

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE II "E.C. DAVILA"

Via S. Francesco, 2 - 35028 Piove di Sacco (PD)

CURRICOLO SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri – Montessori**ITALIANO CLASSE PRIMA**

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali.	1. Ascoltare, comprendere, e comunicare messaggi verbali.	- Conoscenza di contenuti di un messaggio rispettando i criteri della successione temporale.	- Partecipare a scambi comunicativi con compagni ed insegnanti.	- Conversazioni su eventi legati all'esperienza personale. - Esposizione orale di semplici testi narrativi. - Ascolto di messaggi comunicativi e testi letti dall'insegnante.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.
Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali. Legge testi di vario genere facenti parte	2. Leggere in modo corretto, scorrevole e comprendere semplici testi.	- Acquisizione e utilizzazione di tecniche di lettura per la comprensione del testo; i diversi caratteri grafici e l'organizzazione grafica della pagina.	- Leggere autonomamente brevi testi di narrativa per l'infanzia cogliendone il significato globale e le informazioni principali.	- Giochi ed esercizi di prelettura (analisi e sintesi delle parole). - Cruciverba. - Completamento di parole con lettere e/o sillabe mancanti. - Testi cloze.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad

della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa.		- Acquisizione di tecniche per la lettura. - Consapevolezza fonologica (corrispondenza tra grafema e fonema).		- Lettura di testi narrativi, - Individuazione della struttura del testo: situazione iniziale, svolgimento, conclusione. - Individuazione delle sequenze narrative. - Riordino di frasi in ordine cronologico.	imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.
Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	3. Scrivere sotto dettatura e in modo autonomo.	- Scrittura di parole unendo sillabe. - Scrittura autonoma semplici parole bisillabe e trisillabe piane. - Scrittura di semplici frasi per comporre una storia.	- Scrivere testi legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura.	- Avvio alla tecnica della scrittura attraverso la copiatura dalla lavagna di parole e frasi. - Completamento di testi cloze (con immagini e parole). - Riordino di un breve testo diviso in sequenze. - Produzione di testi narrativi avvalendosi di immagini in sequenze. - Produzione di frasi basate su esperienze personali (gite scolastiche, eventi avvenuti a scuola ...).	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.
Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso. Padroneggia e applica le conoscenze fondamentali relative	4. Utilizzare termini nuovi e specifici in maniera appropriata.	- Utilizzo di termini nuovi e specifici in maniera appropriata. - Acquisizione di convenzioni di scrittura.	- Comprendere e utilizza vocaboli di base. - Applicare le regole ortografiche.	- Esercitazioni sulle difficoltà ortografiche: • il suono duro e dolce delle consonanti C e G; • uso di qu e del gruppo CQ;	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale.

all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.				• digrammi e trigrammi; • raddoppiamenti; • accento; • apostrofo; • scansione in sillabe; • uso dell'h. - Esercitazioni sui segni di punteggiatura. - Esercizi alla LIM con l'utilizzo di giochi interattivi didattici. - Ricomposizione di frasi date in disordine.	- Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.
--	--	--	--	---	---

ITALIANO CLASSE SECONDA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti. Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso, le informazioni principali.	1. Ascoltare, comprendere, e comunicare messaggi verbali.	- Rispetto delle regole della comunicazione - Comprensione ed esecuzione di consegne. - Modalità di partecipazione una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti conosciuti. - Rielaborazione orale un breve testo ascoltato.	- In situazioni note, interagire in modo sempre pertinente nelle conversazioni ed esprimere in modo preciso e coerente esperienze, vissuti e opinioni. - Ascoltare testi di tipo narrativo e descrittivo letti dall'insegnante o trasmessi dai media, cogliendone le informazioni esplicite - Eseguire in autonomia	- Conversazioni guidate per migliorare la capacità di restare nel tema senza divagazioni. - Attività di riflessione sulle regole specifiche della conversazione. - Ascolto e comprensione delle consegne. - Ascolto ed esposizione orale del contenuto di testi di vario genere.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.

