esclamativa)

Parlato

- Organizzazione del contenuto della comunicazione orale secondo il criterio della successione temporale

Lettura

- Tecniche di lettura:
 - a voce alta
 - silenziosa

Scrittura

- La funzione dei segni di punteggiatura:
 - punto
 - virgola
 - punto interrogativo
- Organizzazione del contenuto della comunicazione scritta secondo il criterio della successione temporale
- I diversi caratteri grafici e l'organizzazione della pagina
- La funzione dei segni di punteggiatura:
 - punto
 - virgola
 - punto interrogativo
- Alcune convenzioni di scrittura:
 - corrispondenza tra fonema e grafema
 - raddoppiamento di consonanti
 - accento
 - parole tronche:
 - elisione
 - troncamento
 - scansione in sillabe.

CLASSE 2^

Ascolto e parlato

- Regole dell'ascolto attivo e della comunicazione orale:
- attenzione e concentrazione
- chiarezza
- pertinenza
- organizzazione dei contenuti secondo criteri temporali, logici, spaziali

Lettura

- Padronanza della lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce, curando l'espressione, sia in quella silenziosa
- Principali tipologie testuali: testo poetico, narrativo, descrittivo, informativo

Scrittura

- Esprimere il proprio pensiero in frasi semplici e compiute
- Struttura di un testo narrativo: introduzione, sviluppo, conclusione
- Ampliamento del patrimonio lessicale

Riflessione sugli usi della lingua

- Le convenzioni ortografiche
- Le principali categorie morfo-sintattiche: nomi, articoli, aggettivi, verbi.

CLASSE 3^

Ascolto e parlato:

- Esperienze legate al proprio vissuto.
- Esperienze condivise.
- Testi narrativi.

Lettura

- Testo narrativo realistico e fantastico.
- Testo descrittivo.
- Testo poetico.
- Testo informativo-regolativo.

Scrittura

- Racconti narrativi (realistici, autobiografici, fantastici).
- Testo descrittivo.
- Testo poetico

	<ul style="list-style-type: none"> • Testo informativo/regolativo Acquisizione e ampliamento del lessico <ul style="list-style-type: none"> • Classificazione di parole. Elementi di grammatica e riflessione sugli usi della lingua <ul style="list-style-type: none"> • Uso corretto delle convenzioni ortografiche. • Uso della punteggiatura. • Divisione sillabica. • Concetto di frase semplice, complessa (soggetto, predicato e complementi). • Morfologia (articoli, nomi, verbi, aggettivi, preposizioni) 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Fiducia in se stessi • Autonomia • Curiosità • Senso di responsabilità • Controllo dell'emotività • Capacità di chiedere aiuto • Collaborazione • Partecipazione • Rispetto delle regole 		
CONTENUTI	1^ classe Ascolto e parlato <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e ricordare i contenuti essenziali dei testi ascoltati. • Intervenire nel dialogo e nella conversazione in modo ordinato e pertinente. • Riferire i contenuti essenziali dei testi ascoltati. • Narrare brevi esperienze personali e racconti fantastici, seguendo un ordine logico e temporale. Pregrafismo Leggere <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, comprendere e memorizzare 	2^ classe Ascolto e parlato <ul style="list-style-type: none"> • Intervenire in un dialogo e in una discussione in modo ordinato e pertinente. • Adattare la comunicazione orale al destinatario. • Ascoltare un messaggio orale ed individuare l'argomento centrale. • Comprendere un testo ascoltato, cogliere gli elementi essenziali, ricavarne informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • 3^ classe Ascolto e parlato <ul style="list-style-type: none"> • Testi letti dall'insegnante e dai compagni; • racconti fantastici, fiabe, favole, miti, leggende, descrizioni, filastrocche, poesie, testi informativi e regolativi; • spiegazioni dell'insegnante; • racconto di esperienze; • dialoghi in situazioni scolastiche; • gli elementi della comunicazione; • giochi linguistici; • tratti prosodici (pausa, durata, accento, intonazione);

	<p>brevi testi di uso quotidiano e semplici poesie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere semplici parole, frasi e brevi testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento centrale e le informazioni essenziali. <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre e rielaborare testi scritti. <p>Elementi di grammatica e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le strutture della lingua e arricchire il lessico. <p>Lessico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promuovere la competenza lessicale 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrare e raccontare storie realistiche e fantastiche partendo da sequenze di immagini. • Concludere oralmente in modo coerente un breve racconto. <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere in maniera espressiva rispettando i segni di punteggiatura • Leggere in maniera silenziosa per ricavarne informazioni <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli elementi essenziali di un testo • Scrivere semplici frasi sotto dettatura collettivamente. • Scrivere semplici frasi e pensieri autonomamente. • Scrivere collettivamente e/o individualmente un breve testo leggendo immagini in sequenza. • Completare semplici storie e racconti. • Scrivere nei caratteri stampato maiuscolo, minuscolo e in corsivo, applicando le principali convenzioni ortografiche • Arricchire e inserire in modo appropriato il lessico attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • la frase e le sue funzioni in contesti comunicativi (affermativa, negativa, interrogativa, esclamativa); • organizzazione del contenuto secondo il criterio della successione temporale. <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testi di vario tipo relativi a situazioni e argomenti abituali; • testi di tipo: descrittivo, narrativo (fiabe, leggende, miti, racconti), informativo/ regolativo, filastrocche e poesie; • analisi dei contenuti; • domande a scelta multipla/ domande aperte/ V-F; • esercizi di lettura per evidenziare i tratti prosodici (pausa, durata, accento, intonazione); • la frase e le sue funzioni in contesti comunicativi (affermativa, negativa, interrogativa, esclamativa). <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare il testo in modo schematico, rispettando l'ordine e la completezza delle informazioni; • produzione di testi riconoscendo gli elementi caratteristici presenti nei testi utilizzati; • scrittura autonoma di semplici testi; • riconoscimento delle sequenze e loro titolazione; • riassunto di un testo; • giochi linguistici; • riconoscimento di similitudini e metafore presenti nei testi;
--	---	--	---

		<p>Elementi di grammatica e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare l'ordine alfabetico. • Riconoscere e utilizzare i suoni anche complessi, gli affini, i digrammi, i suoni doppi • Dividere correttamente in sillabe • Conoscere e usare correttamente accento e apostrofo • Conoscere, usare e scrivere correttamente l'H. • Applicare correttamente i principali segni di punteggiatura. • Usare nella scrittura in stampatello e in corsivo il carattere maiuscolo per la prima parola delle proposizioni • Classificare le parole mediante parametri morfologici. • Intuire e scoprire gradualmente la funzione di nome, articolo, verbo e aggettivo. • Riflettere sul significato delle parole e sulle loro relazioni in rapporto ad un contesto. 	<ul style="list-style-type: none"> • produzione personale e /o di semplici testi. <p>Acquisizione e ampliamento del lessico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività orali e scritte per l'utilizzo ragionato dei vocaboli; • esercizi di riconoscimento e classificazione dei vocaboli; • utilizzo del vocabolario per ampliare il lessico; • esercizi su omonimi, sinonimi, contrari e termini generici e specifici sulla base dei contesti. • Elementi di grammatica e riflessione sugli usi della lingua • Esercizi di riordino dei vocaboli secondo l'ordine alfabetico; • esercizi individuali e o collettivi relativi ai suoni presentati; • dettati ortografici; • giochi linguistici; • esercizi di trasformazione dal discorso diretto in discorso indiretto e viceversa; • esercizi di riconoscimento di articoli, nomi, aggettivi; • distinzione tra passato, presente, futuro; • uso dei pronomi personali; • distinzione tra tempi semplici e tempi composti del modo Indicativo; • studio del modo Indicativo dei verbi ausiliari essere/avere e dei verbi regolari; • esercizi di riconoscimento delle voci verbali all'interno della frase; • analisi grammaticale;
--	--	---	---

			<ul style="list-style-type: none"> • esercizi di discriminazione tra frase e non frase; • esercizi di riconoscimento delle frasi minime; • esercizi di riconoscimento dei sintagmi per individuare la frase minima; • identificazione del soggetto o del soggetto sottinteso all'interno della frase; • distinzione tra predicato verbale e predicato nominale; • identificazione del complemento oggetto e dei principali complementi indiretti; • analisi logica.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività di ascolto di: consegne, informazioni, contenuti di un testo, di una storia, di un racconto. • Ordine sequenziale di immagini relative a una storia. • Attività grafico-pittorica. • Linguaggi verbali e non verbali: gestualità, mimica, tratti prosodici, lettura di immagini. • Racconto di esperienze personali e/o di fantasia. • Conversazioni e attività: regole della classe ed esecuzione di consegne; attività di conversazione collettiva; narrazione di storie e racconti; verbalizzazioni collettive. • Giochi collettivi con regole. <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura di immagini. • Testi di uso quotidiano: etichette, insegne, titoli, elenchi di parole. 	<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni e discussioni libere e guidate inerenti i vissuti personali, le esperienze e gli argomenti di interesse comune. <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura dell'insegnante di semplici testi e comprensione del contenuto attraverso modalità scritte e orali. • Letture e racconti di storie fantastiche e reali anche appartenenti a culture diverse. • Lettura individuale e silenziosa di vari tipi di testo • Riconoscimento del significato di un testo a livello 	<p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento di: emittente, destinatario, messaggio, codice nel contesto del brano • Ascolto di testi narrativi, descrittivi, poetici, informativo-espositivi • Scambi comunicativi adeguati: dialoghi, discussioni e/o conversazioni <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esercizi di lettura rispettando la punteggiatura • Lettura silenziosa di brani di varia provenienza, con l'ausilio del dizionario per i termini sconosciuti • Lettura ed analisi di testi di vario genere • Memorizzazione di filastrocche/poesie <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrittura autonoma di semplici

	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di lettura di sillabe e parole conosciute e nuove; frasi, didascalie, ... • Attività di lettura e conversazione collettiva, legate al mondo reale e fantastico. • Lettura di brevi testi. • Analisi del testo: personaggi, luoghi, tempi. • Lettura e memorizzazione di poesie, filastrocche, rime, indovinelli ,... <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione grafica della pagina (margini, rapporto parola-immagine, spazi bianchi e colorati). • Il codice grafico (stampato maiuscolo, stampato minuscolo, corsivo). • Scrittura di sillabe, parole, frasi, didascalie, brevi testi. • Discriminazione di vocali, consonanti e sillabe, digrammi, trigrammi, raddoppiamenti, accento, elisione, segni di punteggiatura in parole e/o testi dettati/ scritti autonomamente. • Completare parole con lettere mancanti. • Completare frasi con parole mancanti. • Ricostruire frasi in disordine. • Trovare l'ordine logico di una frase. • Giochi linguistici individuali e collettivi. • Completare frasi con elementi mancanti. • Attività di interazione orale e scritta. • Lettura di semplici testi: individuazione di termini non noti e del loro significato. 	<p>collettivo</p> <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso di schemi logici per analizzare la struttura di testi narrativi • Testi smontati e ricomposizione in sequenze narrative • Questionari a domanda aperta • Raccolta e individuazione di idee per la scrittura collettiva ed individuale di semplici testi • Pianificazione e progettazione del testo <p>Elementi di grammatica e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esercizi sull'uso della punteggiatura e delle principali convenzioni ortografiche. • Lettura e confronto sui significati delle parole. • Interazione orale sulle esperienze vissute. • Guidare all'uso di nuovi termini nelle conversazioni e negli scritti. • Esercizi sulle difficoltà ortografiche • Esercizi sulla divisione in sillabe. • Esercizi sull'utilizzo della punteggiatura • Distinzione di genere e 	<p>testi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sottolineatura di sequenze e loro titolazione • Scrittura del riassunto • Giochi linguistici • Riconoscimento di similitudini e metafore presenti in poesie conosciute <p>Acquisizione e ampliamento del lessico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del vocabolario per ampliare il lessico • Esercizi di riconoscimento e classificazione dei vocaboli <p>Elementi di grammatica e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esercizi di riordino dei vocaboli secondo l'ordine alfabetico • Esercizi individuali e/o collettivi relativi ai suoni presentati • Dettati ortografici • Giochi linguistici • Esercizi di trasformazione dal discorso diretto a discorso indiretto e viceversa • Esercizi di riconoscimento di: articoli, nomi, aggettivi, preposizioni • Esercizi di riconoscimento delle voci verbali all'interno di una frase • Studio dei tempi del Modo Indicativo dei verbi e degli ausiliari Essere e Avere • Analisi grammaticale • Esercizi di discriminazione tra frase e non-frase • Esercizi di riconoscimento delle frasi minime (soggetto, soggetto
--	--	---	---

		numero dei nomi <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento di forme verbali (passato, presente, futuro) • Riconoscimento e uso dell'aggettivo qualificativo. • Analisi di enunciati prodotti dai bambini o ricavati da testi letti o predisposti. 	sottinteso, predicato, complemento oggetto) <ul style="list-style-type: none"> • Analisi logica
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio Visite didattiche	Uscite sul territorio	Uscite sul territorio
COMPITI DI REALTÀ	VEDI U.D.A. : stese in fase di programmazione.	U.D.A. Da definire in corso d' anno	U.D.A. Da definire in corso d'anno
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	CLASSE 1^ <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione formativa di tipo descrittivo • Valutazione degli obiettivi di apprendimento attraverso • Prove strutturate comuni d'ingresso • Intermedie • Finali • Interventi spontanei • Esposizione orale individuale e di gruppo • Osservazioni quotidiane • Attività differenziate • Autovalutazione degli alunni • Valutazione dei processi d'apprendimento CLASSE 2^ <ul style="list-style-type: none"> • Prove d'ingresso • Prove in itinere • Prove di fine primo quadrimestre 		

- Prove di fine secondo quadrimestre

CLASSE 3^

- Prove d'ingresso
- Prove in itinere
- Prove di fine primo quadrimestre
- Prove di fine secondo quadrimestre

Curricolo verticale (Italiano) - *dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale

Competenza digitale

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

Competenza in materia di cittadinanza

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEI:

Ascolto e parlato

Lettura e comprensione

Scrittura

Lessico

Riflessione sulla lingua

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:

classe 4^a e classe 5^a

L'alunno partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni ed insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.

Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando le strategie di lettura adeguate agli scopi.

Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta, sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali analizzando i personaggi e la trama anche in riferimento alla differenza di genere.

Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.

Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i termini specifici legati alle discipline di studio.

Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.

È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo), anche in relazione alla differenza di genere.

Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.

Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

**QdR INVALSI
2014/2015**

Competenza pragmatico-testuale

Capacità di ricostruire, a partire dalla lettura del testo e da conoscenze enciclopediche, l'insieme dei significati che il testo veicola, assieme al modo in cui essi sono veicolati.

Competenza lessicale relativa alla lettura

Capacità di individuare il significato, pertinente ad un determinato contesto, di un vocabolo (anche non conosciuto) e le relazioni di significato tra vocaboli in vari punti del testo.

vocabolo

Competenza grammaticale relativa alla lettura

Capacità di individuare le strutture morfo-sintattiche della frase e le strutture interpuntive in funzione della loro pertinenza testuale, cioè dal punto di vista del loro apporto alla costruzione dei significati del testo.

ABILITÀ

CLASSE 4[^]

Ascoltare e parlare

- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti.
- Ascoltare e comprendere testi di vario tipo individuando scopo, argomento, informazioni principali e punti di vista dell'emittente.
- Esprimere coerentemente e correttamente, attraverso il parlato spontaneo o prestabilito, pensieri, argomenti, stati d'animo e affetti.
- Esprimersi utilizzando i linguaggi propri delle varie discipline.

Leggere

- Acquisire ed utilizzare diverse strategie di lettura nelle varie forme testuali.
- Leggere in maniera espressiva.
- Individuare le caratteristiche strutturali di un testo.
- Ricavare informazioni in un testo scritto e/o multimediale.

Scrivere

- Conoscere le differenze essenziali tra orale e scritto.

- Pianificare e produrre testi narrativi verosimili o fantastici, pagine di diario e autobiografiche, lettere diverse per destinatari e scopi, testi descrittivi, informativi e regolativi avvalendosi di indicatori e domande guida o attraverso la scrittura spontanea.
- Cogliere le informazioni principali di un testo.
- Analizzare e dividere un testo in sequenze, schematizzare le informazioni per riassumere il contenuto.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

- Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base.
- Conoscere il significato delle parole e trovare termini simili (sinonimi).
- Cogliere la differenza tra significato proprio e significato figurato delle parole.
- Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.
- Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.

Riflettere sulla lingua

- Consolidare le convenzioni ortografiche e di punteggiatura.
- Distinguere le parti variabili ed invariabili del discorso.
- Usare e distinguere i tempi verbali del modo indicativo.
- Riconoscere i modi congiuntivo e condizionale.
- Conoscere le modalità per strutturare una frase semplice e distinguere gli elementi fondamentali.
- Conoscere la funzione del soggetto, del predicato e delle espansioni.

CLASSE 5^

Ascoltare e parlare

- Ascoltare comunicazioni e interventi orali di adulti e di compagni senza interrompere.
- Ascoltare e rispettare le idee diverse.
- Intervenire in modo pertinente durante le conversazioni, rispettando il proprio turno.
- Rispondere a quesiti posti dall'insegnante.
- Chiedere spiegazioni su termini o frasi poco chiare.
- Riferire esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e/o logico.
- Ascoltare, comprendere e riferire messaggi trasmessi dai media.

Leggere

- Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.
- Sfruttare le informazioni delle titolazioni, delle immagini, delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.
- Analizzare diversi tipi di testo, in base al genere
- Leggere, comprendere e confrontare informazioni provenienti da testi appartenenti a culture diverse

	<p>Scrivere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. • Produrre racconti scritti di esperienze personali individualmente o in modo collettivo che contengano le informazioni essenziali relative a persone luoghi, tempi, situazioni, azioni. • Progettare e produrre testi di vario genere. • Avviare alla produzione di testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale. • Compiere operazioni di rielaborazione sui testi (parafrasi, riassunto, ...). • Riflettere sul significato delle parole e comprendere le principali relazioni. • Comprendere e utilizzare il significato delle parole e dei termini specifici legati alle discipline di studio. • Usare il dizionario come strumento di consultazione. <p>Riflettere sulla lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la funzione dei principali segni interpuntivi nelle comunicazioni orali e scritte. • Consolidare e utilizzare le convenzioni ortografiche. • Riconoscere le parti del discorso e le categorie grammaticali. • Riconoscere gli elementi fondamentali della frase.
CONOSCENZE	<p>CLASSE 4^</p> <p>Ascoltare e parlare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strategie finalizzate all'ascolto attivo. • Forme più comuni di discorso orale: il racconto, il resoconto, la lezione, la spiegazione, l'esposizione. • Pianificazione e organizzazione di contenuti narrativi, descrittivi, informativi, espositivi, regolativi. • Forme comuni di discorso parlato dialogico: l'interrogazione, la conversazione, il dibattito, la discussione. <p>Leggere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varietà di forme testuali. • Tecniche di lettura analitica e sintetica. • Tecniche di lettura espressiva. <p>Scrivere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strategie di scritture adeguate al testo da produrre. • Pianificazione elementare di un testo scritto. • Avvio al riassunto e alla sintesi. <p>Acquisizione ed espansione del Lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliamento del lessico per comunicazioni in contesti formali e informali. <p>Riflettere sulla lingua</p>

- Principali categorie grammaticali della lingua italiana.
- Gli elementi principali della frase semplice.
- I segni convenzionali della punteggiatura.