			istruzioni relativamente complesse impartite dall'adulto.		
Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa.	2. Leggere in modo corretto, scorrevole e comprendere semplici testi.	- Le varie tecniche di lettura. - Struttura, funzione e scopo di varie tipologie di testo narrativo. - Struttura funzione del testo descrittivo. - La struttura della filastrocca.	- Leggere autonomamente e con fluidità semplici testi di narrativa per l'infanzia, cogliendone il significato e le informazioni esplicite. - Con opportune domande, individuare le più semplici informazioni implicite.	- Lettura individuale, a voce alta e silenziosa. - Lettura collettiva con il rispetto dei turni. - Completamento di testi cloze. - Riordino di un testo diviso in sequenze. - Memorizzare brevi filastrocche.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.
Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	3. Scrivere sotto dettatura e in modo autonomo.	- Pianificazione in maniera elementare di un testo scritto.	- Scrivere in autonomia brevi testi narrativi e descrittivi, relativi alla propria esperienza, rispettando le convenzioni ortografiche apprese. - Compiere autonomamente semplici rielaborazioni di brevi testi dati o letti con completamenti e cambi di finale.	- Produzione di testi narrativi avvalendosi di immagini in sequenze. - Produzione di testi descrittivi avvalendosi di una struttura data. - Completamento di filastrocche, partendo da parole in rima. - Completamento in modo logico di una parte mancante del testo narrativo. - Produzione di testi narrativi basati su esperienze personali.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.

Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso. Padroneggia e applica le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.	4. Utilizzare termini nuovi e specifici in maniera appropriata. Acquisire le convenzioni di scrittura.	- L'ordine alfabetico. - Le convenzioni ortografiche. - Le parti del discorso (articoli, nomi, aggettivi qualificativi, verbi). - La struttura della frase.	- Comprendere e utilizzare in modo abituale un vocabolario articolato, composto di parole di largo uso, adattandolo alle diverse situazioni d'esperienza. - Correggere autonomamente errori nelle convenzioni ortografiche note.	- Esercitazioni alla LIM con giochi interattivi didattici. - Produzione di giochi sulle categorie grammaticali con l'uso della LIM e del software "Smart Notebook". - Esercizi e giochi grammaticali del libro di testo. - Dettati.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.
--	---	--	---	--	--

ITALIANO CLASSE TERZA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali.	1. Ascoltare, comprendere e comunicare messaggi verbali.	- Situazioni, informazioni, consegne, sequenze, messaggi verbali di diverso tipo. - Gli elementi fondamentali della comunicazione orale. - Scambio comunicativo nel rispetto delle regole. - Rielaborazione di contenuti di un'esposizione secondo il criterio della successione temporale,	- Interagire sempre in modo pertinente nelle conversazioni, rispettando il turno ed esprimendo in modo preciso e appropriato esperienze e vissuti. - Ascoltare testi di tipo narrativo, descrittivo, di informazione, regolativi letti dall'insegnante o trasmessi dai media, riferendone autonomamente con chiarezza ed esaustività le informazioni esplicite e	- Conversazioni su eventi legati all'esperienza personale. - Esposizione orale di semplici testi narrativi, descrittivi, poetici. - Ascolto di letture dell'insegnante.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.

		della logica e nel rispetto delle concordanze.	alcuni particolari significativi, con qualche domanda guida.		
Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale. Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa.	2. Leggere in modo corretto, scorrevole, espressivo e comprendere testi di vario tipo.	- Le varie tecniche di lettura. - La struttura, funzione e scopo dei testi descrittivi, narrativi e poetici. - La funzione e la struttura del testo regolativo. - La funzione del testo informativo.	- Leggere autonomamente, con fluidità e correttezza testi di narrativa per l'infanzia adatti alla sua età, brevi testi informativi di studio, cogliendone il significato e, con il supporto di facilitatori e domande guida, le informazioni rilevanti e implicite. - Saper riferire in autonomia, con chiarezza, esaustività e buona ricchezza di particolari, la trama dei testi narrativi, il contenuto di testi descrittivi e, con qualche domanda guida, le informazioni di semplici testi di studio.	- Lettura di testi narrativi, descrittivi, informativi, regolativi, poetici e individuazione della struttura del testo.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.
Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola	3. Produrre testi di vario genere ortograficamente corretti e adeguati allo scopo e al destinatario.	- Pianificazione in maniera elementare un testo scritto.	- Scrivere in autonomia testi narrativi e descrittivi semplici, ma articolati, relativi ad argomenti noti e seguendo schemi guida.	- Riordinare un testo diviso in sequenze. - Completamento di testi cloze. - Produzione di testi narrativi avvalendosi	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza

offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.			- -Scrivere autonomamente semplici testi informativi e regolativi, seguendo domande guida o schemi puntuali. - Compiere autonomamente rielaborazioni e semplici sintesi di brevi testi dati, ascoltati o letti, seguendo puntuali schemi guida.	di immagini in sequenze. - Completamento in modo logico di una parte mancante del testo narrativo. - Progettare testi narrativi e descrittivi collettivi. - Attività strutturate per l'avvio alla sintesi (domande guida, sequenze illustrate, suddivisione in sequenze). - Produzione di testi narrativi e descrittivi basati su esperienze personali (gite scolastiche, eventi avvenuti a scuola, oggetti e animali ...). - Costruzione di "rimari". - Completamento di filastrocche e poesie inserendo parole in rima. - Produzione di semplici poesie utilizzando la tecnica degli acrostici e/o dell'anafora.	digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.
--	--	--	--	---	--

Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. 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.	4. Padroneggiare gli elementi morfologici e sintattici del discorso.	- Le convenzioni ortografiche. - La differenza tra discorso diretto ed indiretto. - Le parti del discorso (articoli; nomi concreti, astratti, primitivi, derivati, alterati, composti collettivi; preposizioni; pronomi personali soggetto). - La struttura della frase (soggetto, predicato, espansione). - Uso del dizionario.	- Comprendere e utilizza regolarmente un vocabolario articolato e appropriato, composto di parole di largo uso, ma anche di specifiche apprese con le letture e lo studio, adattandolo alle diverse situazioni d'esperienza. - Ipotesizzare il significato di parole non note, anche provenienti da altre lingue, partendo dal senso della frase e consulta il dizionario con indicazioni dell'insegnante. - Individuare e correggere autonomamente errori ortografici e rileva autonomamente evidenti errori o formulazioni inappropriate nella sintassi.	- Ricerca nel dizionario di parole non note, sinonimi, antonimi, polisemici. - Esercizi di analisi grammaticale e logica. - Esercitazioni alla LIM con giochi interattivi didattici.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.
---	--	--	--	--	--

ITALIANO CLASSE QUARTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti	1. Ascoltare, comprendere e comunicare messaggi verbali.	- Informazioni, consegne, sequenze, messaggi verbali di diverso tipo. - Gli elementi fondamentali della	- Anche in situazioni nuove, interagire in modo preciso e pertinente nelle conversazioni, rispettando il turno e mantenendo un registro	- Conversazioni su eventi legati all'esperienza personale. - Esposizione orale di testi narrativi.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza

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.		comunicazione orale. - Lo scambio comunicativo nel rispetto delle regole. - Rielaborazione del contenuto di un'esposizione secondo il criterio della successione temporale, della logica e nel rispetto delle concordanze.	sufficientemente appropriato al contesto, allo scopo e ai destinatari. - Ascoltare testi di vario tipo, pronunciati o letti dall'insegnante, riferendone autonomamente con chiarezza le informazioni significative direttamente esplicitate dal testo e, con qualche orientamento dell'insegnante, inferite.		digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.
Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. 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. Legge testi di vario	2. Leggere in modo corretto, scorrevole, espressivo e comprendere testi di vario tipo.	- Le varie tecniche di lettura. - La struttura, funzione e scopo di varie tipologie di testo narrativo (realistico, fantastico, d'avventura, umoristico). - Il ruolo dei vari personaggi, i luoghi, i tempi di un testo.	- Leggere autonomamente, con fluidità, correttezza ed espressività testi letterari di diverso tipo, brevi testi informativi di studio, cogliendone il significato, le informazioni esplicite e implicite. - Saper riferire in autonomia, con chiarezza, esaustività e ricchezza di particolari, la trama dei testi e le informazioni significative di semplici testi di studio.	- Lettura di testi narrativi, individuazione della struttura del testo: situazione iniziale, svolgimento, conclusione; individuazione delle sequenze narrative.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.

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.	3. Produrre testi di vario genere ortograficamente corretti e adeguati allo scopo e al destinatario.	- I concetti di sinonimia, antonimia, polisemia, derivazione, alterazione. - Acquisizione del linguaggio specifico delle diverse tipologie testuali. - Il lessico adeguato ai diversi contesti e destinatari.	- Scrivere, con indicazioni dell'insegnante e seguendo schemi-guida, individualmente e collettivamente, testi di diversa tipologia con lessico ricco e originale.	- Riordino di un testo diviso in sequenze. Completamento in modo logico di una parte mancante del testo narrativo. - Progettazione di più testi narrativi collettivi strutturati. - Produzione di testi narrativi basati su esperienze personali (gite scolastiche, eventi avvenuti a scuola...) Attività di rilettura del testo: controllo che i fatti e gli avvenimenti si susseguano con ordine uno dopo l'altro, che la punteggiatura e l'ortografia siano corretti.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.

Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti 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. 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.	4. Padroneggiare gli elementi morfologici e sintattici del discorso.	- Le convenzioni ortografiche. - Le parti variabili e invariabili del discorso.	- Comprendere e utilizzare regolarmente un vocabolario articolato e appropriato, composto di parole di largo uso, ma anche apprese. - Riconoscere le parti del discorso, in modo completo. - Individua gli elementi sintattici in frasi complesse.	- Ricerca nel dizionario di parole non note, sinonimi e contrari. - Esercizi di analisi grammaticale. - Esercitazioni alla LIM con giochi interattivi didattici. - Esercitazioni al computer a scuola e a casa.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.
--	--	--	--	--	--

ITALIANO CLASSE QUINTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e 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.	1. Ascoltare, comprendere e comunicare messaggi verbali.	- Situazioni, informazioni, consegne, sequenze, messaggi verbali di diverso tipo. - Gli elementi fondamentali della comunicazione orale. Ascolto e comprensione del tema e le informazioni essenziali di un'esposizione diretta o trasmessa. - Comprensione dello scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media. - Formulazione di domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento. - Lo scambio comunicativo nel rispetto delle regole. - Organizzazione del contenuto di un'esposizione secondo il criterio della successione temporale,	- Anche in situazioni nuove, interagire in modo preciso e pertinente nelle conversazioni, rispettando il turno e – preve indicazioni preliminari - mantenendo un registro sufficientemente appropriato al contesto, allo scopo e ai destinatari. - Ascoltare testi di tipo narrativo, descrittivo, di informazione, regolativi, pronunciati o letti dall'insegnante o trasmessi dai media, riferendone autonomamente con chiarezza le informazioni significative direttamente esplicitate dal testo e, con qualche orientamento dell'insegnante, inferite.	- Conversazioni su eventi legati all'esperienza personale. - Esposizione orale di testi informativi e regolativi.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.