CLASSE 5^

Ascoltare e parlare

- Prestare attenzione a situazioni comunicative diverse, mettendo in atto strategie differenziate di ascolto.
- Prendere la parola negli scambi comunicativi.
- Comprendere le informazioni essenziali di una esposizione, di un'istruzione e di testi di vario tipo.

Leggere

- Leggere e analizzare testi di vario tipo.

Scrivere

- Progettare, stendere e revisionare vari tipi di testo.
- Acquisire ed espandere il lessico ricettivo e produttivo.

Riflettere sulla lingua

- Rispettare le convenzioni ortografiche e la punteggiatura.
- Riconoscere le strutture morfologiche.
- Riflettere sulle strutture sintattiche.

ATTEGGIAMENTI

- Fiducia in se stessi
- Autonomia
- Curiosità
- Senso di responsabilità
- Controllo dell'emotività
- Capacità di chiedere aiuto
- Collaborazione

	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione • Rispetto delle regole 	
CONTENUTI	4^ classe <p>Ascolto e parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di testi letti dall'insegnante e dai compagni • Organizzazione del contenuto secondo il criterio della successione temporale • Resoconto di esperienze vissute • Relazione orale di argomenti trattati e/o studiati • Conversazioni e discussioni di argomenti di interesse <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testi di vario tipo relativi a situazioni e argomenti abituali; • Testi di tipo: descrittivo, narrativo (realistici fantastici, storico, d'avventura) regolativo, filastrocche e poesie. • Esercizi di lettura per evidenziare i tratti prosodici (pausa, durata, accento, intonazione); <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Narrazioni autobiografiche e di esperienze collettive. • Organizzare il testo in modo schematico, rispettando l'ordine e la completezza delle informazioni; • Produzione di testi riconoscendo gli elementi caratteristici presenti nei testi utilizzati; • Scrittura autonoma di semplici testi; • Riconoscimento delle sequenze e loro titolazione; • Riassunto di un testo; 	5^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Strategie dell'ascolto finalizzato e attivo. • Processi di controllo da mettere in atto durante l'ascolto (rendersi conto di non avere capito, riconoscere una difficoltà). • Processi di controllo da mettere in atto durante la comunicazione (esporre in modo chiaro, pertinente e strutturato un'idea, un pensiero, un concetto, ...). • Le regole durante la conversazione e la discussione. • Le situazioni comunicative (scopo, destinatari, contesto). • Tecniche per migliorare la capacità di lettura nelle diverse tipologie testuali: lettura, comprensione e analisi dei principali generi letterari e caratteristiche strutturali. • Strategie di scrittura adeguate al testo da produrre. • Progettazione e stesura di testi coesi e coerenti di vario genere con particolare attenzione al testo narrativo. • Manipolazione e rielaborazione del testo in base a un vincolo dato parafrasi, riassunto, schemi, questionari, ... • Arricchire il lessico attraverso situazioni comunicative orali, di lettura e di scrittura. • Collegare i significati tra le parole, acquisire il linguaggio specifico delle discipline. • L'uso del dizionario. • Manipolazione di testi o frasi utilizzando le convenzioni ortografiche e la punteggiatura. • Analisi della frase nelle sue funzioni.

- Giochi linguistici;
- Riconoscimento di similitudini e metafore presenti nei testi;
- Produzione personale e /o di semplici testi.
- Descrizione di luoghi,persone, animali e oggetti.

Acquisizione e ampliamento del lessico

- Attività orali e scritte per l'utilizzo ragionato dei vocaboli;
- esercizi di riconoscimento e classificazione dei vocaboli;
- utilizzo del vocabolario per ampliare il lessico;
- esercizi su omonimi, sinonimi, contrari e termini generici e specifici sulla base dei contesti.

Elementi di grammatica e riflessione sugli usi della lingua

- Consolidamento ortografico
- Dettati ortografici;
- Giochi linguistici;
- Esercizi di trasformazione dal discorso diretto in discorso indiretto e viceversa;
- Esercizi di riconoscimento di articoli, nomi, aggettivi;
- Studio del modo Indicativo dei verbi ausiliari essere/avere e dei verbi regolari;
- Analisi grammaticale;
- Esercizi di discriminazione tra frase e non frase;
- Esercizi di riconoscimento delle frasi minime;
- Esercizi di riconoscimento dei sintagmi per individuare la frase minima;
- Identificazione del soggetto o del soggetto sottinteso all'interno della frase;
- Distinzione tra predicato verbale e predicato nominale;

	<ul style="list-style-type: none"> • Identificazione del complemento oggetto e dei principali complementi indiretti; • Analisi logica. 	
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)		
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio e visite didattiche.	Uscite sul territorio.
COMPITI DI REALTÀ	UdA da definire nel corso dell'anno scolastico.	UdA da definire nel corso dell'anno scolastico.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Prove d'ingresso, di fine quadrimestre e in itinere.	

Curricolo verticale (Matematica) - *dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:**COMPETENZA MATEMATICA**

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria

NUCLEI:

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Numeri;

Spazio e Figure;

Relazioni;

Dati e Previsioni.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice.

Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.

Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.

Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misurazione (metro, goniometro...).

Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.

Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzioni diverse dalla propria.

Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.

Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione,...).

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

**QdR INVALSI
2014/2015**

PROCESSI:

Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica

Conoscere ed utilizzare algoritmi e procedure

Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra

Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi - numerico, geometrico, algebrico.

Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezza.

Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico.

DIMENSIONI:

1. conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...);

2. conoscere e utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico, ...);

3. conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica, ...);

	<p>4. risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico –(individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo,...);</p> <p>5. riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura,...);</p> <p>6. acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare, ...);</p> <p>7. utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere e interpretare situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni ...).</p> <p>8. riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione (riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme).</p>
ABILITÀ	<p>CLASSE 1^</p> <p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza correttamente i quantificatori generici (tutti, qualche, uno, nessuno, alcuni, ogni, ciascuno...). • Riconosce i numeri naturali nei loro aspetti cardinali e ordinali. • Conta correttamente oggetti o eventi (passi, battiti di mani...). • Conta in senso progressivo e regressivo. • Legge e scrive i numeri naturali in base dieci, sia in cifre, sia in parola. • Confronta e ordina numeri (concetti di $>$, $<$, $=$, precedente, successivo). • Intuisce il significato del valore posizionale delle cifre del numero. • Esegue semplici addizioni e sottrazioni, usando metodi e strumenti diversi. • Riconosce e risolve a livello concreto, grafico e aritmetico situazioni problematiche partendo da esperienze concrete. <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepisce la propria posizione nello spazio in relazione ad altri oggetti. • Comunica la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a se stesso, sia rispetto ad altre persone o altri oggetti, usando termini adeguati (sopra-sotto, davanti-dietro, dentro-fuori, destra-sinistra...). • Esegue semplici percorsi partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. • Riconosce e denomina le principali figure geometriche <p>Relazioni, misure, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classifica e/o figure in base a una proprietà partendo da esperienze concrete • Confronta a livello esperienziale grandezze omogenee (lunghezza, peso, capacità...) • Seria oggetti in base a una caratteristica • Ricava dati da un grafico • Rappresenta dati con tabelle di frequenza e istogrammi <p>CLASSE 2^</p>

Numeri

- Rappresentare i numeri naturali entro il 100 in base dieci e saperli scrivere
- Consolidare il significato del valore posizionale delle cifre in base 10
- Rafforzare le proprietà dei numeri naturali quali maggiore, minore, uguale, precedente, successivo...
- Riconoscere e comprendere relazioni tra numeri naturali ed operazioni
- Eseguire calcoli in riga utilizzando strategie diverse (composizione/scomposizione dei numeri, riferimento alle mani e quindi suddivisione in cinque, amici del 10, del 100...)
- Riflettere sulle strategie utilizzate e verbalizzarle
- Eseguire calcoli in colonna con difficoltà graduate
- Comprendere il significato dello zero e dell'uno in addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni
- Memorizzare la tavola pitagorica
- Individuare le informazioni e le parole chiave in una situazione problematica
- Costruire la sequenza risolutiva seguendo le indicazioni date

Spazio e figure

- Riconoscere e rappresentare forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo
- Disegnare con strumenti vari le principali figure geometriche
- Usare correttamente le relazioni topologiche
- Individuare gli elementi significativi di una figura
- Individuare simmetrie in oggetti e figure date
- Realizzare e rappresentare simmetrie col disegno

Relazioni, misure, dati e previsioni

- Scoprire e rappresentare semplici relazioni tra oggetti, numeri e figure a partire da esperienze concrete
- Classificare e ordinare oggetti, numeri e figure in base a una data proprietà in situazioni concrete
- Riconoscere in contesti concreti il carattere misurabile di oggetti e compiere misurazioni con strumenti non convenzionali e strumenti convenzionali di uso comune (righello)
- Raccogliere dati sul mondo circostante e organizzarli in base alle loro caratteristiche
- Rappresentare i dati raccolti mediante l'utilizzo di tabelle e diagrammi

CLASSE 3^a

	<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge, rappresenta e utilizza i numeri naturali in notazione decimale con la consapevolezza del valore posizionale; li confronta e li ordina anche rappresentandoli sulla retta. • Rafforza l'utilizzo degli algoritmi delle operazioni • Verbalizza le procedure di calcolo • Comprende alcuni significati delle frazioni • Comprende il significato e l'uso dello zero e della virgola • Comprende il significato del valore posizionale delle cifre nel numero decimale <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettua movimenti rigidi di figure nel piano e nello spazio e riconosce elementi invarianti • Riconosce ed effettua, in contesti concreti, i diversi movimenti rigidi di oggetti e figure • Riconosce, denomina e descrive le principali forme geometriche del piano e dello spazio e le classifica in base ad un criterio stabilito • Riconosce, disegna e classifica vari tipi di linea • Riconosce e disegna rette • Intuisce il concetto di angolo <p>Relazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • In situazioni concrete classifica oggetti, forme , figure geometriche e numeri in base a una o più proprietà utilizzando rappresentazioni opportune. • Riconosce e utilizza connettivi e quantificatori logici <p>Dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza grafici statistici per rappresentare, interpretare e registrare informazioni e dati • Riconosce eventi certi, possibili, impossibili • Effettua misure servendosi di unità di misura arbitrarie
CONOSCENZE	<p>CLASSE 1[^]</p> <p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare correttamente i quantificatori generici (tutti, qualche, uno, nessuno, alcuni, ogni, ciascuno...). • Riconoscere i numeri naturali nei loro aspetti cardinali e ordinali. • Contare correttamente oggetti o eventi (passi, battiti di mani...). • Contare in senso progressivo e regressivo. • Leggere e scrivere i numeri naturali in base dieci, sia in cifre, sia in parola. • Confrontare e ordinare numeri (concetti di $>$, $<$, $=$, precedente, successivo).

- Intuire il significato del valore posizionale delle cifre del numero.
- Eseguire semplici addizioni e sottrazioni, usando metodi e strumenti diversi.
- Riconoscere e risolvere situazioni problematiche partendo da esperienze concrete.

Spazio e figure

- Percepire la propria posizione nello spazio in relazione ad altri oggetti.
- Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a se stesso, sia rispetto ad altre persone o altri oggetti, usando termini adeguati (sopra-sotto, davanti-dietro, dentro-fuori, destra-sinistra...).
- Eseguire semplici percorsi partendo dalla descrizione verbale o dal disegno.
- Riconoscere e denominare le principali figure geometriche.

Relazioni, misure, dati e previsioni

- Classificare oggetti e/o figure in base a una proprietà partendo da esperienze concrete.
- Confrontare a livello esperienziale grandezze omogenee (lunghezza, peso, capacità ...).
- Seriare oggetti in base a una caratteristica.
- Ricavare dati da un grafico.
- Rappresentare dati con tabelle di frequenza e istogrammi.

CLASSE 2^

Numeri

- Numeri naturali e loro rappresentazione in base 10
- Operazioni aritmetiche con i numeri naturali e semplici strategie di calcolo (addizione, sottrazione e moltiplicazione)
- La tavola pitagorica
- Situazioni problematiche relative a esperienze note o concrete

Spazio e figure

- Le principali figure solide e piane
- I concetti topologici e loro applicazione
- I principali enti geometrici
- Simmetrie

Relazioni, misure, dati e previsioni

- Rappresentazione di relazioni
- Classificazioni di oggetti, numeri e figure
- Misure di grandezze arbitrarie, misure di valore
- Tabelle e diagrammi per la tabulazione di dati raccolti

CLASSE 3^

	<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Numeri naturali e loro rappresentazione in base dieci • Operazioni con i numeri naturali e loro proprietà • Numeri razionali assoluti • Operazioni con i numeri razionali assoluti <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posizione e movimenti degli oggetti nello spazio e nel piano • Figure geometriche • Enti geometrici primitivi e derivati • L'angolo <p>Relazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relazioni tra elementi e loro rappresentazione <p>Dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indagini statistiche e loro rappresentazione • Probabilità di un evento • Misura
ATTEGGIAMENTI	<p>CLASSE 1^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostra curiosità e interesse nei confronti della matematica • Si approccia in modo attivo alle proposte didattiche • Affronta con fiducia e determinazione situazioni problematiche • Analizza nei particolari le informazioni date • Pensa in modo flessibile • Si impegna per lavorare in modo curato • E' aperto alla condivisione e alla collaborazione <p>CLASSE 2^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che fanno intuire come gli strumenti matematici imparati siano utili per operare nella realtà. <p>CLASSE 3^</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Fiducia in se stessi • Autonomia • Curiosità • Senso di responsabilità • Controllo dell'emotività • Capacità di chiedere aiuto • Collaborazione • Partecipazione • Rispetto delle regole 		
CONTENUTI	<p>1^ classe</p> <p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quantificatori generici • Numeri naturali nel loro aspetto cardinale e ordinale entro il 20 • Valore posizionale delle cifre • Simboli per il confronto ($< = >$) • Operazioni di addizione e sottrazioni • Situazioni problematiche <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concetti topologici • Percorsi • Figure geometriche <p>Relazioni, misure, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classi di oggetti • Confronto tra grandezze • Seriazioni • Tabelle e grafici 	<p>2^ classe</p> <p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • I numeri entro il 100: rappresentazione con materiale strutturato e non • Attività per riconoscere il valore posizionale delle cifre • Confronto e ordinamento di numeri con l'utilizzo di simboli convenzionali • Numerazioni progressive e regressive • Gli amici del 10 • Addizione, sottrazione, moltiplicazione: significato e struttura dell'operazione stessa • Semplici strategie di calcolo orale • Rappresentazioni iconiche per imparare le tecniche del cambio e del prestito • Costruzione delle tabelline e loro memorizzazione attraverso tecniche diverse • Analisi guidata di situazioni problematiche risolvibili 	<p>3^ classe</p> <p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare e ordinare i numeri naturali entro le unità di migliaia • Composizione, scomposizione, confronto e ordinamento • Tabelle delle operazioni • L'uno e lo zero nelle operazioni • Le proprietà delle operazioni funzionali al miglioramento delle strategie di calcolo mentale • Individuare successioni numeriche data una regola e viceversa • Eseguire le quattro operazioni sia in riga sia in colonna con e senza cambi • Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a dieci

		<p>attraverso le operazioni presentate</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni grafiche e non per comprendere il significato delle operazioni a seconda dei contesti considerati <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività manipolative attraverso l'uso di materiale strutturato e non per individuare le principali caratteristiche delle figure geometriche • Attività per riconoscere simmetrie e per rappresentarle <p>Relazioni, misure, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classificazioni mediante tabelle e diagrammi • Utilizzo di oggetti di uso quotidiano per misurare e dell'euro • Analisi di situazioni di vita quotidiana, raccolta ed elaborazione dei dati 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il significato di frazionare e individuare l'unità frazionaria • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure • Problemi con le quattro operazioni • Situazioni problematiche non aritmetiche <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività manipolative per effettuare e riconoscere movimenti rigidi di oggetti e figure • Riconoscere e disegnare le classifica: rette, semirette, segmenti • Riconoscere, disegnare e classificare rette orizzontali, verticali, oblique, parallele, incidenti e perpendicolari • Concetto di angolo come cambiamento di direzione e rotazione in situazioni concrete • Costruzione dell'angolo campione • Classificare gli angoli rispetto all'angolo campione <p>Relazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classificare oggetti, forme, figure geometriche e numeri utilizzando diagrammi diversi (Carroll, Venn, ad albero)
--	--	--	---

			<ul style="list-style-type: none"> • Uso del diagramma di flusso • Uso di connettivi quantificatori Dati e previsioni <ul style="list-style-type: none"> • Svolgere un'indagine, raccogliere i dati e rappresentarli con diagrammi, schede e tabelle • Leggere, interpretare e ricavare informazioni dai diversi tipi di rappresentazione • La probabilità in casi semplici • Argomentazioni e ipotesi in vari contesti • Momenti di confronto • Conoscere le principali monete e banconote (mercato per giocare con l'euro)
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi in palestra, filastrocche e conte animate. • Esperienze visive (lettura a colpo d'occhio) e manipolative. • Attività con materiale strutturato e non strutturato. • Costruzione della linea dei numeri. • Esperienze pratiche e reali per individuare una situazione problematica e risolverla. • Attività per localizzare oggetti e persone nello spazio. • Percorsi a livello motorio e grafico. • Giochi tattili e visivi per riconoscere le caratteristiche di oggetti e figure. • Attività con materiale strutturato e non strutturato per rilevare somiglianze e differenze tra oggetti e/o figure. 	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Cooperative learning • Attività individuali o in piccolo gruppo • Attività di peer to peer • Attività di problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Esperienze concrete- operative • Attività in piccoli gruppi • Esperienze interattive digitali • Cooperative learning • Peer to peer • Peer tutorin

	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione, registrazione di eventi e realizzazione di grafici. • Attività di misurazione arbitraria. • Attività di coding. 		
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO		<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze significative attraverso le risorse presenti nel Territorio • Partecipazione a progetti/concorsi promossi sul Territorio inerenti alle attività svolte in classe 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze significative utilizzando le risorse del territori
COMPITI DI REALTÀ	UDA (da definire durante l'anno scolastico) <ul style="list-style-type: none"> • Risoluzione di problemi intesi come questioni autentiche e significative, legate alla vita quotidiana, e non solo esercizi a carattere ripetitivo 	UDA che si costruiranno durante l'anno scolastico	Si farà riferimento alle UDA redatte in corso d'anno
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	CLASSE 1^ <ul style="list-style-type: none"> • Valutazioni simultanee • Valutazioni in itinere • Prove d'ingresso (a livello d'istituto) • Prove di verifica fine primo quadrimestre (a livello d'istituto) • Prove di verifica finale (a livello d'istituto) TIPOLOGIA DI PROVA <ul style="list-style-type: none"> • Orale • Scritta • Quesiti a scelta multipla • Vero/falso • Corrispondenze • Ordinamenti • Completamenti • Domande a risposta breve • Domande a risposta aperta 		

Come stabilito dalle Indicazioni Nazionali “le verifiche intermedie e le valutazioni periodiche e finali devono essere coerenti con gli obiettivi e i traguardi previsti dalle Indicazioni e declinati nel curriculum ...