		della logica e nel rispetto delle concordanze.			
Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. 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. 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.	2. Leggere in modo corretto, scorrevole, espressivo e comprendere testi di vario tipo.	- Le varie tecniche di lettura. - Uso delle informazioni del titolo, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si deve leggere. - Uso di vari tipi di testo opportune strategie per analizzare il contenuto, porsi domande, cogliere indizi utili alla comprensione. - La struttura, funzione e scopo dei testi informativi, regolativi e argomentativi.	- Leggere autonomamente, con fluidità, correttezza ed espressività testi letterari di diverso tipo, brevi testi informativi di studio, cogliendone il significato, le informazioni esplicite e implicite. - Riferire in autonomia, con chiarezza, esaustività e ricchezza di particolari, la trama dei testi e le informazioni significative di semplici testi di studio.	- Lettura di testi informativi, regolativi e argomentativi individuazione della struttura del testo e delle informazioni principali. - Individuazione dei paragrafi che compongono un testo informativo e loro titolazione.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.

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.	3. Produrre testi di vario genere ortograficamente corretti e adeguati allo scopo e al destinatario.	- Le diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. Produce testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale.	- Scrivere testi di diversa tipologia usando un lessico ricco e originale. - Effettuare rielaborazioni e sintesi di testi letti.	- Riassunti orali e scritti. - -Completamento di testi cloze. - Produzione di un testo avvalendosi di un facilitatore procedurale. - Attività di rilettura e controllo del testo.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.
Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti 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.	4. Padroneggiare gli elementi morfologici e sintattici del discorso.	- Le convenzioni ortografiche. - Le parti del discorso variabili e invariabili del discorso. - La struttura della frase (soggetto, predicato verbale, predicato nominale, complemento diretto, complementi indiretti). - La funzione transitiva e intransitiva de verbi. - La frase attiva e passiva.	- Comprendere e utilizzare regolarmente un vocabolario articolato e appropriato, composto di parole di largo uso, ma anche apprese. - Riconoscere con sicurezza la struttura della frase, i modi e i tempi verbali e le principali parti del discorso anche in frasi complesse. - Individuare gli elementi sintattici in frasi complesse. - Individuare e corregge autonomamente errori ortografici propri e altrui.	- Ricerca nel dizionario di parole non note, sinonimi e contrari. - Esercizi di analisi grammaticale e logica. - Esercitazioni al computer (a scuola e a casa) con giochi.	- Comunicazione nella madre lingua di istruzione. - Competenza digitale. - Imparare ad imparare. - Competenza sociale e civica. - Spirito di iniziativa.

STITUTO COMPRENSIVO STATALE II "E.C. DAVILA"

Via S. Francesco, 2 - 35028 Piove di Sacco (PD)

CURRICOLO SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri – Montessori**MATEMATICA CLASSE PRIMA**

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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	1. Conoscere e operare con i numeri naturali; eseguire semplici operazioni e applicare procedure di calcolo.	- Numeri fino a 20. - Valore posizionale delle cifre. - Confronti e ordinamenti fra i numeri (uso corretto dei segni >; <; =). - I numeri cardinali e ordinali. - Precedenti e successivi di un numero. - Semplici strategie di calcolo. - Tecnica dell'addizione e della sottrazione. - Confronto di numeri che esprimono grandezze. - Riconoscere le quantità. Doppio e metà di un numero.	- Contare oggetti, confrontarli e ordinarli, leggere e scrivere numeri fino a 20. - Raggruppare oggetti in base 10. - Eseguire mentalmente e per iscritto semplici addizioni e sottrazioni senza cambio e verbalizzare le procedure di calcolo.	- Confronto e ordinamento di oggetti in relazione a determinati attributi (es.: dal più piccolo al più grande). - Uso dei quantificatori. - Confronto di quantità (di più, di meno). - La relazione tanti/quant. - Costruzione di gruppi che aumentano, con oggetti, disegni, simboli. - Filastrocca dei numeri. - Esercizi sulla corrispondenza quantità-numero. - Giochi con i regoli. - Conteggi di oggetti (figure, sassolini, palline, tappi ecc...).	- Competenza matematica.

				- Giochi con le conte: contare per contare, contare oggetti, contare passi, contare disegni. - Costruzione della retta numerica. - Scrittura e lettura dei numeri da 0 a 20 (dalla sabbia al quaderno...). - Conta fino al 20 usando materiale non strutturato, l'abaco, i regoli, la linea dei numeri e il materiale strutturato di Bortolato (tastiera del 20 e linea delle palline). - Raggruppa, confronta e ordina quantità. - Ordina i numeri fino al 20 dal minore al maggiore e viceversa. - Confronta i numeri fino al 20 stabilendo relazioni di maggioranza, minoranza, uguaglianza; utilizza i segni convenzionali. - Primo approccio ad addizione e sottrazione in contesti concreti e in contesti fantastici.	
--	--	--	--	--	--

				- L'operazione di addizione. - L'insieme unione. - L'operazione di sottrazione. Sottrazione come resto e differenza. - Addizioni e sottrazioni con l'uso di materiale strutturato e non. - Esegue alla LIM giochi interattivi didattici.	
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 misura (metro, goniometro...).	2. Orientarsi nello spazio. Riconoscere e denominare le principali figure geometriche.	- Significato dei termini: sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, destra/sinistra. - Percorsi su reticolati mediante coordinate. - Le principali figure geometriche del piano e dello spazio; descrizione, denominazione e classificazione delle figure in base a caratteristiche geometriche. - I diversi tipi di linea aperte e chiuse.	- Localizzare oggetti nello spazio prendendo come riferimento se stessi secondo le relazioni: davanti, dietro, sopra, sotto, lontano, vicino, dentro, fuori, sinistra, destra. - Localizzare oggetti nello spazio prendendo come riferimento altri, secondo le relazioni: davanti a...dietro a... ecc. - Organizzare lo spazio grafico in due o quattro parti. - Orientarsi nello spazio grafico: in alto, in basso, a dx, a sx. - Effettuare percorsi secondo indicazioni precise. - Rappresentare percorsi eseguiti. - Riconoscere e rappresen-	- Riconosce la propria posizione nello spazio. - Comunica la posizione di oggetti nello spazio, usando i termini topologici adeguati. - Esegue e rappresenta graficamente semplici percorsi anche mediante codici. - Percorsi liberi e guidati. - Giochi con percorsi e piano quadrettato. - Riconosce le principali figure geometriche piane, le disegna e ne costruisce modelli. - Avvio al concetto di misura. - Effettua confronti e	- Competenza matematica.

			tare alcune caratteristiche delle linee. (aperte, chiuse, rette, curve) - Conoscere il concetto di confine, regione interna ed esterna. - Riconoscere nell'ambiente oggetti per rilevarne la forma. - Dagli oggetti alla forma solida o piana: osservazioni e denominazioni.	misurazioni. - Sceglie un campione adeguato alle lunghezze da misurare. - Misura per conteggio. - Misura di oggetti di uso quotidiano.	
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.	3. Classificare e mettere in relazione. Raccogliere dati e rappresentarli graficamente.	- Oggetti classificati in base ad una o a più proprietà, facilmente rilevabile. - Criteri di classificazione. - Situazioni di certezza, probabilità e impossibilità - Rappresentazioni statistiche. - Oggetti e fenomeni misurabili. - Grandezze omogenee per stabilire relazioni d'ordine.	- Elencare le proprietà di un oggetto. - Rilevare in oggetti uguaglianze e differenze. - Classificare oggetti o figure in base a uno o più attributi. - Individuare l'attributo che spieghi la classificazione fatta. - Stabilire l'appartenenza o non di uno o più elementi dell'universo dato. - Formare insiemi. - Confrontare insiemi rispetto alla numerosità (corrispondenza biunivoca). - Ricercare dati per ricavare informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle e grafici). - Ricavare informazioni anche da dati	- Classifica, ordina, seria numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, ed esplicitando i criteri seguiti. - Uso dei connettivi "e", "non". - Uso di quantificatori. - Prime osservazioni statistiche. - Organizzazione di dati con semplici rappresentazioni iconiche. - Raccolta di dati e creazione di un istogramma.	- Competenza matematica.