La valutazione prevista dalle nuove Linee Guida prevede l'utilizzo di una pluralità di strumenti, differenziati in relazione agli obiettivi e alle situazioni di apprendimento, che consentono di acquisire, per ciascun obiettivo disciplinare, una varietà di informazioni funzionali alla formulazione del giudizio in modo articolato e contestualizzato.

- Colloqui individuali
- Osservazione
- Analisi interazioni verbali e della argomentazioni scritte
- Analisi dei prodotti e dei compiti pratici
- Prove di verifica
- Esercizi o compiti esecutivi semplici
- Risoluzione di problemi a percorso obbligato
- Elaborati scritti
- Compiti autentici

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE

LIVELLI DI APPRENDIMENTO (Avanzato, Intermedio, Base, In via di prima acquisizione)

GIUDIZI DESCRITTIVI

CLASSE 2^a

- Osservazioni in itinere
- Prove di verifica scritte (strutturate e non)
- Esposizioni orali

- Applicazione concreta in contesti diversi (noti e non) di competenze acquisite
- Prove di verifica concordate
- Prove finali comuni
- Osservazioni che emergono nelle riunioni di team
- Griglie per la valutazione per l'insegnante
- Scheda di valutazione in itinere e finale
- Fascicolo personale alunno.

CLASSE 3^

- Osservazioni in itinere
- Griglie per la valutazione per l'insegnante
- Rubriche di autovalutazione degli alunni
- Valutazione formativa in itinere
- Valutazione sommativa finale.

Curricolo verticale (Matematica) - *dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:

Competenza alfabetica funzionale

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza imprenditoriale

NUCLEI:

I numeri;
Spazio e figure;
Relazioni, misure, dati e previsioni;
Funzioni.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:

classe 4^ e classe 5^

L'alunno: si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice.

Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione..).

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logico matematici.

Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sui processi risolutivi, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzioni diverse dalla propria.

Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli altri.

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

**QdR INVALSI
2014/2015**

Conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture...);

Conoscere e utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico, ...);

Conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica, ...);

Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico –(individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo,...);

Riconoscere in contesti diversi il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura, misurare grandezze, stimare misure di grandezze (individuare l'unità o lo strumento di misura più adatto in un dato contesto, stimare una misura...);

Acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico (congetturare, argomentare, verificare, definire, generalizzare);

Utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, utilizzare modelli matematici per descrivere e interpretare

	<p>situazioni e fenomeni, interpretare una descrizione di un fenomeno in termini quantitativi con strumenti statistici o funzioni ...).</p> <p>Riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione (riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme,</p> <p>Dimensioni</p> <p>1.Conoscere</p> <p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p> <p>Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).</p> <p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p> <p>2.Risolvere problemi</p> <p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria</p> <p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p> <p>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p> <p>3.Argomentare</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p>
CONOSCENZE	<p>CLASSE 4^</p> <p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Numeri naturali oltre il mille, i decimali. • Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni con numeri naturali e decimali. • Proprietà delle quattro operazioni. • Moltiplicazione e divisione con i numeri naturali e decimali per 10, 100, 1000. • Frazioni decimali. • Frazione di un numero. • Frazioni complementari. • Calcolo mentale. • Elementi di un problema.

- Diagrammi e grafici.
- Terminologia specifica.

Spazio e figure

- Angoli.
- Figure piane e loro proprietà.
- Formule per calcolare perimetro.

Relazioni; Dati e previsioni

- Unità di misura diverse operando con grandezze.
- Conoscenza e uso corretto delle unità di misura convenzionali: lunghezza, capacità, peso.
- Terminologia specifica.
- Dati, tabelle e grafici.

Funzioni

- Calcolare il perimetro e l'area utilizzando semplici formule

CLASSE 5^

Numeri

- Conoscere i numeri naturali oltre il milione.
- Consolidare la conoscenza dei numeri decimali.
- Confrontare e ordinare numeri naturali e decimali ed operare con essi.
- Conoscere i numeri relativi (positivi e negativi)
- Conoscere la tecnica delle quattro operazioni con numeri naturali e decimali
- Individuare multipli e divisori di un numero
- Scoprire i numeri primi e i numeri composti
- Conoscere la capacità di operare con le frazioni
- Conoscere il lessico relativo ai diversi tipi di frazione(propria,impropria,apparente,complementare,equivalente)
- Riconoscere scritture diverse per indicare lo stesso numero(frazione,frazione decimale,numero decimale)
- Saper analizzare, comprendere e risolvere con diverse strategie un situazione problematica
- Ricercare informazioni relative ai numeri nella storia
- Riconoscere, leggere e scrivere numeri romani e arabi

Spazio e figure

- Classificare poligoni regolari e non regolari, in particolare quadrilateri e triangoli
- Disegnare figure geometriche in base a caratteristiche date

	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi sul piano cartesiano per localizzare punti • Riconoscere simmetrie, traslazioni, rotazioni di figure sul piano • Riprodurre in scala una figura data • Conoscere il concetto di perimetro e di isoperimetria • Conoscere i concetti di superficie, are, equistensione <p>Relazioni, misure, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare dati, ricavare informazioni da grafici dati e formulare conclusioni e giudizi • Conoscere le principali unità di misura • Conoscere le misure di tempo e di superficie • Riflettere sul significato di eventi osservabili tramite esperienze concrete • Riconoscere le principali formule per il calcolo del perimetro e dell'area.
ABILITÀ	<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare i numeri naturali e decimali. • Utilizzare numeri decimali e frazioni per descrivere situazioni quotidiane. • Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale o scritto a seconda delle situazioni. • Operare con le frazioni e riconoscere le frazioni complementari. • Riconoscere situazioni problematiche sia nell'ambito dell'esperienza personale, sia nell'ambito del contesto culturale della classe. • Analizzare il testo di una situazione problematica, individuandone i dati necessari, superflui, nascosti, mancanti. • Formulare ipotesi, organizzare e realizzare un percorso di soluzione. • Riflettere sul procedimento scelto e confrontarlo con altre possibili strategie risolutive. <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, classificare e denominare gli angoli (piatto, retto, giro, nullo, acuto, ottuso) attraverso l'utilizzo del goniometro come strumento di misura • Conoscere l'unità di misura angolare. • Misurare angoli con il goniometro. • Data un'ampiezza, disegnare angoli.

	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere poligoni e non poligoni. • Distinguere poligoni concavi – convessi. • Individuare gli elementi significativi di un poligono: lato, vertice, angolo, diagonale. • Classificare i poligoni in base al numero dei vertici, angoli e lati. • Disegnare le principali figure geometriche. • Misurare il perimetro dei poligoni con misure convenzionali. <p>Relazioni; dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere unità di misura non convenzionali ed effettuare misurazioni con misure arbitrarie. • Conoscere il Sistema metrico decimale in relazione a lunghezze e capacità, pesi. • Utilizzare strumenti di misura. • Comporre e scomporre vari tipi di misure. • Effettuare semplici conversioni tra un'unità di misura e un'altra, anche nel contesto del sistema monetario. • Rappresentare con diagrammi dati rilevati in semplici indagini. • Interpretare e leggere un diagramma che rappresenta una semplice situazione statistica. <p>Funzioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calcolare il perimetro e l'area utilizzando semplici formule 	
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Pensare in modo flessibile. • Riflettere. • Fare domande relative all'argomento trattato. • Partecipare in modo attivo. • Motivazione ad apprendere 	
CONTENUTI	<p>4^ classe</p> <p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura e scrittura di numeri. • Valore posizionale. • Frazioni e numeri decimali. • Proprietà delle operazioni. • Individuare, formulare e risolvere semplici situazioni problematiche <p>Spazio e figure</p>	<p>5^ classe</p> <p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura, rappresentazione e utilizzo dei numeri naturali anche in notazione decimale con la consapevolezza del valore posizionale delle cifre. • Utilizzo dei numeri interi relativi in contesti concreti. • Significato delle quattro operazioni e delle loro proprietà per il calcolo mentale.

	<ul style="list-style-type: none"> • Terminologia specifica. • Angoli. • Elementi che caratterizzano le principali figure geometriche. • Formule geometriche. <p>Relazioni; Dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lessico delle unità di misura. • Unità di misura non convenzionali. • Unità di misura di lunghezze, ampiezze, capacità, pesi. • Confronto di grandezze. • Equivalenze. • Rappresentare situazioni e dati. <p>Funzioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perimetro e area dei poligoni 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetto di frazione e di unità frazionaria. • Utilizzo i numeri naturali, i numeri decimali e le frazioni per descrivere situazioni problematiche quotidiane. <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrizione e classificazione di figure geometriche. • Riproduzione di figure in base ad una descrizione data. • Utilizzo del piano cartesiano • Conoscenza delle principali isometrie. • Conoscenza del concetto di riproduzione in scala. • Calcolo del perimetro di figure geometriche. • Calcolo dell'area di figure geometriche. <p>Relazioni, misure, dati e previsioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni di relazioni e dati • Conoscenza delle principali unità di misura. • Qualificazione e quantificazione delle situazioni incerte. • Riconoscimento della regolarità in una sequenza di numeri o di figure.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Eseguire, descrivere e rappresentare percorsi liberi nello spazio, e percorsi a comando in palestra o in aula.</p> <p>Partecipare a turno o assistere a situazioni-gioco con la palla e/o con i nastri e scoprire l'angolo come:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rotazione di una semiretta sulla sua origine (orologio); • cambiamento di direzione; • ricerca e scopre gli angoli nella realtà circostante e li rappresenta con il corpo e graficamente. <p>Costruire e denominare angoli.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manipolare e costruire i poligoni. • Riprodurre una figura in base ad una descrizione, usando: carta a quadretti, riga e squadra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione, costruzione e disegno di figure geometriche con materiale strutturato e non. • Lettura e costruzioni di mappe. • Attività per il riconoscimento di spostamenti di figure sul piano. • Attività di riduzione e ingrandimento. • Costruzione di figure isoperimetriche. • Costruzione e riconoscimento di figure equiestese anche tramite scomposizione in poligoni congruenti (tangram).

	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare delle forme geometriche nella realtà 	
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Attività di misurazione di lunghezze, da effettuare all'esterno dell'edificio scolastico.	
COMPITI DI REALTÀ	UDA che si svolgeranno durante il corso d'anno.	
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni sistematiche. • Esposizione orale individuale. • Apporto personale. • Verifiche intermedie e finali. • Prove di verifica scritte. 	

Curricolo verticale **(Storia)** - *dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

Competenza chiave europea 2018:

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Competenza in materia di cittadinanza

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEI

Uso delle fonti

Organizzazione delle informazioni

Strumenti concettuali

Produzione scritta e orale

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze**classe 1^ e classe 2^**

L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita

L'alunno riconosce ed esplora le tracce storiche presenti nel territorio

Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti

Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita

Racconta i fatti relativi al passato del suo ambiente di vita

Produce semplici frasi per ricostruire la propria storia personale

classe 3^

L'alunno comincia ad utilizzare la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e ad individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.

Riconosce ed esplora in modo più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale,

Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti

Conosce gli aspetti fondamentali della Preistoria e della Protostoria. Individua le relazioni tra i gruppi umani e i contesti spaziali

Produce semplici testi storici, anche con risorse digitali; comprende i testi storici proposti e sa individuare le caratteristiche; comincia ad utilizzare carte geo-storiche e ad usare gli strumenti informatici con la guida dell'insegnante

**QdR INVALSI
2014/2015**

Processi e ambiti

competenza lessicale;

saper comprendere un numero di parole del vocabolario di base adeguato al livello di scolarità

ABILITÀ**CLASSE 1^**

- Riconoscere relazioni di successione, durata, contemporaneità.
- Conoscere ed ordinare eventi che si ripetono ciclicamente.
- Acquisire la terminologia relativa alla scansione convenzionale dell'anno.
- Riconoscere mutamenti prodotti dal passare del tempo.

CLASSE 2^**USO DELLE FONTI**

- Individuare tracce e usarle per ricavare conoscenze del proprio passato.
- Acquisire l'idea di documento come prova di fatti accaduti

ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

- Riflettere sull'esperienza personale e collettiva al fine di cogliere i concetti di successione, durata e contemporaneità.
- Conoscere le modalità convenzionali per la rappresentazione del tempo
- Conoscere e saper leggere l'orologio
- Riconoscere mutamenti prodotti dal passare del tempo.

STRUMENTI CONCETTUALI

- Consolidare il concetto di ciclicità temporale.
- Cogliere rapporti di causa-effetto tra avvenimenti, utilizzando i connettivi logici.

CLASSE 3^

- **Orientarsi nello spazio e nel tempo e riconoscere i mutamenti essenziali**
Riconoscere la cronologia secondo le principali tappe evolutive e usare la linea del tempo per organizzare informazioni
Collocare i fatti storici in uno spazio geografico
- **Stabilire relazioni di causa effetto di fatti ed eventi storici**
Individuare le differenze tra i miti, leggende e reperti storici
Comprendere le relazioni tra ambiente e bisogni di un determinato contesto
- **Conoscere e ricostruire eventi e trasformazioni storiche per ricostruire un quadro di civiltà**
Scoprire che per ricostruire il passato si utilizzano fonti di diverso tipo
Riconoscere e ricavare informazioni esplicite da fonti di diverso tipo

CONOSCENZE**CLASSE 1^**

- La successione temporale
- La contemporaneità
- La durata
- La successione lineare del tempo e la ciclicità.
- La misurazione del tempo.
- La giornata
- La settimana
- I mesi
- Le stagioni
- I cambiamenti degli oggetti e degli esseri viventi con lo scorrere del tempo
-

CLASSE 2^**USO DELLE FONTI**

- Fonti e documenti.
- Documenti del proprio passato.

STRUMENTI CONCETTUALI

- Concetti temporali.
- Settimana, mesi, stagioni, anno.
- L'orologio.

ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

- Modalità per la rappresentazione del tempo (linea del tempo, calendario, ruote del tempo)

CLASSE 3^

- Orientarsi e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi.
- Conoscere le risposte date dalle varie culture ai fenomeni naturali e agli avvenimenti storici.
- Leggere fonti e testi storici

ATTEGGIAMENTI	Fiducia in se stessi Autonomia Curiosità Senso di responsabilità Controllo dell'emotività Capacità di chiedere aiuto Collaborazione Partecipazione Rispetto delle regole		
CONTENUTI	1^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Intuire la nozione di tempo • Intuire e prendere la consapevolezza della successione e contemporaneità delle azioni e situazioni • Intuire e prendere consapevolezza del concetto di durata e misurazioni delle durate delle azioni. • Intuire e prendere consapevolezza della ciclicità e non ciclicità dei fenomeni e la loro durata. 	2^ classe <ul style="list-style-type: none"> • I diversi tipi di fonti • Concetti temporali • Storie in successione • Azioni contemporanee • Causa- effetto • Durata • Strumenti convenzionali e non per la misurazione del tempo • Storia personale • Cambiamenti negli oggetti e negli esseri viventi 	3^ classe <p>Orientarsi nello spazio e nel tempo e riconoscere i mutamenti essenziali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati • definire durate temporali e conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali e la misurazione del tempo. • Ordinare in modo intuitivo, sulla linea del tempo, alcuni momenti di sviluppo storico (del mondo, degli animali, dell'uomo). • Riorganizzare la linea del tempo inserendovi la periodizzazione come criterio ordinatore degli avvenimenti. <p>Stabilire relazioni di causa effetto di fatti ed eventi storici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare il concetto di causa-effetto ritrovandoli

			<p>negli avvenimenti storici.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere contemporaneità e successione nelle varie fasi evolutive della terra e delle prime forme di vita, evidenziandole e collocandole sulla linea del tempo. <p>Conoscere e ricostruire eventi e trasformazioni storiche per ricostruire un quadro di civiltà</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare quadri di civiltà di alcuni popoli antichi. • Confrontare e analizzare miti e leggende di culture diverse. • Considerare il concetto di fonte storica come mezzo per la ricostruzione del passato. • Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze • Conoscere e ricostruire eventi accaduti in un passato lontano.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<p>Uso delle fonti. Organizzazione delle informazioni e degli strumenti concettuali. Produzione iconografica, scritta e orale</p>	<p>Osservazioni di oggetti e fotografie del passato degli alunni; Conversazioni guidate e spontanee con l'uso degli indicatori: prima, adesso, dopo, mentre, perché, perciò...;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni • Racconti personali • Ricerca e raccolta di documenti, oggetti, testimonianze. • Disegni • Lettura di testi, articoli, ...

		Rappresentazioni grafiche del loro vissuto nelle sequenze temporali. Video didattici e giochi interattivi	<ul style="list-style-type: none"> • Proiezione di film e filmati • Conversazioni guidate • Uso di tabelle, fotografie, ... • Ricerca di documentazione di vario tipo • Confronto e classificazione di fonti • Indagini sulle attività dei diversi esperti della storia (archeologo, geologo, storico, paleontologo, ...) • Realizzazione di cartelloni, grafici relativi agli argomenti trattati (linea del tempo ecc.) • Ricerche individuali e di gruppo.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Individuare trasformazioni, ciclicità e cambiamenti prodotti dal trascorrere del tempo in contesti diversi.	Uscite didattiche; Esplorazione del territorio.	Uscite sul territorio.
COMPITI DI REALTÀ	Organizzazione della linea del tempo. Costruzione ruota della giornata, della settimana, dei mesi e delle stagioni. Costruzione calendario.	Vedi U.D.A stesi in fase di programmazione	U.D.A da definire nel corso dell'anno
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Saranno utilizzate le seguenti tecniche: Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti. Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso) Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere) Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa) Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi.		

	<p>Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati. Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi. Saranno utilizzati i seguenti strumenti: prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate- compiti di realtà- rubriche valutative - biografie cognitive. la verifica sarà effettuata in itinere attraverso osservazioni sistematiche, schede pre-ordinate, prove strutturate del tipo: vero-falso; frasi a completamento; confronto-abbinamento; domande con risposte a scelta multipla. Con la verifica si confronteranno: -i risultati di un allievo con quelli della classe -gli obiettivi prefissati con i risultati raggiunti -gli stili cognitivi con le risposte degli allievi</p> <p style="text-align: center;">LA VALUTAZIONE</p> <p>La valutazione degli apprendimenti avverrà sulla base dei criteri inseriti nel Piano dell'Offerta Formativa del Circolo. Alla tradizionale funzione SOMMATIVA che mira ad accertare con strumenti il più possibile oggettivi il possesso di conoscenze e abilità concentrandosi sul prodotto finale dell'insegnamento-apprendimento si accompagna la valutazione FORMATIVA che intende sostenere e potenziare il processo di apprendimento dell'alunno. La valutazione delle competenze si accerterà, invece, tramite:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compiti di realtà: si identificano nella richiesta rivolta all'alunno 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. • Osservazioni sistematiche: gli strumenti attraverso cui effettuare le osservazioni sistematiche possono essere diversi: griglie o protocolli strutturati, semi-strutturati o non strutturati, questionari e interviste. Esse devono riferirsi ad aspetti specifici che caratterizzano la prestazione: Autonomia Relazione/partecipazione responsabilità flessibilità consapevolezza. • Autobiografie cognitive: si tratta di far raccontare all'alunno quali siano stati gli aspetti più interessanti per lui e perché, quali le difficoltà incontrate e in che modo le abbia superate, fargli descrivere la successione delle operazioni compiute evidenziando gli errori più frequenti e i possibili miglioramenti e infine far esprimere l'autovalutazione non solo del prodotto, ma anche del processo produttivo adottato.
--	---

Curricolo verticale (Storia) - dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:

Consapevolezza ed espressione culturale: consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive

ALTRE COMPETENZE COINVOLTE:

Competenze sociali e civiche: riguardano tutte quelle competenze personali, interpersonali e interculturali e tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. La competenza sociale è collegata al benessere personale e sociale. La competenza civica e in particolare la conoscenza di concetti e strutture sociopolitici (democrazia, giustizia, uguaglianza, cittadinanza e diritti civili) dota le persone degli strumenti per impegnarsi a una partecipazione attiva e democratica

Imparare ad imparare : è collegata all'apprendimento, all'abilità di perseverare, di organizzare il proprio lavoro sia a livello individuale che in gruppo anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni; consapevolezza relativa al proprio processo di apprendimento: identificazione dei metodi e opportunità e capacità di superare gli ostacoli; assimilazione di nuove conoscenze e abilità da applicare anche in contesti diversi; motivazione e fiducia nelle proprie capacità

NUCLEI:

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Uso delle fonti

Organizzazione delle informazioni

Strumenti concettuali

Produzione scritta e orale

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:

classe 4^ e classe 5^

L'allievo utilizza la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e per individuare successioni, contemporaneità, durata, periodizzazioni.