			rappresentati in tabelle e grafici. - Riconoscere e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza. - Utilizzare i più comuni strumenti di misura.		
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 soluzione 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	4. Riconoscere, rappresentare graficamente e risolvere semplici problemi.	- Situazioni problematiche concrete. - Testi problematici. - Ipotesi di soluzione. - Fasi di risoluzione: individuazione dati e domanda, rappresentazione iconografica, piano di soluzione, operazione corretta e risposta. - Problemi di addizione e sottrazione.	- Leggere e comprendere testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. - Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. - Costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontarle con il punto di vista di altri.	- Comprende il significato del testo problemico e ne rappresenta le situazioni, con oggetti o graficamente. - Rappresenta in gruppo la scena del contesto problemico. - Rappresenta sul quaderno la situazione/contesto problemico. - Rielabora oralmente la situazione/contesto problemico, - Risolve autonomamente semplici problemi aritmetici ad una domanda, utilizzando gli strumenti e le tecniche note, aiutandosi con disegni e oggetti.	- Competenza matematica. - Competenza alfabetica funzionale.

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.					

MATEMATICA CLASSE SECONDA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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	1. Conoscere e operare con i numeri naturali; eseguire operazioni e applicare procedure di calcolo.	- Valore posizionale delle cifre in base 10. - Numeri fino a 100. - Confronti e ordinamenti fra numeri, uso corretto dei segni $>$; $<$; $=$. - Precedente e successivo di un numero. - Numeri in successione con una regola. - Tabella della addizione,	- Contare oggetti o eventi, con la voce o mentalmente, in senso progressivo e regressivo, per salti di due, di tre... - Leggere e scrivere i numeri naturali, con la consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione; confrontarli e ordinarli anche	- Conta, confronta, legge e scrive i numeri naturali fino a 100 e ne conosce il valore posizionale; esegue mentalmente, semplici operazioni entro il 100; conosce e opera con le tabelline fino al 10; esegue addizioni e sottrazioni con e	- Competenza matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

		sottrazione, moltiplicazione, divisione. - Termini delle operazioni. - Addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni in colonna con un cambio. - Divisioni con il divisore ad una cifra. - Tavola pitagorica. - Strategie di calcolo mentale.	rappresentandoli con la retta. - Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. - Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. - Eseguire le operazioni con i numeri naturali.	senza cambio, moltiplicazioni e divisioni in riga.	
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 misura (metro, goniometro...).	2. Orientarsi nello spazio. Riconoscere e denominare le principali figure geometriche.	- Significato dei termini sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, destra/sinistra. - Oggetti nello spazio e sul piano cartesiano mediante le coordinate. - Percorsi su reticolati mediante coordinate. - Diversi tipi di linea. - Regione interna, regione esterna e confine. - Principali figure geometriche del piano e dello spazio. - Poligoni e non poligoni. - Principali poligoni e la loro denominazione in base al numero dei lati. - Simmetrie di una	- Comunicare la posizione degli oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, destra/sinistra). - Eseguire semplici percorsi partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. -Descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. - Descrivere, denominare e classificare figure in base a caratteristiche	- Rappresentazione di percorsi sul piano grafico secondo istruzioni scritte. - Descrizione verbale di un percorso effettuato da se stessi o da altri. - Descrizione verbale di un percorso rappresentato graficamente. - Riconosce i diversi tipi di linee (rette, curve, spezzate, miste, aperte, chiuse, semplici e intrecciate). - Individuazione della posizione delle linee (orizzontali, verticali, oblique). - Discriminazione tra poligoni e non	- Competenza matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