Riconosce ed esplora le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.

Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.

Conosce le società antiche studiate e individua le relazioni tra gruppi umani, contesti spaziali, caratteristiche socio – culturali;

Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società che hanno caratterizzato la storia a partire dalla civiltà Greca alla nascita della religione cristiana, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità e nei confronti di popoli e civiltà diversi dalla propria;

Produce semplici testi storici anche con risorse digitali; comprende testi storici proposti; utilizza carte geo-storiche e inizia ad usare strumenti informatici;

Sa raccontare i fatti studiati, opera collegamenti e confronti tra periodi.

Individua le relazioni tra i gruppi umani e contesti spaziali assumendo consapevolezza del valore che la diversità culturale ed economica comporta per il progresso dell'umanità.

Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

**QdR INVALSI
2014/2015**

Competenza pragmatico-testuale

Capacità di ricostruire, a partire dalla lettura del testo e da conoscenze enciclopediche, l'insieme dei significati che il testo veicola, assieme al modo in cui essi sono veicolati.

Competenza lessicale relativa alla lettura

Capacità di individuare il significato, pertinente ad un determinato contesto, di un vocabolo (anche non conosciuto) e le relazioni di

	<p>significato tra vocaboli in vari punti del testo.</p> <p>Vocabolo</p>
ABILITÀ	<p>CLASSE 4^</p> <p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere fonti e testi storici <p>Organizzazioni delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare le conoscenze tematizzando ed usando semplici categorie <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli aspetti fondamentali della protostoria e della storia antica <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre semplici testi utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse <p>CLASSE 5^</p> <p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricercare informazioni utilizzando fonti di diversa natura per la ricostruzione di un fenomeno storico. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare cronologie e carte storico-geografiche per organizzare le informazioni. <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare, approfondire ed elaborare rappresentazioni sintetiche relativamente alle civiltà antiche. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre informazioni utilizzando conoscenze selezionate da varie fonti. • Esporre con coerenza conoscenze e concetti utilizzando il linguaggio specifico della disciplina.
CONOSCENZE	<p>CLASSE 4^</p> <p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. • Saper leggere e interpretare fonti iconografiche, materiali, scritte relative allo studio delle civiltà. • Collegare le tracce del passato percepibili nel presente (territorio e documentazione) alle conoscenze storiche via via acquisite.

	<p>Organizzazioni delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avviare al riconoscimento dell'importanza della datazione e della cronologia nella ricostruzione storica. • Riconoscere relazioni di successione, contemporaneità, causalità, cicli temporali, mutamenti e permanenze in fenomeni storici. • Utilizzare la linea del tempo per collocare un fatto in un periodo storico. <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le società studiate e individuare le relazioni tra gruppi umani e i contesti spaziali. • Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia: famiglia, gruppo, regole, agricoltura, ambiente, produzione. • Organizzare le conoscenze acquisite in quadri sociali significativi (aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa...) • Individuare analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi lontani nello spazio e nel tempo. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccontare i fatti studiati utilizzando il linguaggio specifico della disciplina. • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante schemi, mappe, racconti orali e disegni. <p>CLASSE 5^</p> <p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classificare e utilizzare le fonti . • Ricavare informazioni da documenti di diversa natura. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collocare adeguatamente informazioni nei vari quadri storici. • Confrontare aspetti caratterizzanti le civiltà antiche anche in rapporto al presente. <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'importanza della datazione e dei criteri cronologici della successione e della contemporaneità. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare informazioni e conoscenze per elaborare testi scritti e/o orali.
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Pensare in modo flessibile. • Riflettere. • Fare domande relative all'argomento trattato. • Partecipare in modo attivo. • Motivazione ad apprendere

CONTENUTI	4^ classe Gli strumenti concettuali: la linea del tempo, mappe spazio-temporali, datazione, fonti. <ul style="list-style-type: none"> - La Civiltà Della Mesopotamia - La Civiltà Egizia - La Civiltà dell'Indo - La Civiltà Cinese - Gli Ebrei - I Fenici - I Cretesi - I Micenei 	5^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Lettura e analisi di fonti. • Lettura e analisi di carte storico-geografiche. • Rappresentazione delle conoscenze sulla linea del tempo. • Confronto fra quadri storici delle civiltà studiate. • Civiltà greca. • Popoli italici. • Civiltà etrusca. • Civiltà romana.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)		
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio	
COMPITI DI REALTÀ	U.D.A. da definire in corso d'anno	
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti. Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso) Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere) Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa) Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi. Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati. Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi. Saranno utilizzati i seguenti strumenti: prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate - compiti di realtà- rubriche valutative - biografie cognitive.	

Curricolo verticale (Geografia) - dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

Competenza chiave europea 2018:

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Competenza in materia di cittadinanza
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

NUCLEI:

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Orientamento

Linguaggio della geo-graficità

Paesaggi, regione e sistema territoriale

Suggerimento: condividere le scelte al fine di rendere uniforme il curricolo

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali e coordinate geografiche

- Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione ed interdipendenza
- E' in grado di conoscere e localizzare i principali oggetti geografici fisici (monti, fiumi, laghi...) e antropici (città, porti, aeroporti, infrastrutture..) dell'Italia

- Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e per realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche
- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, fotografiche, artistico-letterarie)

QdR INVALSI 2014/2015	<p>Processi e ambiti</p> <p>Competenza pragmatico-testuale Capacità di ricostruire, a partire dalla lettura del testo e da conoscenze enciclopediche, l'insieme dei significati che il testo veicola, assieme al modo in cui essi sono veicolati.</p> <p>Competenza lessicale relativa alla lettura Capacità di individuare il significato, pertinente ad un determinato contesto, di un vocabolo (anche non conosciuto) e le relazioni di significato tra vocaboli in vari punti del testo</p>
ABILITÀ	<p>CLASSE 1^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici. • Riconoscere spazi chiusi, aperti, confini. • Rappresentare in prospettiva verticale oggetti ed ambienti noti (rappresentazione grafica dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc) e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante. • Leggere e interpretare la mappa dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi • Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta. • Conoscere gli elementi caratterizzanti del proprio territorio <p>CLASSE 2^</p> <p>ORIENTAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). <p>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in prospettiva verticale oggetti ed ambienti noti (pianta dell'aula, ecc) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. • Leggere ed interpretare la pianta dello spazio vicino. <p>PAESAGGI, REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il territorio circostante, attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi del proprio ambiente. • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane

	<p>CLASSE 3^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientamento Orientarsi nello spazio e rappresentarlo. • Carte mentali. • Linguaggio della geograficità. • Paesaggio Conoscere e analizzare ambienti e paesaggi • Conoscere il significato di tutela dell'ambiente e le regole del rispetto ambientale.
CONOSCENZE	<p>CLASSE 1^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lo schema corporeo • Concetti spaziali e topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc) • L'impronta • Lo spazio vissuto • Lo spazio organizzato • Lo spazio rappresentato • Ambienti di vita • Percorsi in aula e/o in palestra e loro rappresentazione. <p>CLASSE 2^</p> <p>ORIENTAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli organizzatori topologici • Punti di riferimento • Punti di vista <p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Piante

	<ul style="list-style-type: none"> Percorsi <p>PAESAGGIO, REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> Il paesaggio di terra e paesaggi d'acqua Elementi fissi e mobili Elementi naturali e antropici <p>CLASSE 3^</p> <ul style="list-style-type: none"> Punti di riferimento e punti cardinali. Mappe di spazi noti. Carte geografiche fisica, politica e tematica. Elementi fisici e antropici degli ambienti. Interazioni ambienti e attività umane. L'origine e la formazione dei vari ambienti: montagne, colline, pianure, laghi, fiumi e mari. Regole comportamentali per il rispetto dell'ambiente. 		
ATTEGGIAMENTI	Fiducia in se stessi Autonomia Curiosità Senso di responsabilità Controllo dell'emotività Capacità di chiedere aiuto Collaborazione Partecipazione Rispetto delle regole		
CONTENUTI	1^ classe <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto rispetto a diversi punti di riferimento Utilizzare le fondamentali 	2^ classe <p>ORIENTAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> INDICATORI TOPOLOGICI: destra, sinistra, in alto, in basso, vicino, lontano, dentro, fuori, regione interna, regione 	3^ classe <p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di

	<p>coordinate spaziali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere la realtà avvalendosi delle coordinate spaziali • Sperimentare i diversi aspetti della realtà per conoscerla ed interpretarla • Rappresentare gli elementi della realtà osservata. 	<p>esterna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percorsi <p>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riduzione in scala, piante, mappe <p>PAESAGGIO, REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il paesaggio di terra e paesaggi d'acqua, • Elementi fissi e mobili • Elementi naturali e antropici 	<p>riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici (sopra-sotto, avanti-indietro, sinistra- destra, ...).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capire la necessità di punti di riferimento convenzionali e non per orientarsi. • Conoscere alcuni modi per orientarsi (moto apparente del sole, stella polare) e alcuni tipi di strumenti (rosa dei venti, bussola...). <p>Linguaggio della geografia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper descrivere un ambiente osservato utilizzando punti di riferimento (punti cardinali). • Orientarsi su carte geografiche secondo punti di riferimento • Acquisire la consapevolezza di muoversi ed orientarsi nello spazio grazie alle proprie carte mentali, che si strutturano e si ampliano man mano che si esplora lo spazio circostante. • Saper rappresentare da diversi punti di vista, oggetti ambienti e territori in pianta. • Comprendere la riduzione in scala cartografica. • Conoscere la simbologia dei vari tipi di carte geografiche. • Comprendere i simboli convenzionali usati nelle rappresentazioni cartografiche. <p><i>Paesaggi, regione e sistema territoriale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici
--	--	--	---

			<p>che caratterizzano i vari tipi di paesaggio (montagna, collina, pianura, fiume, lago, mare, città).</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare rapporti tra attività umane e gli spazi da questi utilizzati e trasformati
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di movimento con indicatori relativi alla lateralizzazione, organizzatori e localizzatori spaziali. Esplorare e orientarsi nello spazio vissuto e riconoscere i suoi elementi e le sue funzioni. Rappresentazione grafica di oggetti osservati da vari punti di vista. 	<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> Lavoro su di sé, in coppia o in gruppo, rilevando la destra e la sinistra, attraverso l'utilizzo di diversi punti di vista; Utilizzo degli indicatori topologici per costruire percorsi e facilitarne l'orientamento Coding <p>Linguaggi della geo-graficità'</p> <ul style="list-style-type: none"> Giochi corporei e loro rappresentazione sul piano Reticoli su cui rappresentare posizioni, percorsi, piante e mappe Rappresentazioni di mappe di luoghi noti (aula, palestra...) e degli elementi in essi contenuti Realizzazione di impronte di oggetti visti dall'alto Individuazione dei vari simboli che costituiscono una legenda utilizzando le mappe di luoghi noti <p>Paesaggio, Regione e Sistema Territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> Osservazione dell'ambiente per definire le caratteristiche e funzioni di elementi fisici e antropici presenti nel paese 	<ul style="list-style-type: none"> Descrizione di ambienti interni ed esterni. Rappresentazione cartografica di ambienti noti. Tabelle, disegni. Schede operative. Schemi e mappe concettuali Esperienze pratiche con alcuni strumenti: bussola, rosa dei venti, ... Disegni. Schemi e mappe concettuali. Riduzione e ingrandimento in scala. Cos'è una legenda: lettura dei simboli utilizzati. Osservazione e descrizione di ambienti naturali e non. Ricerche individuali e di gruppo. Esposizione orale e scritta di quanto appreso. Che cos'è un'area protetta. Le aree e i parchi naturali. Come proteggere il territorio. Le associazioni ambientaliste. Assumere comportamenti adeguati alla tutela del territorio.

		<ul style="list-style-type: none"> Descrizione di ambienti conosciuti per far cogliere lo stretto rapporto tra uomo\territorio e gli interventi che egli opera per renderlo funzionale ai propri bisogni 	
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Esplorazione di spazi e percorsi esterni all'interno della scuola e nelle vicinanze.	Uscite sul territorio Visite didattiche	Uscite sul territorio
COMPITI DI REALTÀ	Analisi degli spazi della scuola e relativi elementi che la caratterizzano.	Vedi U.D.A. stesi in fase di programmazione.	U.D.A da definire nel corso dell'anno.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti. Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso) Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere) Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa) Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi. Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati. Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi. Saranno utilizzati i seguenti strumenti: prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate- compiti di realtà- rubriche valutative - biografie cognitive</p>		

Curricolo verticale (Geografia) - dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:

1. competenza alfabetica funzionale
4. competenza digitale
5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6. competenza in materia di cittadinanza
7. competenza imprenditoriale
8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

NUCLEI:*Orientamento**Linguaggio della geo - graficità**Paesaggio Territorio.***Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:****classe 4^ e classe 5^**

L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali e coordinate geografiche.

Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione ed interdipendenza.

E' in grado di conoscere e localizzare i principali oggetti geografici fisici (monti, fiumi, laghi...) e antropici (città, porti, aeroporti, infrastrutture...) dell'Italia.

Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e per realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche.

Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, fotografiche, artistico-letterarie).

Individua analogie e differenze con i principali paesaggi dei continenti.

Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.

Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

**QdR INVALSI
2014/2015****Competenza pragmatico-testuale**

Capacità di ricostruire, a partire dalla lettura del testo e da conoscenze enciclopediche, l'insieme dei significati che il testo veicola, assieme al modo in cui essi sono veicolati.

Competenza lessicale relativa alla lettura

Capacità di individuare il significato, pertinente ad un determinato contesto, di un vocabolo (anche non conosciuto) e le relazioni di significato tra vocaboli in vari punti del testo.

ABILITÀ**CLASSE 4^****Orientamento**

- Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche utilizzando sistemi diversi.

Linguaggio della geo-graficità'

- Usare il linguaggio specifico della disciplina.

Paesaggio

- Conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti dei principali paesaggi.

Regione e sistema territoriale

- Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, socioculturale) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.

	<p>CLASSE 5^</p> <p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collocare l'Italia nel continente europeo. • Localizzare sulla carta geografica d'Italia, la posizione delle regioni fisiche ed amministrative. <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare carte geografiche, tematiche, grafici ed elaborazioni digitali. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discriminare gli elementi che caratterizzano i paesaggi italiani e quelli di valore ambientale e culturale. <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli aspetti che caratterizzano la regione geografica . • Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale promuovendo corretti comportamenti.
CONOSCENZE	<p>CLASSE 4^</p> <p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi utilizzando la bussola, i punti cardinali, le coordinate geografiche, piante e carte. • Osservare ed analizzare il territorio italiano attraverso strumenti indiretti. • Utilizzare gli strumenti della Geografia per descrivere la Terra. <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nominare correttamente gli elementi principali di un ambiente, utilizzando il linguaggio specifico della geografia. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti dei paesaggi con particolare attenzione a quelli italiani. • Individuare le analogie, le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare. <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i fenomeni atmosferici, i fattori climatici, la flora e la fauna della Terra, le regioni climatiche italiane. • Conoscere e localizzare i principali elementi fisici e antropici dell'Italia e/o del proprio territorio di residenza. <p>CLASSE 5^</p> <p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la posizione dell'Italia in Europa e la posizione delle regioni italiane attraverso l'uso di carte geografiche.

	<p>Linguaggio della geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere carte geografiche, tematiche, grafici ed elaborazioni digitali. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere analogie e differenze nei paesaggi italiani e regionali. <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere elementi fisici ed antropici delle regioni italiane. • Conoscere le principali problematiche legate al patrimonio ambientale e culturale. 	
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Fiducia in se stessi • Autonomia • Curiosità • Senso di responsabilità • Controllo dell'emozione • Capacità di chiedere aiuto • Collaborazione • Partecipazione • Rispetto delle regole 	
CONTENUTI	<p>4^ classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cos'è la geografia. • Le carte geografiche. • La riduzione in scala. • L'orientamento. • Il reticolo geografico. • Com'è fatta la terra. • Le fasce climatiche e i loro paesaggi. • L'Italia: aspetto fisico, clima, attività. 	<p>5^ classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confini naturali e politici dell'Italia e dell'Europa. • Lettura della carta fisica e politica dell'Italia. • Forma ed organizzazione dello stato. • Le regioni italiane. • Tutela del patrimonio ambientale e culturale.

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)		
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio	
COMPITI DI REALTÀ	U.D.A. da definire in corso d'anno	
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti.</p> <p>Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso)</p> <p>Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere)</p> <p>Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa)</p> <p>Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi.</p> <p>Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati.</p> <p>Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi.</p> <p>Saranno utilizzati i seguenti strumenti:</p> <p>prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate- compiti di realtà- rubriche valutative - biografie cognitive.</p>	

Curricolo verticale (Scienze) - dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria

NUCLEI

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Esplorare e descrivere oggetti e materiali

Osservare e sperimentare sul campo
L'uomo, i viventi e l'ambiente

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:

- Esplora attraverso le percezioni e descrive le caratteristiche di alcuni materiali e la funzione di oggetti di uso comune.
- Sviluppa atteggiamenti di curiosità che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere intorno a sé.
- Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- Osserva i momenti significativi di piante e animali e li confronta.
- Osserva il mondo che lo circonda riconoscendo le trasformazioni ambientali naturali e quelle operate dall'uomo.
- Osserva la variabilità dei fenomeni atmosferici e la periodicità dei fenomeni celesti.
- Riconosce e descrive le caratteristiche del proprio ambiente di vita.
- Coglie l'interdipendenza tra ambiente ed essere viventi/non viventi.
- Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.

**QdR INVALSI
2014/2015**

Processi e ambiti

Dimensioni

Competenza pragmatico-testuale

Capacità di ricostruire, a partire dalla lettura del testo e da conoscenze enciclopediche, l'insieme dei significati che il testo veicola, assieme al modo in cui essi sono veicolati.

Competenza lessicale relativa alla lettura

Capacità di individuare il significato, pertinente ad un determinato contesto, di un vocabolo (anche non conosciuto) e le relazioni di significato tra vocaboli in vari punti del testo

ABILITÀ

CLASSE 1^

- Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici di uso quotidiano, analizzarne le caratteristiche in base ai dati sensoriali (duro/morbido; caldo/freddo liscio/ruvido, ecc.); riconoscerne le funzioni d'uso.
- Seriare e classificare oggetti in base ad alcune caratteristiche e attributi.
- Descrivere a parole, con disegni e brevi didascalie semplici fenomeni della vita quotidiana, dopo avere effettuato osservazioni ed esperienze in classe.
- Effettuare semplici esperienze e costruzioni con materiale vario.
- Osservare oggetti, animali e piante per operare confronti e classificazioni in base a criteri diversi.

CLASSE 2^

Esplora e descrive oggetti e materiali.

- Coglie somiglianze e differenze nei comportamenti dei materiali.
- Osserva e descrive il comportamento dei materiali sottoposti a trasformazioni.

	<p>Osserva e sperimenta sul campo.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Osserva, descrive, confronta, correla elementi della realtà circostante. -Conosce le parti delle piante e la loro funzione. - Conosce gli animali comuni più vicini all'esperienza dei bambini. - Conosce il comportamento degli animali. - Ha familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (vento,nuvole,pioggia...) e con la periodicità (alternarsi delle stagioni). <p>L'uomo i viventi e l'ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individua il rapporto tra strutture e funzioni negli organismi viventi. - Riconosce e descrive le caratteristiche del proprio ambiente. - Osserva e presta attenzione al funzionamento del proprio corpo. <p>CLASSE 3^</p> <p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire il metodo scientifico • Descrivere e rappresentare gli strumenti della scienza <p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà • Riconoscere le caratteristiche degli stati della materia • Osservare ed esplorare le caratteristiche della materia, dell'acqua e del terreno • Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le caratteristiche principali di un ambiente (vicino all'esperienza del bambino) • Individuare le caratteristiche che identificano un ambiente di vita, la sua complessità e le relazioni tra le varie componenti: l'ecosistema • Osservare e prestare attenzione alla salute del proprio corpo
CONOSCENZE	<p>CLASSE 1^</p> <ul style="list-style-type: none"> • I sensi • Proprietà degli oggetti e dei materiali

- Proprietà, caratteristiche e modalità di manipolazione dei materiali più comuni
- Viventi e non viventi
- Proprietà degli oggetti e dei materiali.

CLASSE 2^

Sperimentare con oggetti e materiali.

- Cogliere somiglianze e differenze nei comportamenti dei materiali
- Osservare il comportamento dei materiali sottoposti a trasformazioni.

Osservare e sperimentare sul campo.

- Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante.
- Conoscere le parti delle piante e la loro funzione.
- Conoscere gli animali comuni più vicini all'esperienza dei bambini.
- Conoscere il comportamento degli animali.
- Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (vento, nuvole, pioggia...) e con la periodicità (alternarsi delle stagioni).

L'uomo i viventi e l'ambiente.

- Individuare il rapporto tra strutture e funzioni negli organismi viventi.
- Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.
- Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo

CLASSE 3^

Esplorare e descrivere oggetti e materiali

- Il metodo scientifico
- Esperimenti

Osservare e sperimentare sul campo

- Le fasi del metodo scientifico e loro applicazione
- La materia e le sue proprietà
- L'acqua
- Il suolo

L'uomo, i viventi e l'ambiente

	<ul style="list-style-type: none"> • L'habitat • Gli organismi viventi e non viventi • Criteri per una semplice classificazione dei viventi • Biodiversità • L'ecosistema • L'inquinamento • Norme comportamentali per la tutela della persona e dell'ambiente 		
ATTEGGIAMENTI	Fiducia in se stessi Autonomia Curiosità Senso di responsabilità Controllo dell'emotività Capacità di chiedere aiuto Collaborazione Partecipazione Rispetto delle regole		
CONTENUTI	1^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i materiali diversi e le loro caratteristiche attraverso i sensi. • Identificare e descrivere oggetti inanimati e viventi . • Distinguere e raggruppare per somiglianze piante e animali. • Descrivere gli animali mettendo in evidenza le differenze. • Conoscere le sensazioni interne del nostro corpo (fame, sete, sonno...). • Riconoscere le diverse informazioni offerte dai sensi. • Capire l'importanza delle più semplici norme igieniche. 	2^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Oggetti e le loro funzioni. • Materiali e le loro trasformazioni. • L'acqua e i passaggi di stato. • Miscugli e soluzioni. • Il tempo meteorologico. • Adattamento degli esseri viventi ai mutamenti stagionali. • Il ciclo vitale di piante e animali. 	3^ classe <p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming della parola scienza e scienziato • Le attività e gli strumenti dello scienziato • Gli scienziati e la loro specializzazione • Le fasi del metodo scientifico sperimentale <p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le fasi del metodo scientifico e loro applicazione • Qualità e proprietà di alcuni oggetti e materiali • I cinque sensi, organi per esplorare • La materia e le sue proprietà

			<ul style="list-style-type: none"> • Distinzione solidi, liquidi e gas • L'acqua, elemento essenziale per la vita • Qualità e proprietà dell'acqua • L'acqua e le sue trasformazioni (i passaggi di stato) • La composizione del suolo <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche essenziali di ambienti diversi • Relazioni, ambiente e attività umana • Riconoscere le caratteristiche principali di un ambiente (vicino all'esperienza del bambino) • Trasformazioni naturali ed antropiche • Atteggiamenti di cura e rispetto per gli esseri viventi e gli ambienti in cui vivono -Gli esseri viventi e non viventi e il loro habitat • I viventi, animali e piante: le loro caratteristiche • Norme igieniche per la tutela della salute
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di esplorazione, manipolazione, analisi e confronto. • Attività di classificazione. • Osservazione degli elementi di un ambiente, rilevazioni delle caratteristiche degli oggetti inanimati e viventi. • Attività di classificazione. • Rilevazione delle sensazioni interne del nostro corpo in diversi momenti della giornata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione di oggetti e materiali diversi. • Esperienze manipolative ed esperimenti volti a cogliere le caratteristiche dei materiali • Esperimenti con l'acqua. • La semina. 	

	<ul style="list-style-type: none"> Analisi degli adattamenti o delle risposte del nostro corpo agli stimoli delle sensazioni interne. Osservazioni e analisi dell'ambiente circostante attraverso i sensi. 		
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite in giardino della scuola. Uscite sul territorio.	Uscite sul territorio. Osservazione delle piante del giardino della scuola	Uscite sul territorio
COMPITI DI REALTÀ	Attività pratiche di esplorazione e scoperta. Conversazioni mirate, scoperta e applicazione pratica di norme igieniche nella vita scolastica	U.D.A. in corso d'anno	U.D.A. Da definire nel corso dell' anno
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti. Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso) Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere) Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa) Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi. Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati. Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi. Saranno utilizzati i seguenti strumenti: prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate- compiti di realtà- rubriche valutative - biografie cognitive.		

Curricolo verticale (Scienze) - dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

Competenza alfabetica funzionale

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

Competenza digitale

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

Competenza imprenditoriale

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

NUCLEI:

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Oggetti, materiali e trasformazioni.

Osservare e sperimentare sul campo.

L'uomo, i viventi e l'ambiente.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:**classe 4^ e 5^ classe**

L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.

Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.

Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.

Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.

Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.

Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.

Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.

Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano

**QdR INVALSI
2014/2015**

Processi e ambiti***Dimensioni*****Competenza pragmatico-testuale**

Capacità di ricostruire, a partire dalla lettura del testo e da conoscenze enciclopediche, l'insieme dei significati che il testo veicola, assieme al modo in cui essi sono veicolati.

Competenza lessicale relativa alla lettura

Capacità di individuare il significato, pertinente ad un determinato contesto, di un vocabolo (anche non conosciuto) e le relazioni di significato tra vocaboli in vari punti del testo.

ABILITÀ**CLASSE 4^****Esplorare e descrivere oggetti e materiali**

- Osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturali e agli aspetti della vita quotidiana.

Osservare e sperimentare sul campo

- Conosce e indaga i quattro elementi e le loro relazioni.

L'uomo i viventi e l'ambiente

- Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.

	<ul style="list-style-type: none"> • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico. • Rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale <p>CLASSE 5^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il corpo umano: cellule, tessuti, organi, apparati. • La struttura e le funzioni dei principali apparati e sistemi. • La Terra nell'Universo: il Sistema Solare e il pianeta Terra.
CONOSCENZE	<p>CLASSE 4^</p> <p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classificare e seriare • La materia e le sue caratteristiche • I cambiamenti di stato • Conoscenza ed uso corretto di strumenti di misura <p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni, conoscenze e sperimentazioni degli elementi primari: acqua, aria, terra , fuoco. <p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche degli esseri viventi e le loro funzioni vitali • Le catene alimentari e l'inquinamento <p>CLASSE 5^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il movimento dei diversi oggetti celesti. • Il funzionamento del corpo.
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Pensare in modo flessibile. • Riflettere. • Fare domande relative all'argomento trattato. • Partecipare in modo attivo. • Motivazione ad apprendere

	<ul style="list-style-type: none"> • Curiosità • Autonomia • Senso di responsabilità • Controllo delle emozioni • Rispetto dei turni, delle idee e delle opinioni altrui • Collaborazione e partecipazione 	
CONTENUTI	<p>4^ classe</p> <p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le proprietà caratteristiche di materiali comuni: liquidi, solidi, gassosi • Individuare i passaggi di stato della materia • Utilizzare adeguati strumenti per misurare materiali e oggetti <p>Osservare e sperimentare sul campo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confronto di elementi e fenomeni individuandone eventuali somiglianze e differenze <p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il funzionamento degli organismi e della riproduzione degli animali e delle piante. • Prendere coscienza che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. • Prime classificazioni di animali e vegetali • Le trasformazioni ambientali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. 	<p>5^ classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il corpo umano: cellule, tessuti, organi, apparati. • La struttura e le funzioni dei principali apparati e sistemi. • La Terra nell'Universo: il Sistema Solare e il pianeta Terra. • movimento dei diversi oggetti celesti. • Il funzionamento del corpo.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)		<ul style="list-style-type: none"> • Attività di gioco per scoprire la funzione dei muscoli, la respirazione, la deglutizione, le pulsazioni.

ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio	Uscite sul territorio
COMPITI DI REALTÀ	U.D.A. da definire in corso d'anno	U.D.A. da definire in corso d'anno
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti. Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso) Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere) Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa) Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi. Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati. Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi. Saranno utilizzati i seguenti strumenti: prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate- compiti di realtà- rubriche valutative - biografie cognitive.	

Curricolo verticale (**Educazione fisica**) - *dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:

Competenza in materia di cittadinanza

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEI:

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Il corpo e la sua reazione con lo spazio e il tempo.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:

L'alunno 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.

- 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.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.

- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere 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.

**QdR INVALSI
2014/2015**

Processi e ambiti

Dimensioni

Competenza pragmatico-testuale

Capacità di ricostruire, a partire dalla lettura del testo e da conoscenze enciclopediche, l'insieme dei significati che il testo veicola, assieme al modo in cui essi sono veicolati.

Competenza lessicale relativa alla lettura

Capacità di individuare il significato, pertinente ad un determinato contesto, di un vocabolo (anche non conosciuto) e le relazioni di significato tra vocaboli in vari punti del testo.

ABILITÀ

CLASSE 1^

- Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo
- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.
- Gestire molteplici azioni motorie nello spazio attraverso l'apprezzamento delle traiettorie, delle distanze e dei ritmi esecutivi. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.

CLASSE 2^

Il corpo e la sua relazione con lo spazio tempo.

- Coordinare, utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro : camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare ecc.
- Riconoscere e denominare le varie parti del corpo e le informazioni provenienti dagli organi di senso.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo –espressiva.

- Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive corporee

Il gioco, lo sport, le regole e il fair-play

- Applicare le regole nei giochi proposti.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco organizzate anche in forma di gara.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.

CLASSE 3^

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

	<ul style="list-style-type: none"> • Controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico e dinamico; • Applicare diversi schemi motori combinati tra loro; <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alternare in modo armonico posture gesti e movimenti adeguandoli al ritmo di un brano; • Utilizza il linguaggio gestuale e motorio per comunicare stati d' animo, situazioni, ecc... <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed eseguire giochi sportivi, individuali e di squadra; • Partecipare attivamente ai giochi nel rispetto delle indicazioni e delle regole; • Collaborare nei giochi riconoscendo e accettando le diversità. <p>Salute, benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature; • Rispettare le regole funzionali alla sicurezza nei vari ambiti di vita.
CONOSCENZE	<p>CLASSE 1^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salute e benessere, prevenzione e sicurezza • Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. • Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardiorespiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico. • Curare i movimenti dei vari segmenti corporei mantenendo una postura corretta e controllare la respirazione. • Comprendere la stretta relazione fra alimentazione ed esercizio fisico al fine di adottare sani stili di vita. <p>CLASSE 2^</p> <p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il corpo umano e le sue parti. • Gli schemi motori di base. • Concetti di successione e simultaneità. • Concetti topologici in particolare destra e sinistra. • Lo spazio palestra. <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posture, gestualità, movimenti, sequenze motorie/coreografie. <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair-play</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi collettivi e le loro regole. • Gli spazi per le attività, gli attrezzi e le loro funzioni. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p>

	CLASSE 3^ <ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Schemi motori e posturali; Le posizioni che il corpo può assumere in rapporto allo spazio; Le capacità coordinative generali. • Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva. Modalità espressive che utilizzano il linguaggio corporeo; Sequenze ritmiche con il corpo e con gli attrezzi. • Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Giochi popolari e giochi organizzati sotto forma di gare; Giochi propedeutici semplificati: • Salute, benessere, prevenzione e sicurezza Corrette modalità esecutive per la prevenzione degli infortuni; Comportamenti adeguati e sicuri nei diversi ambienti; I principi fondamentali di corretta alimentazione e igiene personale. 		
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. • Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare, individualmente e collettivamente, stati d'animo, idee sensazioni. • Il gioco, lo sport, le regole e il fair play. • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco , organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. . • Partecipare attivamente ai giochi motori organizzati anche in forma di gara, cooperando all'interno del gruppo accettando le diversità e rispettando le regole Salute e benessere, prevenzione e sicurezza. • Fiducia in se stessi • Autonomia • Curiosità • Senso di responsabilità • Controllo dell'emotività • Capacità di chiedere aiuto • Collaborazione • Partecipazione • Rispetto delle regole 		
CONTENUTI	1^ classe	2^ classe	3^ classe

	<p>Il corpo e le funzioni senso - percettive.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente. • Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili e cinestetiche). <p>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, lanciare/afferrare, ecc...) • Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio pre-sportivi, individuali e di squadra. Assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando ed interagendo positivamente con gli altri. Consapevolezza del valore delle regole e dell'importanza a rispettarle. <p>Sicurezza e prevenzione, salute e benessere.</p>	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consapevolezza di sé attraverso l'osservazione e l'ascolto del proprio corpo • schemi motori posturali adattandosi a variabili spaziali e temporali <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Linguaggio gestuale e motorio per comunicare stati d'animo <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair-play</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regole dei giochi sottoforma di gara • Interazione corretta con i compagni <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio fra salute fisica e psicologica 	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le diverse posizioni e i diversi atteggiamenti che può assumere il corpo nello spazio sia in forma statica sia in forma dinamica; • Capacità coordinative generali • Attività di cammino, corsa, step ... • Esercizi e giochi per applicare e rispettare le regole di comportamento. <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • il linguaggio del corpo: la mimica, la postura, i gesti, l'azione • Giochi espressivi di movimento e gesti nel piccolo o nel grande gruppo • Sicurezza di sé e capacità di provare fiducia negli altri <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi percettivi con e senza oggetti sia a coppie sia in piccoli gruppi. • I fondamentali dei giochi proposti • Differenze tra diversi giochi. • Regole date e precise da rispettare <p>Salute, benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Norme fondamentali di prevenzione degli infortuni a casa, a scuola e quelle legate all'attività fisica • Norme di sicurezza e prevenzione in riferimento al COVID19
--	--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare in modo corretto ed appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. • Percepire e riconoscere “sensazioni di benessere” legate all'attività ludico – motoria. 		
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo • Riconoscere e denominare le varie parti del corpo • Padroneggiare gli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali • Conoscere i concetti topologici di base (sopra/sotto, dentro/fuori, aperto/chiuso, davanti/dietro, alto/basso, vicino/lontano) • Discriminare su di sé la parte destra e sinistra • Assumere posture corrette durante le attività • Essere in grado di: correre, camminare,-indietreggiare, saltare, rotolare • Eseguire correttamente un percorso misto • Essere in grado di coordinare movimenti complessi 	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esercizi per la percezione del corpo • Percorsi e circuiti eseguiti singolarmente • Riproduzione di semplici sequenze con ritmi variabili, senza attrezzi <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi mimici • drammatizzazioni ed esperienze ritmico-musicali <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair-play</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi di regole • giochi motori su percorsi • giochi per la socializzazione <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso appropriato degli attrezzi e degli spazi di attività 	
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Eseguire correttamente giochi individuali o di gruppo rispettando le indicazioni dell'insegnante. Rispettare le regole di un gioco	Uscite sul territorio	Uscite sul territorio.

	collettivo Partecipare alle varie forme di gioco collaborando con gli altri.		
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi per il riconoscimento del sé corporeo - Giochi per l'acquisizione della lateralità - Percorsi misti di difficoltà progressiva - Giochi per l'acquisizione dei concetti topologici. 	U.D.A. da definire in corso d'anno	U.D.A. da definire in corso d'anno.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti.</p> <p>Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso)</p> <p>Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere)</p> <p>Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa)</p> <p>Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi.</p> <p>Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati.</p> <p>Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi.</p> <p>Saranno utilizzati i seguenti strumenti:</p> <p>prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate - compiti di realtà - rubriche valutative - biografie cognitive.</p>		

Curricolo verticale (Educazione fisica) - dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:

1. competenza alfabetica funzionale
2. competenza multilinguistica
5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6. competenza in materia di cittadinanza
7. competenza imprenditoriale
8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

NUCLEI:

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.

*Il gioco, lo sport, le regole e il fair play.
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza.*

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:

classe 4^ e classe 5^

Acquisisce la consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nell'adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.

Utilizza il linguaggio corporeo motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo (drammatizzazione, esperienze ritmico-musicali....)

Sperimenta una pluralità di esperienze per maturare competenze di gioco-sport e comprendere il valore delle regole e l'importanza del rispetto delle stesse.

Comprende il valore del gioco di squadra e del contributo che tutti, pur nella loro diversità, possono dare al raggiungimento degli obiettivi prefissi.

Agisce rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri e trasferire tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.

Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico (cura del corpo, alimentazione...).

**QdR INVALSI
2014/2015**

Processi e ambiti

Dimensioni

Competenza pragmatico-testuale

Capacità di ricostruire, a partire dalla lettura del testo e da conoscenze enciclopediche, l'insieme dei significati che il testo veicola, assieme al modo in cui essi sono veicolati.

Competenza lessicale relativa alla lettura

Capacità di individuare il significato, pertinente ad un determinato contesto, di un vocabolo (anche non conosciuto) e le relazioni di significato tra vocaboli in vari punti del testo

ABILITÀ

CLASSE 4^

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea
- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressivo

- Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.
- Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sportivo
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri

	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le regole nella competizione sportiva; accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria dimostrando rispetto nei confronti dei perdenti, manifestando senso di responsabilità <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita • Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita • Acquisire consapevolezza delle funzioni respiratorie e del loro cambiamento in relazione all'esercizio fisico <p>CLASSE 5^</p> <p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza, coordina e controlla gli schemi motori e posturali. • Esegue semplici composizioni e/o progressioni motorie usando ampia gamma di codici espressivi. • Utilizza in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione. • Assume e controlla in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. • Rispetta le regole nella competizione sportiva; sa accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. • Riconosce il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisisce consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.
CONOSCENZE	<p>CLASSE 4^</p> <p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinazione e utilizzo di schemi motori e posturali combinati tra loro • Traiettorie, ritmi esecutivi, successioni temporali delle azioni motorie <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto del proprio corpo per esprimere sensazioni ed emozioni • Percezione della tensione muscolare corrispondente ad un'emozione

	<ul style="list-style-type: none"> • Il linguaggio mimico - gestuale <p>I gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispetto dei ruoli, delle regole, delle modalità esecutive, degli spazi • Scopo del gioco e memorizzazione delle regole • Concetto di “appartenenza” al gruppo • Cooperazione e interazione con gli altri • Competenze sociali all'interno di una situazione di gioco. <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le regole funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita, anche in quello stradale • Elementi di igiene del corpo. • Limiti e potenzialità in relazione all'intensità e alla durata di un compito motorio <p>CLASSE 5^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli schemi motori di base in relazione ad alcuni indicatori spazio-temporali. • La funzionalità degli attrezzi in palestra. • Il linguaggio dei gesti: rappresentazione con il corpo di emozioni, situazioni reali e fantastiche, aventi come protagonista il corpo e le sue parti o relative a contenuti affrontati con gli alunni anche in altri contesti disciplinari. • Le regole dei giochi di gruppo di movimento, individuali e di squadra. • La comprensione e il rispetto di indicazioni e regole. • L'importanza di assunzione di atteggiamenti positivi. • Il ruolo della figura del caposquadra. • Le regole specifiche per la prevenzione degli infortuni. • Le norme atte a favorire la conoscenza del rapporto alimentazione - benessere
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Fiducia in sé • Fiducia e conoscenza delle proprie potenzialità • Autonomia • Senso di responsabilità • Richiesta di aiuto ai compagni e agli insegnanti • Controllo delle emozioni • Riconoscimento dei propri errori di comprensione e valutazione. • Rispetto dei turni, delle idee e delle opinioni altrui

	<ul style="list-style-type: none"> • Adeguamento del proprio comportamento in base ai diversi contesti • Collaborazione e partecipazione 	
CONTENUTI	4^ classe <p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori: camminare, correre, strisciare, rotolare, afferrare, lanciare, arrampicarsi. • Lanci e ricezioni con la palla, da fermo e in movimento • Palleggio e cambio di mano • Le traiettorie • Andature dinamiche in sequenza • Il ritmo <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere attraverso il modo di camminare stati d'animo • Comunicare attraverso movimenti mimici sensazioni • Riconoscere significati nella mimica dei compagni • Controllare la postura e la gestualità a fini espressivi • Riprodurre movimenti in sequenza abbinandoli al ritmo <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce ruoli, tecniche e regole dei giochi • Funzione, caratteristiche e potenzialità degli attrezzi usati <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adottare comportamenti rispettosi della propria salute • Controllare il ritmo respiratorio durante e dopo 	5^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Impiego delle capacità condizionali (forza, resistenza, velocità). • Schemi motori di base in relazione ad alcuni concetti logici(fine o scopo, causa o agente, effetto, mezzo o strumento, etc.) • Attrezzi in palestra. • Il linguaggio del corpo con riferimento all'universalità dello stesso senza differenze in relazione al genere: rappresentazione con il corpo di emozioni, situazioni reali e fantastiche, aventi come protagonista il corpo e le sue parti o relative a contenuti affrontati con gli alunni anche in altri contesti disciplinari. • I giochi di gruppo di movimento, individuali e di squadra. • La comprensione e il rispetto di indicazioni e regole. • L'assunzione di atteggiamenti positivi. • La figura del caposquadra. • I semplici percorsi "costruiti" dagli alunni. • Lo stare bene in palestra.

	l'esercizio	
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)		Competizioni sportive.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio	
COMPITI DI REALTÀ	U.D.A. da definire in corso d'anno	
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti.</p> <p>Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso)</p> <p>Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere)</p> <p>Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa)</p> <p>Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi.</p> <p>Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati.</p> <p>Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi.</p> <p>Saranno utilizzati i seguenti strumenti:</p> <p>prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate - compiti di realtà - rubriche valutative - biografie cognitive.</p>	

Curricolo verticale **(Inglese)** - *dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: Competenza multilinguistica
NUCLEI: <i>Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012</i> Ascolto (comprensione orale) Parlato (produzione e interazione orale) Lettura (comprensione scritta) Scrittura (produzione scritta)

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:**classe 1^, classe 2^ e classe 3^**

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.

Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

QdR INVALSI 2014/2015	<i>Processi e ambiti</i> Comprendere il significato letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none">• Comprende vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.• Produce frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note.• Interagisce con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione• Comprende cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.• Scrive parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none">• Il lessico relativo ad istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. <p>La pronuncia di frasi riferite a luoghi, oggetti persone situazioni conosciute.</p> <ul style="list-style-type: none">• Le espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, attraverso l'utilizzo del dialogo in situazione ludica e/o di presentazione• Le caratteristiche di cartoline, biglietti e messaggi.• Le tecniche di scrittura di parole e semplici frasi. <p>Le conoscenze vengono verificate nelle seguenti aree:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ricezione orale (ascolto)• Interazione orale (parlato)• Ricezione scritta (lettura)• Produzione scritta (scrittura)
ATTEGGIAMENTI	Fiducia in se stessi Autonomia

	Curiosità Senso di responsabilità Controllo dell'emotività Capacità di chiedere aiuto Collaborazione Partecipazione Rispetto delle regole		
CONTENUTI	1^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. • Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. • Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. • Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo. 	2^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Lessico relativo alle stagioni e al tempo meteorologico • Lessico relativo ai colori • I numeri fino a 20 • Lessico relativo agli oggetti scolastici • Lessico relativo ai membri della famiglia • Lessico relativo alle parti della casa • Lessico relativo ai capi di abbigliamento • Lessico relativo alle parti del corpo • Lessico relativo ai cibi • Lessico relativo alle attività sportive • Lessico relativo agli animali domestici e selvatici • CLIL di ampliamento del lessico diversi a seconda dei libri di testo adottati 	3^ classe <ul style="list-style-type: none"> • L'alfabeto e i fonemi particolari della L2 • Lo spelling • Lessico relativo alla città • Parole, espressioni e frasi relative al vissuto personale o esperienziale • I numeri fino a 100 (How much? there is/are...) • I cibi • Parole e brevi frasi relative ai gusti e alle preferenze • Espressione dei propri gusti: parole e brevi frasi relative al vissuto quotidiano e scolastico • Parti della casa • Preposizioni di luogo (in – on – under) • Giocattoli • Verbo essere e avere (persone singolari): forma affermativa e negativa • Gli indumenti • Hobbies • Il verbo can (forma affermativa e negativa) • Festività: principali feste anglosassoni • Espressioni di uso quotidiano e

			istruzioni di classe <ul style="list-style-type: none"> • Saluti e brevi dialoghi all'entrata e all'uscita. Semplici espressioni idiomatiche • Versi di canzoni o filastrocche.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale 	<p>Ascolto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di registrazioni e dalla voce dell'insegnante. • Esercizi di ascolto e di abbinamento. • Istruzioni date in inglese per svolgere attività ludiche e per realizzare semplici manufatti (fun crafts) con sagome predisposte. • Esecuzione di consegne. • Giochi di ripetizione e di memorizzazione del lessico. <p>Parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività a coppie e di gruppo. Giochi. Canzoncine e filastrocche (rap). • Scambi dialogici per chiedere e dare informazioni relative ai contenuti trattati. • Drammatizzazione. <p>Lettura e Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura di brevi enunciati descrittivi a sostegno dell'ascolto e completamento di immagini. • Riconoscimento di enunciati veri/falsi riferiti a situazioni note. • Completamento di semplici esercizi sul libro relativi agli argomenti trattati con inserimento di lettere mancanti o copiatura di parole date. 	CLIL

		Cultura <ul style="list-style-type: none"> Realizzazione di semplici manufatti relativi alla cultura anglosassone e di biglietti d'auguri. 	
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO			
COMPITI DI REALTÀ	Costruire cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.	U.D.A da definire in corso d'anno.	U.D.A da definire in corso d'anno.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti. Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso) Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere) Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa) Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi. Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati. Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi. Saranno utilizzati i seguenti strumenti: prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate - compiti di realtà - rubriche valutative - biografie cognitive.		

Curricolo verticale **(Inglese)** - *dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018: comunicazione nelle lingue straniere.

1. competenza alfabetica funzionale
2. competenza multilinguistica
4. competenza digitale
5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6. competenza in materia di cittadinanza
8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

NUCLEI:

Ascolto (comprensione orale)

Parlato (produzione e interazione orale)

Lettura (comprensione scritta)

Scrittura (produzione scritta)

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:**classe 4^ e classe 5^**

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.

Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.

Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera comparandoli con l'italiano in riferimento alla differenza di genere.

**QdR INVALSI
2014/2015**

Processi e ambiti

Comprendere il significato letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole.

Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.

ABILITÀ**CLASSE 4^****Listening (ascolto e comprensione)**

- Comprende brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e individua il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.
- Comprende brevi testi multimediali e identifica parole chiave e il senso generale.

Reading (lettura e comprensione)

- Legge e comprende brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.
- Osserva coppie di parole simili come suono e ne distingue il significato.
- Osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e ne coglie i rapporti di significato, identificando eventuali stereotipi in relazione alla differenza di genere.
- Osserva la struttura delle frasi e mette in relazione costrutti e intenzioni comunicative.

Speaking (interazione orale-parlato)

- Descrive persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.
- Riferisce semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.

- Interagisce in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.

Writing (scrittura)

- Scrive in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie.
- Scrive semplici e brevi messaggi per scambi comunicativi basilari come presentarsi, ringraziare.

Civiltà

- Valorizza la lingua e la cultura diversa dalla nostra.

CLASSE 5^

- Comprende brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e individua il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.
- Comprende brevi testi multimediali e identifica parole chiave e il senso generale.
- Descrive persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.
- Riferisce semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.
- Interagisce in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.
- Legge e comprende brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.
- Scrive in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie.
- Osserva coppie di parole simili come suono e ne distingue il significato.
- Osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e ne coglie i rapporti di significato, identificando eventuali stereotipi in relazione alla differenza di genere.
- Osserva la struttura delle frasi e mette in relazione costrutti e intenzioni comunicative.
- Riconosce che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.
- Scrive semplici e brevi messaggi per scambi comunicativi basilari come presentarsi, ringraziare.
- Valorizza la lingua e la cultura diversa dalla nostra.
- E' capace di sentirsi protagonista attivo.
- Riflette su ciò che si apprende.
- Tiene conto dei suoi tempi di sviluppo.
- Ragiona in termini di potenzialità e non del so fare o non so fare.

	<ul style="list-style-type: none"> • Apprende per scoperta attraverso la didattica laboratoriale. • Partecipa all'apprendimento cooperativo attraverso lavori di gruppo e tutoring
CONOSCENZE	<p>CLASSE 4^</p> <p>Listening (ascolto e comprensione)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto dell'insegnante che dà consegne e informazioni, pone domande, legge • Conoscenza, riconoscimento orale del lessico relativo alla Unit • Ascolto di informazioni contenute in prodotti multimediali e di dialoghi contenuti in filmati <p>Reading (lettura e comprensione)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere semplici testi contenenti lessico e strutture appresi • Comprendere testi brevi e semplici accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo nomi familiari, parole e frasi basilari. <p>Speaking (interazione orale-parlato)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici formule di contatto sociale con pronuncia e intonazione adeguata • Riprodurre filastrocche e canti con pronuncia e intonazione corrette • Utilizzare il lessico e le strutture apprese in modo autonomo • Conoscere il presente dei verbi "BE", "HAVE", "CAN" e il SIMPLE PRESENT di verbi di uso comune • Conoscere e usare i pronomi personali soggetto e i pronomi e gli aggettivi interrogativi <p>Writing (scrittura)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere se stessi e i compagni utilizzando il lessico conosciuto • Descrivere animali utilizzando le strutture e il lessico conosciuti <p>Civiltà</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere elementi della cultura inglese (usanze, tradizioni, festività e caratteristiche culturali) • Confrontare la cultura inglese con le altre culture presenti nel Paese <p>CLASSE 5^</p> <p>Listening (ascolto e comprensione)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e lentamente. • Identifica il tema generale di un discorso. <p>Speaking (interazione orale-parlato)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa esprimersi linguisticamente in modo comprensibile e coerente. <p>Reading (lettura e comprensione)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi brevi e semplici accompagnati preferibilmente da supporti visivi.

	<p>Writing (scrittura)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrive messaggi semplici, brevi e comprensibili. <p>Civiltà</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce elementi della cultura inglese, • Confronta la cultura inglese con altre culture. 	
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Fiducia in se stessi • Autonomia • Curiosità • Senso di responsabilità • Controllo dell'emotività • Capacità di chiedere aiuto • Collaborazione • Partecipazione • Rispetto delle regole 	
CONTENUTI	<p>4^ classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formule di saluto, congedo e ringraziamento • Formule per chiedere e dire l'ora • Formule per parlare del tempo atmosferico • Formule per dire ciò che piace e non piace • Numeri fino a cento • Giorni, mesi, anni, stagioni • Hobby, sport • Cibi e bevande • Verbi ausiliari e modali (BE, HAVE, CAN) • Simple present • Pronomi personali • Aggettivi possessivi, qualificativi, dimostrativi 	<p>5^ classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di dialoghi, storie, brevi testi, • giochi di ripetizione e memorizzazione del lessico, • simulazione di situazioni comunicative quotidiane, • semplici conversazioni su una traccia in L1, • ascolto e lettura di testi di vario tipo, • abbinamento immagini/frasi, • descrizioni orali e scritte su esempi dati, • presentazioni di tradizioni e caratteristiche culturali del Regno Unito

	<ul style="list-style-type: none"> • Formulazione di "Question words" • Avvio al genitivo sassone • Canti tradizionali, filastrocche • Elementi di civiltà legati al libro di testo 	
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	CLIL	
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio	
COMPITI DI REALTÀ	UDA da definire in corso d'anno	
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti. Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso) Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere) Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa) Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi. Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati. Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi. Saranno utilizzati i seguenti strumenti: prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate - compiti di realtà- rubriche valutative - biografie cognitive.</p>	

Curricolo verticale (Musica) - *dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEI: Esplorazione e percezione uditiva

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Ascoltare, analizzare e rappresentare fenomeni sonori e linguaggi musicali.

Esprimersi con il canto e la musica.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:

L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.

Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.

Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.

Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.

Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.

Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.

Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

**QdR INVALSI
2014/2015**

Processi e ambiti

Riconoscere e comprendere il significato letterale e figurato di parole ed espressioni. Riconoscere le relazioni tra parole

ABILITÀ

- Sperimenta le diverse possibilità d'uso della voce.
- Associa suoni e rumori a specifici movimenti
- Sa coordinare voce e movimento anche in relazione agli altri.
- Costruisce sonorità che partano dal proprio vissuto.
- Inventava sonorità si esprime musicalmente utilizzando voce, gesti, oggetti sonori.
- Si avvicina a brani musicali di altre culture, di altri tempi, di altri luoghi.

CONOSCENZE

CLASSE 1^

- Riconosce silenzio, suono, rumore.
- Discrimina suoni naturali e artificiali.
- Il timbro.
- Riconosce le possibilità espressive della voce, del corpo e di alcuni oggetti

CLASSE 2^

	<ul style="list-style-type: none"> • I suoni, i rumori e il silenzio • i suoni del corpo, della scuola, della casa • i mezzi e gli strumenti espressivi e comunicativi del linguaggio musicale(voce e oggetti) • i canti legati a ricorrenze e festività • il ritmo e la coordinazione motoria • il canto individuale e corale(filastrocche, scioglilingua e canzoni) • le caratteristiche del suono :durata-intensità- altezza-timbro • gli schemi musicali convenzionali e no <p>CLASSE 3^</p> <p>Esprimersi con il canto e la musica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere. • Accompagnamento di sequenze ritmiche con la gestualità. • Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività. • Canti collettivi e/o individuali; • Sonorizzazione di poesie, filastrocche, storie, brani musicali; • Giochi musicali con l'utilizzo di strumenti creati dai bambini. <p>Ascoltare, analizzare e rappresentare fenomeni sonori e linguaggi musicali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale. • Classificazione dei suoni in ordine a: altezza, intensità, durata, timbro, fonte e provenienza attraverso l'ascolto di musiche di vario genere ed esercizi vocali. • Cogliere dall'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico. • Ascolto di brani musicali di vario genere; • Interpretazione del suono attraverso l'uso di colori, gesti, voce e strumenti.
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Fiducia in se stessi • Autonomia • Curiosità • Senso di responsabilità • Controllo dell'emotività • Capacità di chiedere aiuto • Collaborazione • Partecipazione

	<ul style="list-style-type: none"> • Rispetto delle regole 		
CONTENUTI	1^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Canti, filastrocche e semplici coreografie corporee. • Suoni, voci e rumori degli ambienti. • Frasi e storielle ritmiche. • Body percussion. 	2^ classe <ul style="list-style-type: none"> • giochi e ritmi con il corpo • altezza • durata • ritmo • semplici canti • brevi brani musicali con caratteristiche ritmo-melodiche diverse • lo strumentario didattico • suoni dal vivo o registrati 	3^ classe <p>Esprimersi con il canto e la musica</p> <p>Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere.</p> <ul style="list-style-type: none"> • sequenze ritmiche con gesti <p>Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività.</p> <ul style="list-style-type: none"> • canti • poesie, filastrocche, storie, brani musicali • giochi musicali <p>Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • i parametri del suono (altezza, intensità, durata, timbro, fonte e provenienza) <p>Ascoltare, analizzare e rappresentare fenomeni sonori e linguaggi musicali</p> <p>Cogliere dall'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ascolto di brani chiaramente distinguibili • accompagnamento dell'ascolto dei brani con disegni e composizioni

			grafico-pittoriche libere a seconda dell'emozione suscitata.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di strumenti musicali con materiali di riciclo e di recupero. • Intervento di esperto esterno. 	<ul style="list-style-type: none"> • uso di strumenti e oggetti di vario genere per produrre suoni e ritmi • giochi di ascolto e di attenzione per discriminare le caratteristiche del suono • ascolto di semplici brani e riconoscimento di essenziali elementi ritmici e melodici • body percussioni • giochi per individuare i parametri musicali (ritmo,durata,..) • giochi ritmi e partiture con simboli non convenzionali • ascolto di brani musicali di altre culture 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività individuali, collettive o a coppie. • Lezioni con la classe, consentendo il più possibile il coinvolgimento di tutti gli alunni • Attività di gruppo, nell'ottica della cooperazione
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	<ul style="list-style-type: none"> -Assistere a rappresentazioni teatrali. -Uscita didattica per riconoscere i vari suoni ascoltati e la loro provenienza. 	<ul style="list-style-type: none"> • canti a tema legati a iniziative di plesso • esperti esterni legati a specifici progetti musicali • spettacoli • uscite sul territorio 	Uscite sul territorio.
COMPITI DI REALTÀ	<ul style="list-style-type: none"> -Rappresentazione grafica con simboli geometrici di un brano in body percussion. -Invenzione di semplici brani dove i suoni vengono prodotti dalle varie parti del corpo o da oggetti reperiti a scuola. 	U.D.A. da definire nel corso dell'anno	U.D.A. da definire nel corso dell'anno.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti. Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso) Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere) Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa)		

	<p>Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi. Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati. Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi. Saranno utilizzati i seguenti strumenti: prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate - compiti di realtà - rubriche valutative - biografie cognitive</p>
--	--

Curricolo verticale (Musica) - dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:

Consapevolezza ed espressione culturale

Competenze digitali

Imparare ad imparare

Competenze sociali e civiche

Spirito di iniziativa.

NUCLEI:

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Storia della musica presso le antiche civiltà.

Ascoltare, analizzare e rappresentare fenomeni sonori e linguaggi musicali.

Esprimersi con il canto e la musica.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:

classe 4^ e classe 5^

Utilizza la propria voce, gli strumenti musicali e le nuove tecnologie a disposizione in modo consapevole e creativo;

Valuta aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi, analizzando le cause della diversa produzione maschile e femminile in riferimento ai periodi storici e alle tematiche

**QdR INVALSI
2014/2015**

Processi e ambiti

Dimensioni

Competenza pragmatico-testuale

Capacità di ricostruire, a partire dalla lettura del testo e da conoscenze enciclopediche, l'insieme dei significati che il testo veicola, assieme al modo in cui essi sono veicolati.

Competenza lessicale relativa alla lettura

Capacità di individuare il significato, pertinente ad un determinato contesto, di un vocabolo (anche non conosciuto) e le relazioni di significato tra vocaboli in vari punti del testo.

ABILITÀ	<p>CLASSE 4^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per ampliare la capacità di improvvisazione, di ricerca, di invenzione. • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale e riuscire a modificarlo. • Interpreta eventi musicali sviluppando una sensibilità musicale. • Riconosce gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale. • Riconosce dall'ascolto varie tipologie musicali. • Riconosce i parametri del suono: timbro, intensità, durata altezza, ritmo. • Rappresenta suoni con simboli grafici. • Esegue sequenze ritmiche con il corpo e con semplici strumenti. • Utilizza le risorse espressive della vocalità nel canto, nella recitazione e nella drammatizzazione • Riconosce e analizza timbricamente i vari strumenti • Familiarizza con alcuni generi musicali appartenenti alla propria e ad altre culture, prodotti da uomini e donne, ponendo particolare attenzione alla presenza di tematiche legate all'inclusione, alla solidarietà, alla non violenza. • E' capace di sentirsi protagonista attivo • Riflette su ciò che si apprende • Tiene conto dei suoi tempi di sviluppo • Ragiona in termini di potenzialità e non del so fare o non so fare • Apprende per scoperta attraverso la didattica laboratoriale • Partecipa all'apprendimento cooperativo attraverso lavori di gruppo e tutoring <p>CLASSE 5^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende il concetto di ritmo nel significato di cadenza, regolarità, tempo, battuta, armonia. • Si muove ritmicamente sulle note di una musica data • Esprime sentimenti di felicità e di tristezza a seconda del brano ascoltato • Riconosce i parametri del suono: timbro, intensità, durata altezza, ritmo. • Rappresenta suoni con simboli grafici. • Esegue sequenze ritmiche con il corpo e con semplici strumenti. • Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per ampliare la capacità di improvvisazione, di ricerca, di invenzione. • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale e riesce a modificarlo. • Interpreta eventi musicali sviluppando una sensibilità musicale. • Invento semplici coreografie
----------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizza con alcuni generi musicali appartenenti alla propria e ad altre culture, prodotti da uomini e donne, ponendo particolare attenzione alla presenza di tematiche legate all'inclusione, alla solidarietà, alla non violenza. • Esplora materiali diversi utilizzandoli con creatività per produrre suoni, si confronta con i nuovi linguaggi della comunicazione, sia come spettatore che come attore. • E' capace di sentirsi protagonista attivo. • Riflette su ciò che si apprende. • Tiene conto dei suoi tempi di sviluppo. • Ragiona in termini di potenzialità e non del so fare o non so fare. • Apprende per scoperta attraverso la didattica laboratoriale. • Partecipa all'apprendimento cooperativo attraverso lavori di gruppo e tutoring.
CONOSCENZE	<p>CLASSE 4^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concetto di timbro, altezza, intensità e durata. • Caratteristiche dei principali generi musicali. • Classificazioni dei principali strumenti musicali. • Struttura di un brano musicale. • Componenti antropologiche della musica: contesti, pratiche sociali, funzioni. • Brani appartenenti a generi e culture differenti. • Produce semplici melodie, seguendo le note sul pentagramma <p>CLASSE 5^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando le proprie capacità di invenzione sonora musicale. • Valuta aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile. • Riconosce e classifica gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di vari brani. • Rappresentare gli elementi sintattici basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non.

ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Pensare in modo flessibile. • Riflettere. • Fare domande relative all'argomento trattato. • Partecipare in modo attivo. • Motivazione ad apprendere 	
CONTENUTI	4^ classe <ul style="list-style-type: none"> • I La nascita degli strumenti musicali • I ritmi • La musica dei popoli antichi • Il coro 	5^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Sonorizzazione di brevi testi . • Sperimentazione e ricerca delle possibilità sonore di strumenti e oggetti. • Ascolto guidato e riflessione di brani musicali appartenenti a epoche e culture diverse.

	<ul style="list-style-type: none"> • La classificazione degli strumenti musicali • Ascolto di un brano • Riconoscimento degli strumenti musicali • I componenti dell'orchestra • La durata e il valore delle note 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di ritmi e note musicali. • Creazione, lettura ed esecuzione di semplici partiture.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)		Laboratorio annuale condotto da un esperto .
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO		
COMPITI DI REALTÀ		
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti. Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso) Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere) Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa) Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi. Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati. Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi. Saranno utilizzati i seguenti strumenti: prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate- compiti di realtà- rubriche valutative - biografie cognitive.</p>	

Curricolo verticale (Arte e immagine) - dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEI:

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Esprimersi e comunicare

Osservare e leggere le immagini

Comprendere e apprezzare le opere d'arte.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)

Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.

Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

**QdR INVALSI
2014/2015**

Processi e ambiti

Dimensioni

Leggere, interiorizzare saper comunicare emozioni e percezioni e produrre

Competenza pragmatico-testuale

Capacità di ricostruire, a partire dalla lettura del testo e da conoscenze enciclopediche, l'insieme dei significati che il testo veicola, assieme al modo in cui essi sono veicolati.

Competenza lessicale relativa alla lettura

Capacità di individuare il significato, pertinente ad un determinato contesto, di un vocabolo (anche non conosciuto) e le relazioni di significato tra vocaboli in vari punti del testo.

ABILITÀ

Esprimersi e comunicare

Elabora produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.

Trasforma immagini e materiali ricercando soluzioni figurative.

Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.

Introduce nelle proprie produzioni elementi desunti dall'osservazione di immagini e opere d'arte.

Osservare e leggere le immagini

Guarda e osserva un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando l'orientamento nello spazio.

Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio)

Individua nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le sequenze narrative e decodifica in forma elementare i diversi significati.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

	<p>Osserva, esplora, descrive e legge le immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti). Verbalizza emozioni e sensazioni suscitate dall'osservazione di immagini. Riconosce in un testo iconico - visivo gli elementi essenziali. Guarda ed osserva un'opera d'arte individuandone le principali caratteristiche. Riconosce e apprezza nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico artistici.</p>
CONOSCENZE	<p>Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell’ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche • Attività per distinguere immagini, forme e oggetti in funzione delle percezioni sensoriali • Osservazioni di immagini di vario genere per potenziare le capacità di leggere, comprendere e descrivere le diverse creazioni artistiche. <p>Osservare e leggere le immagini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, spazio e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e delle opere d’arte • Descrivere tutto ciò che si vede in un’opera d’arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni • Lettura di immagini di vario tipo • Uso del punto, del segno, della linea, del colore • Elementi di un paesaggio nelle varie stagioni • Scala cromatica, coppie di colori complementari, spazio e orientamento nello spazio grafico • Uso di colori a tempera per ottenere gradazioni di colori • Presentazione di opere d’arte • Attività per osservare e conoscere i codici del linguaggio artistico <p>Comprendere e apprezzare le opere d’arte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali..) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi. • Produzione di disegni legati ad esperienze personali • Produzioni grafico-pittoriche con l’uso di materiali e tecniche diverse • Costruzione di oggetti con materiali di recupero • Realizzazione di addobbi, manufatti e biglietti augurali in occasione delle festività
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Fiducia in se stessi • Autonomia • Curiosità • Senso di responsabilità • Controllo dell’emotività • Capacità di chiedere aiuto

	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborazione • Partecipazione • Rispetto delle regole 		
CONTENUTI	<p>1^ classe</p> <p>Percettivo visivi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando i cinque sensi. <p>Leggere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme nel linguaggio delle immagini. <p>Produrre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni grafiche, utilizzando materiali e tecniche adeguate 	<p>2^ classe</p> <p>Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> • I cinque sensi per osservare figure e immagini • Strumenti e tecniche per realizzare elaborati pittorici • la motricità fine • il segno • il punto • la linea • il colore • lo spazio <p>Osservare e leggere le immagini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura d'immagine e percezione delle emozioni che suscita • decodificazione di immagini varie <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classificazione d'immagine (disegno-pittura-foto) • Verbalizzazione dello stato d'animo di fronte a un'opera d'arte. 	<p>3^ classe</p> <p>Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, spazio e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e delle opere d'arte. • osservazione guidata di immagini diverse <p>Osservare e leggere le immagini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, spazio e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e delle opere

			<p>d'arte.</p> <ul style="list-style-type: none">• Descrivere tutto ciò che si vede in un'opera d'arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni.• Immagini di vario tipo• Elementi del disegno• I colori <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <ul style="list-style-type: none">• Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali, utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.• disegni legati ad esperienze personali• produzione
--	--	--	--

			grafico-pittoriche con l'uso di materiali e tecniche diverse, anche in occasione di festività e ricorrenze.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> • Coloritura di immagini con l'ausilio di materiali diversi (pennarelli, pastelli, tempere, ...). • Verbalizzare stati d'animo diversi derivanti dall'ascolto di una fiaba, di un brano musicale e dalla fruizione di immagini. • Attività grafico-pittorica sulle stagioni. • Realizzazione di un cartellone sulle caratteristiche della stagione analizzata. • Realizzazione di oggetti con l'uso di materiali di vario tipo. • Realizzazione di biglietti augurali. • Realizzazione di decorazioni per l'aula. • Rappresentazione dello schema corporeo. • Completamento di parti della figura umana. • Disegno di figure umane e oggetti, posizionandoli in modo adeguato, secondo le indicazioni fornite. • Rappresentazione di figure umane e oggetti legati al vissuto. 	<p>Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> • rappresentazioni grafiche con tecniche diverse o miste • creazioni di carta (origami-piegature-ritagli..) • manufatti con materiale di recupero • biglietti augurali • composizioni creative con uso di linee, punti, colore.. • coloritura di disegni prestampati con colori caldi e freddi • disegno con le dita, pennelli, spugne e acquerelli. • disegni su diversi materiali (cartoncino, carta liscia, ruvida..) • Infilare perline, spago, usare il contagocce, cotton-fioccc, cannucce • costruzioni in 3 dimensioni con materiali diversi <p>Osservare e leggere le immagini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca e raccolta di immagine da riviste ordinandole per associazione e incollandole su fogli diversamente colorati 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate • Produzione di immagini con tecniche varie • Attività di disegno individuali e/o in piccolo gruppo nell'ottica della cooperazione • Attività di manipolazione e di diversi materiali • Uso di vari materiali per disegnare e colorare • Osservazione di opere di artisti.

		<ul style="list-style-type: none"> • Discriminazione con il colore della figura o dello sfondo di immagine • Riconoscimento dei diversi piani di un paesaggio Comprendere e apprezzare le opere d'arte <ul style="list-style-type: none"> • osservazione di dipinti e sculture e verbalizzazione delle proprie impressioni ed opinioni di fronte a un'opera d'arte • lettura di quadri d'autore. 	
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Beni artistici sul territorio Uscite didattiche	-Visite guidate sul territorio alla scoperta dei monumenti storici -Esplorazioni all'aperto per riconoscere il cambio delle stagioni -rappresentazioni grafiche raffiguranti elementi del territorio(naturali /artificiali..	Uscite sul territorio
COMPITI DI REALTÀ	Attività sui sensi e sulle modalità di percezione sensoriale. Giochi sui colori. Attività per distinguere i colori caratteristici delle quattro stagioni. Giochi sulle forme. Riconoscere nella realtà e nella rappresentazione relazioni spaziali di vicinanza, sopra/sotto, destra/sinistra, dentro/fuori. Individuare la posizione della figura rispetto all'ambiente.	U.D.A. Da definire nel corso dell'anno	U.D.A. Da definire nel corso dell'anno
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti. Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso) Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere) Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa) Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi. Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati.		

Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi. Saranno utilizzati i seguenti strumenti: prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate - compiti di realtà - rubriche valutative - biografie cognitive
--

Curricolo verticale (Arte e immagine) - dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:

1. competenza alfabetica funzionale
2. competenza multilinguistica
5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6. competenza in materia di cittadinanza
7. competenza imprenditoriale

NUCLEI: Esprimersi e comunicare

Osservare e leggere le immagini

Comprendere e apprezzare le opere d'arte.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:

classe 4^ e classe 5^

Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi)

Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico - espressivi, pittorici, plastici e multimediali);

Osserva, esplora, descrive e legge immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (breve filmati);

Apprezza le opere artistiche e individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte, anche in riferimento alla produzione di genere e alla sensibilità verso la diversità nelle diverse epoche storiche;

Conosce i principali beni artistico - culturale presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

Apprezza le opere artistiche ed artigianali provenienti da culture diverse dalla propria

**QdR INVALSI
2014/2015**

Processi e ambiti

Dimensioni

Leggere, interiorizzare saper comunicare emozioni e percezioni e produrre

Competenza pragmatico-testuale

Capacità di ricostruire, a partire dalla lettura del testo e da conoscenze enciclopediche, l'insieme dei significati che il testo veicola, assieme al modo in cui essi sono veicolati.

Competenza lessicale relativa alla lettura

	Capacità di individuare il significato, pertinente ad un determinato contesto, di un vocabolo (anche non conosciuto) e le relazioni di significato tra vocaboli in vari punti del testo.
ABILITÀ	<p>CLASSE 4^E CLASSE 5^</p> <p>Esprimersi e comunicare</p> <p>Elabora creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresenta e comunica la realtà percepita;</p> <p>Trasforma immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.</p> <p>Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.</p> <p>Introduce nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.</p> <p>Osservare e leggere le immagini</p> <p>Guarda e osserva con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p> <p>Riconosce in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.</p> <p>Individua nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <p>Individua in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.</p> <p>Familiarizza con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture, di produzione sia maschile che femminile, ponendo particolare attenzione alla presenza di tematiche legate all'inclusione, alla solidarietà, alla non violenza.</p> <p>Riconosce e apprezza nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico - artistici.</p> <p>E' capace di sentirsi protagonista attivo.</p> <p>Riflette su ciò che si apprende.</p> <p>Tiene conto dei suoi tempi di sviluppo.</p> <p>Ragiona in termini di potenzialità e non del so fare o non so fare.</p> <p>Apprende per scoperta attraverso la didattica laboratoriale.</p> <p>Partecipa all'apprendimento cooperativo attraverso lavori di gruppo e tutoring.</p>
CONOSCENZE	<p>CLASSE 4^</p> <p>Esprimersi e comunicare</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • I colori primari, secondari, complementari e le gradazioni di colore. • Differenza tra segno e linea. • La linea come elemento del linguaggio visivo. • Le varie tipologie di linea. • Le diverse forme geometriche e non. <p>Osservare e leggere le immagini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'analisi e l'osservazione dei quadri d'autore. • Per imparare a rilevare: dinamismo e staticità linguaggio del colore disposizione dello spazio luci e ombre. • Elementi del linguaggio fumettistico • linee cinetiche - vignette • nuvolette. <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere in un testo iconico -visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee colori, forme ,volume, spazio) individuando il loro linguaggio espressivo. • Riconoscere un testo iconico – visivo cercando di capire come sono stati modificati gli oggetti, le immagini presenti nell'ambiente, secondo la sensibilità dell'autore . <p>CLASSE 5^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione delle caratteristiche principali di alcune correnti artistiche:Il Pop art, impressionismo, cubismo, astrattismo, avanguardie. • Conoscenza di alcune opere d 'arte di pittori noti., con riferimento al periodo storico. • Analisi critica di alcune opere d 'arte. • Tecniche espressive (chiaro – scuro, puntinismo, forme geometriche.....).
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Fiducia in sé • Fiducia e conoscenza delle proprie potenzialità

	<ul style="list-style-type: none"> • Autonomia • Senso di responsabilità • Richiesta di aiuto ai compagni e agli insegnanti • Controllo delle emozioni • Riconoscimento dei propri errori di comprensione e valutazione. • Rispetto dei turni, delle idee e delle opinioni altrui • Adeguamento del proprio comportamento in base ai diversi contesti • Collaborazione e partecipazione 	
CONTENUTI	<p>4^ classe</p> <p>Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produzione iconica con materiali e tecniche di vario tipo. • Riproduzione e coloritura di persone ed elementi della natura attraverso diverse tecniche pittoriche. • Uso di tonalità e sfumature. <p>Osservare e leggere le immagini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretazione e descrizione di immagini di vario genere. • Il linguaggio visuale: l'illustrazione (fumetto, graphic novel). • Utilizzo di immagini a supporto di situazioni ed esperienze. • Percezione visiva: figura – sfondo, piani di profondità. • Osservare oggetti da vari punti di vista. <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visione d'immagini di autore. • Attività per individuare gli elementi che caratterizzano un'opera d'arte. • Visitare mostre e musei anche virtualmente. 	<p>5^ classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opere d'arte d'autori con riferimento alla corrente artistica di appartenenza. • Caratteristiche fondamentali delle diverse correnti artistiche. • Differenze tra le diverse tecniche espressive.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)		
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio	Visite a mostre sul territorio e a musei.

COMPITI DI REALTÀ	U.D.A. da definire in corso d'anno	U.D.A. da definire in corso d'anno
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti.</p> <p>Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso)</p> <p>Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere)</p> <p>Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa)</p> <p>Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi.</p> <p>Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati.</p> <p>Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi.</p> <p>Saranno utilizzati i seguenti strumenti:</p> <p>prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate - compiti di realtà- rubriche valutative - biografie cognitive.</p>	

Curricolo verticale (**Tecnologia**) - *dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

NUCLEI:

Riferimento: IN curricolo I ciclo 2012

Vedere ed osservare.

Prevedere e immaginare.

Intervenire e trasformare.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

QdR INVALSI 2014/2015	<p><i>Processi e ambiti</i> Capacità di conoscere e utilizzare algoritmi e procedure (in ambito aritmetico, geometrico, ...); Capacità di conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra (verbale, numerica, simbolica, grafica, ...); Capacità di risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi – numerico, geometrico, algebrico; Capacità di individuare e collegare le informazioni utili, individuare e utilizzare procedure risolutive, confrontare strategie di soluzione, descrivere e rappresentare il procedimento risolutivo;</p> <p>Competenza pragmatico-testuale Capacità di ricostruire, a partire dalla lettura del testo e da conoscenze enciclopediche, l'insieme dei significati che il testo veicola, assieme al modo in cui essi sono veicolati.</p> <p>Competenza lessicale relativa alla lettura Capacità di individuare il significato, pertinente ad un determinato contesto, di un vocabolo (anche non conosciuto) e le relazioni di significato tra vocaboli in vari punti del testo.</p>
ABILITÀ	<p><i>Vedere e osservare</i> Esegue semplici rilievi fotografici sull'ambiente scolastico.. Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso.. Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Riconosce le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, disegni, testi.</p> <p><i>Prevedere e immaginare</i> Effettua stime approssimative su pesi di oggetti dell'ambiente scolastico. Prevede le conseguenze di decisioni relative alla propria classe. Riconosce i difetti di un oggetto.. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto. Organizza una gita usando internet per reperire notizie.</p> <p><i>Intervenire e trasformare</i> Sa manipolare materiali di vario tipo per realizzare semplici forme identificabili negli oggetti quotidiani. Osserva oggetti del passato, rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi inquadrandoli nelle tappe evolutive della storia. Usa oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni. Esamina oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari, e segue le istruzioni d'uso per realizzarlo. Compone e scompone oggetti nei loro elementi. Approfondisce la conoscenza del PC. Conosce e sperimenta semplici programmi di videoscrittura..</p>

CONOSCENZE	<p>CLASSE 1^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni • Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo. • Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. <p>CLASSE 2^</p> <p>Vedere ed osservare.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper distinguere e descrivere gli elementi del mondo artificiale -Saper descrivere gli oggetti <p>Prevedere e immaginare.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Saper classificare oggetti e strumenti in base al loro utilizzo -Saper realizzare un oggetto con diversi materiali a disposizione -Saper ricercare soluzioni efficaci ad un problema <p>Intervenire e trasformare.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Saper utilizzare oggetti, strumenti e materiali coerentemente alla loro funzione. - Saper seguire istruzioni e costruire semplici manufatti <p>CLASSE 3^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vedere ed osservare. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica. • Prevedere e immaginare. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali sull'ambiente. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto. • Intervenire e trasformare. • Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni.
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Fiducia in se stessi • Autonomia • Curiosità • Senso di responsabilità • Controllo dell'emotività • Capacità di chiedere aiuto

	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborazione • Partecipazione • Rispetto delle regole. 		
CONTENUTI	1^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da semplici istruzioni. • Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni. 	2^ classe <p>Vedere ed osservare.</p> <ul style="list-style-type: none"> • I materiali (carta, metallo, legno, plastica, vetro ...) e le loro caratteristiche a confronto (elasticità, durezza, forma...) • Stati di aggregazione: solido, liquido, gassoso e passaggi di stato dell'acqua. • Soluzioni e miscugli • Rappresentazioni grafiche (tabelle, diagrammi, disegni) <p>Prevedere e immaginare.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strumenti necessari per intervenire nella realtà (forbici, colla, righelli...) e le loro funzioni (tagliare, tracciare, misurare...) • Progetti spontanei di costruzione di manufatti inerenti agli argomenti trattati. <p>Intervenire e trasformare.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biglietti augurali, materiale decorativo necessario alla classe o di supporto visivo all'attività didattica. 	3^ classe
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici manufatti spiegando le fasi del processo • Utilizzare con dimestichezza i più comuni materiali • Individuare i rischi nell'uso 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici manufatti, biglietti augurali, addobbi per la classe privilegiando l'uso di materiale di recupero. 	<p>Vedere ed osservare.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi delle caratteristiche dei materiali • Progettazione e realizzazione dei manufatti d'uso comune con materiali diversi

	dei diversi materiali		<ul style="list-style-type: none"> • Attività su PC Prevedere e immaginare. <ul style="list-style-type: none"> • Progettazione di schemi e cartelloni • Realizzazione di oggetti Intervenire e trasformare. <ul style="list-style-type: none"> • Copertine e intestazione quaderni • Biglietti augurali (festività) e manufatti (cartelloni, lapbook, decorazioni, lavoretti)
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite sul territorio.	Uscite sul territorio	Uscite sul territorio.
COMPITI DI REALTÀ	Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo. Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali.	U.D.A. da definire nel corso dell'anno	U.D.A. da definire nel corso dell'anno.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti. Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso) Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere) Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa) Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi. Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati. Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi. Saranno utilizzati i seguenti strumenti: prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate - compiti di realtà - rubriche valutative - biografie cognitive.		

Curricolo verticale (Tecnologia) - *dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:

1. competenza alfabetica funzionale
2. competenza multilinguistica

3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
4. competenza digitale
5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6. competenza in materia di cittadinanza
7. competenza imprenditoriale
8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

NUCLEI:

Vedere ed osservare.
Prevedere e immaginare.
Intervenire e trasformare.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:

classe 4^ e classe 5^

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
Esegue semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
Legge e ricava informazioni utili da semplici istruzioni.
Effettua esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
Riconosce le funzioni principali di applicazioni informatiche.
Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni.
Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
Utilizza semplici procedure per la preparazione degli alimenti.
Realizza un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
Scarica sul computer un comune programma di utilità.

	<p>Conoscere e padroneggiare algoritmi e procedure. conoscere e padroneggiare diverse forme di rappresentazione e saper passare da una all'altro (verbale, scritta, simbolica, grafica).</p> <p>Saper risolvere problemi utilizzando gli strumenti della matematica.</p> <p>Numeri, spazio e figure, dati e previsioni.</p> <p>Relazioni e funzioni.</p> <p>Competenza pragmatico-testuale</p> <p>-Capacità di ricostruire, a partire dalla lettura del testo e da conoscenze enciclopediche, l'insieme dei significati che il testo veicola, assieme al modo in cui essi sono veicolati.</p> <p>Competenza lessicale relativa alla lettura</p> <p>Capacità di individuare il significato, pertinente ad un determinato contesto, di un vocabolo (anche non conosciuto) e le relazioni di significato tra vocaboli in vari punti del testo.</p>
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e descrive semplici oggetti tecnologici e ne conosce l'uso. • Utilizza le tecnologie per ricavare semplici informazioni. • Legge e descrive i percorsi • Costruisce semplici manufatti seguendo le istruzioni allegate. • Conosce e utilizza le caratteristiche di alcuni programmi informatici. <p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. • Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Riconosce e documenta le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Riconosce i difetti di un oggetto e ne immagina possibili miglioramenti. • Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Organizza una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progetta e realizza un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Smonta e rimonta oggetti e meccanismi.

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le tecniche dell'informazione e della comunicazione (TIC) nel proprio lavoro. • Documenta le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Conosce e usa internet. • Organizza una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. • E' capace di sentirsi protagonista attivo. • Riflette su ciò che si apprende. • Tiene conto dei suoi tempi di sviluppo. • Ragiona in termini di potenzialità e non del so fare o non so fare. • Apprende per scoperta attraverso la didattica laboratoriale. • Partecipa all'apprendimento cooperativo attraverso lavori di gruppo e tutoring.
CONOSCENZE	<p>CLASSE 4^</p> <p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Semplici rilievi e misurazioni dell'ambiente scolastico o della propria abitazione. • Lettura e deduzione di informazioni utili da guide d'uso o da semplici istruzioni di montaggio. • Disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. • Proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentazione di dati derivati dall'osservazione. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Ipotesi sulle conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Pianificazione di un semplice evento. <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. • Realizzazione di un oggetto in cartoncino o altri materiali descrivendone le operazioni principali. • Il pensiero computazionale. <p>CLASSE 5^</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riutilizzare e riciclare diversi materiali. • Riconoscere le proprietà e le caratteristiche dei materiali più comuni. • Saper utilizzare il disegno come linguaggio.

	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di oggetti con materiale di recupero. • Saper utilizzare le funzioni delle applicazione informatiche. • Saper utilizzare in modo consapevole Internet e i motori di ricerca. 	
ATTEGGIAMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Fiducia in sé • Fiducia e conoscenza delle proprie potenzialità • Autonomia • Senso di responsabilità • Richiesta di aiuto ai compagni e agli insegnanti • Controllo delle emozioni • Riconoscimento dei propri errori di comprensione e valutazione. • Rispetto dei turni, delle idee e delle opinioni altrui • Adeguamento del proprio comportamento in base ai diversi contesti • Collaborazione e partecipazione 	
CONTENUTI	4^ classe Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none"> • Semplici misurazioni con l'uso di strumenti appropriati. • Immagini di semplici fenomeni. • Diagrammi di flusso e algoritmi operativi. • Lettura di etichette. • Riduzioni, ingrandimenti, isometrie. • Esperimenti sugli stati della materia. • Tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi. Prevedere e immaginare <ul style="list-style-type: none"> • Misure arbitrarie. • Stime di oggetti. • Stesura di regolamento di classe o istruzioni. 	5^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare semplici manufatti. • Scegliere materiali e strumenti necessari alla realizzazione di un manufatto. • Raccogliere informazioni, analizzarle e creare uno schema di procedura. • Utilizzare le più comuni tecnologie utili all'attività di studio. • Utilizzare le differenti funzioni dei programmi conosciuti

	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di un oggetto o manufatto. • Pianificazione di un evento (festa di compleanno, pic-nic,...). • Compiti di realtà. Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none"> • Ricette, istruzioni scritte, preparazioni. • Caratteristiche degli alimenti in relazione alle loro proprietà chimico fisiche. • Lapbook, biglietti pop-up, disegni, manufatti. • Coding e attività con carta e penna. 	
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)		
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO		
COMPITI DI REALTÀ		
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>Osservazioni sistematiche per riscontrare lo stato delle conoscenze, abilità, procedure, comportamenti. Controllo dei livelli di partenza (prove di ingresso) Evoluzione del processo di apprendimento (prove in itinere) Raggiungimento degli obiettivi di apprendimento (verifica sommativa) Osservazioni esperienziali per l'analisi dei comportamenti, atteggiamenti, stili, climi, processi. Rilevazione dei dati, misura dei prodotti, risposte, risultati. Verifica delle ipotesi e del raggiungimento degli obiettivi. Saranno utilizzati i seguenti strumenti: prove oggettive (strutturate) - prove standardizzate- compiti di realtà- rubriche valutative - biografie cognitive.</p>	

Curricolo verticale (religione cattolica) - dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

NUCLEI:

- Ascolto
- Lettura
- Comprensione

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti. Racc. 2018

ABILITÀ

- Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo.
- Riconoscere le tappe principali della vita di Gesù
- Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.
- Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli apostoli.
- Affrontare e riconoscere testi di diverse tipologie (agiografie, miti, etc.)
- Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà tradizione popolare
- Osservare alcuni dipinti dell'iconografia ebraico-cristiana.
- Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù.
- Riconoscere l'impegno della Comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità

CONOSCENZE

- **Dio Creatore e Padre**
- **Gesù di Nazareth**
- **La Chiesa**
- **La Bibbia, Antico e Nuovo Testamento**
- **Segni e simboli delle feste e delle tradizioni cristiane**
- **La religione nei linguaggi artistici ed espressivi**
- **Il comandamento dell'amore**

	<ul style="list-style-type: none"> • Santi e testimoni • Dialogo con culture e tradizioni differenti 		
ATTEGGIAMENTI	<p>È importante avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale, unitamente a un approccio etico e responsabile alla titolarità intellettuale e culturale. Un atteggiamento positivo comprende anche curiosità nei confronti del mondo, apertura per immaginare nuove possibilità e disponibilità a partecipare a esperienze culturali.</p>		
CONTENUTI	1^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre • Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua 	2^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le tappe principali della vita di Gesù • Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua 	3^ classe <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua • Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Lavoretti di Natale e Pasqua, sulla creazione, sullo stare insieme.	Lavoretti di Natale e Pasqua, sulla storia di Noè ,su San Francesco.	Lavoretti sulla storia della salvezza, Natale e Pasqua.
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Uscite nel giardino della scuola per osservare la natura e per scoprire gli elementi naturali e artificiali.	Uscite nel giardino della scuola per osservare la natura e per scoprire gli elementi naturali e artificiali.	Eventuali visite guidate alla casa degli stampatori a Soncino per vedere la stampa della Bibbia.

COMPITI DI REALTÀ	<p>COMPETENZE</p> <p>-Osservare il creato e distinguere le cose create da Dio e costruite dall'uomo. Leggere "La storia di Cipi" Disegnare ciò che si vede dalla finestra. Confrontarsi coi compagni individuando le cose create da Dio e costruite dagli uomini.</p> <p>COMPETENZE</p> <p>-Conoscere i principali episodi della vita di Gesù e saperli riprodurre con immagini. Ricercare in internet immagini che fanno parte dell'ambiente di Gesù (alberi, paesaggi. cibi...) In classe scegliere con un compagno un episodio della vita di Gesù inserendo gli elementi cercati. Raccontare cosa rappresenta il disegno alla classe.</p> <p>COMPETENZE</p> <p>-Saper riconoscere i simboli pasquali Leggere e ripetere con i compagni i simboli pasquali. Cercare in internet alcuni simboli. A scuola confrontarsi con i compagni e mettere su di un cartellone tutti i simboli scrivendo il significato.</p>	<p>COMPETENZE</p> <p>-Creare e produrre materiale mettendo a confronto la scuola al tempo di Gesù, quella dei nonni. Intervistare i nonni per scoprire com'era la loro scuola (orari, materiale , abbigliamento, arredo). Portare a scuola ,se possibile , fotografie o oggettistica. Con i compagni condividere le interviste, disegnare la propria scuola ideale e quella al tempo di Gesù.</p> <p>COMPETENZE</p> <p>-Conoscere la parabola del "seminatore" e saperla attualizzare. Leggere la parabola. Prendere tre contenitori con della terra, dei sassi e con della terra e dei rametti. Aggiungere dei semi con dell'acqua. Registrare i cambiamenti della semina. Confrontarla con quella dei compagni.</p>	<p>COMPETENZE</p> <p>-Saper produrre testi e storie in modo creativo assumendo punti di vista differenti e saperli esporre ai compagni . Individuare un oggetto relativo agli argomenti studiati sulla Bibbia (papiro, giara, inchiostro, grotta di Qumran...) e inventare un breve testo nel quale l'oggetto racconti la sua storia attraverso il suo punto di vista. Condividere il lavoro con i compagni , fare il disegno e fare un cartellone riassuntivo.</p> <p>COMPETENZE</p> <p>-Saper stimolare la creatività per produrre elaborati originali Scegliere dalle riviste degli oggetti e realizzare un collage. Scrivere un breve testo in cui si racconta la propria creazione .</p> <p>COMPETENZE</p> <p>-Saper drammatizzare un racconto biblico . Scegliere il personaggio biblico da drammatizzare, pensare ad un piccolo testo da recitare .A scuola ogni bambino drammatizzerà il suo personaggio che ,unito a tutti gli altri , darà vita alla vicenda della Bibbia.</p>
--------------------------	---	--	---

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Verifiche in itinere: scritto, orale , grafico espresse con giudizi.
--	--

Curricolo verticale (Religione cattolica) - *dalla scuola dell'Infanzia alla classe quinta della scuola Primaria*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018:

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

NUCLEI: Ascolto, Parlato, Lettura , scrittura e comprensione.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti. Racc. 2018

ABILITÀ

- Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni.
- Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni.
- Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù.
- Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane.
- Conoscere la vita di persone significative che hanno saputo accogliere e vivere il messaggio tradotto dai Vangeli.

	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. • Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli. • Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana. • Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa • Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli. • Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili 	
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Dio Creatore e Padre • Gesù di Nazareth • La Chiesa • La Bibbia, Antico e Nuovo Testamento • Segni e simboli delle feste e delle tradizioni cristiane • La religione nei linguaggi artistici ed espressivi • Il comandamento dell'amore • Santi e testimoni • Dialogo con culture e tradizioni differenti 	
ATTEGGIAMENTI	<p>È importante avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale, unitamente a un approccio etico e responsabile alla titolarità intellettuale e culturale. Un atteggiamento positivo comprende anche curiosità nei confronti del mondo, apertura per immaginare nuove possibilità e disponibilità a partecipare a esperienze culturali.</p>	
	4^ classe	5^ classe

ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Lavoretti legati alle festività, creazione di quadri riguardanti l'arte cristiana, cartelloni a tema.	Lavoretti legati alle festività, creazione di lavori riguardanti la storia della religione (mosaici, simboli delle catacombe, simboli delle varie religioni del mondo)
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO	Visita della chiesa	Visita dei luoghi fondamentali per la propria religione.
COMPITI DI REALTÀ	<p>COMPETENZE -Affrontare in modo giocoso il tema del Natale. Dividere la classe in due gruppi, l'insegnante consegnerà due sacchetti contenenti le tessere di un'immagine natalizia. Ricomporre il dipinto al suono di musiche natalizie. Scrivere un messaggio da condividere con i compagni</p> <p>COMPETENZE -Motivare gli alunni a leggere in modo critico testi evangelici. Leggere un brano del Vangelo. Riflettere sul suo significato. Confrontare gli insegnamenti con i compagni.</p> <p>COMPETENZE -Saper comprendere storicamente gli episodi evangelici della Pasqua cristiana. Scegliere un brano della Pasqua. Dividere in gruppi la classe. Colorare un foglio imitando il colore di una pergamena. Riassumere il brano e rappresentare l'episodio. Formare un cartellone da appendere in classe.</p>	<p>COMPETENZE -Stimolare le fasi della documentazione scientifica , tipiche dei monaci. Prendere delle foglie e fiori di vario tipo. Essiccare le foglie schiacciandole sotto vari libri. Scrivere la classificazione (specie , colore ,altezza , larghezza , luogo e data della raccolta). Attaccare il tutto con pezzi di scotch ad un foglio. Unire i vari fogli dell'erbario a quelli dei compagni.</p> <p>COMPETENZE -Saper ricercare notizie e informazioni , saperle rielaborare e renderle accattivanti e convincenti. Scegliere un momento della vita del Papa: In gruppo mettere in comune le informazioni raccolte e realizzare la prima pagina del giornale assegnando un titolo opportuno aggiungendo le immagini trovate.</p> <p>COMPETENZE -Saper rielaborare le nozioni apprese sulle varie religioni e confrontarle con i compagni Dividere la classe in vari gruppi, assegnare ad ogni gruppo un tema riguardante le religioni studiate. Cercare immagini e scrivere un piccolo testo per ogni micro-tema. Confrontare con quelle dei compagni e creare un cartellone per la classe.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Verifiche in itinere: scritto, orale , grafico espresse con giudizi.	