		figura. - Disegno di semplici figure geometriche.	geometriche. - Utilizzare strumenti per il disegno geometrico (riga e squadra).	poligoni. - Individuazione di lati, angoli, vertici, diagonali e assi di simmetria nelle figure piane. - Individuazione di facce, spigoli e vertici nelle figure solide. - Riconoscimento e completamento di figure simmetriche. - Individuazione di assi di simmetria in immagini date. - Utilizzo di misure arbitrarie e convenzionali. - Confronto diretto tra lunghezze (più lunga/più corta), pesi (più pesante/meno pesante) e capacità (contiene più liquido/meno liquido).	
Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica,	3. Classificare e mettere in relazione. Raccogliere dati e rappresentarli graficamente.	- Oggetti classificati in base ad uno o più attributi. - Quantificatori logici. - Relazioni. - Coppie ordinate del prodotto cartesiano. - Rilevamenti statistici e interpretazione dei dati raccolti.	- Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune. - Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. - Riconoscere e	- Classificazioni in base a una o più proprietà. - Classificazioni in base alla negazione di un attributo. - Individuazione della relazione: "è figlio di ...", "vive....", "è il doppio di....", "è il triplo di...." "mangia	- Competenza matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

in casi semplici, situazioni di incertezza.		- Grafici e tabelle e loro interpretazione ed elaborazione. - Strumenti di misura arbitrari per misurare e confrontare grandezze. - Certo, possibile e impossibile.	quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza.	", "è la mamma di". - Rappresentazione delle relazioni individuate in tabelle a doppia entrata. - Raccolta dei dati di un'indagine effettuata in classe o a casa. - Tabulazione dei risultati raccolti in ideogrammi, istogrammi e tabelle. - Interpretazione di dati tabulati in ideogrammi, istogrammi e tabelle. - Introduzione del linguaggio probabilistico (è possibile che.../è impossibile che ..., è certo che - Individuazione di frasi certe (enunciati). - Possibilità di prevedere un fenomeno, un evento (se piove, che un atleta tagli il traguardo per primo,...). - Riordina in successione una serie di azioni. - Ordinamento di una successione chiusa di	
---	--	---	---	---	--

				decisioni e domande.	
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 soluzione 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	4. Riconoscere, rappresentare graficamente e risolvere semplici problemi.	- Individuazione di situazioni problematiche concrete. - Lettura e comprensione un testo problematico. - Formulazione ipotesi di soluzione. - Definizione delle fasi di un percorso per giungere alla soluzione e la verbalizzazione. - Traduzione per iscritto del percorso stabilito e rappresentazione iconografica e matematica. - Riflessione sul procedimento seguito e sul risultato ottenuto. - Lettura, comprensione, rappresentazione e risoluzione di problemi matematici con le quattro operazioni (con una domanda).	- Rappresentare e risolvere i problemi, partendo da situazioni concrete. - Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. - Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto. - Descrive il procedimento seguito. - Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.	- Comprende il significato del testo problemico e ne rappresenta le situazioni, con oggetti o graficamente. - Rappresenta in gruppo la scena del contesto problemico. - Rappresenta sul quaderno la situazione/contesto problemico. - Rielabora oralmente la situazione/contesto problemico. - Risolve autonomamente semplici problemi aritmetici ad una domanda, utilizzando gli strumenti e le tecniche note, aiutandosi con disegni e oggetti. - Conoscenza dell'orologio e delle sue parti: quadrante, lancetta delle ore, dei minuti e dei secondi. - Rappresentazione grafica delle ore sull'orologio secondo le richieste.	- Competenza alfabetica funzionale. - Competenza matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

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.				- Riconoscimento delle banconote e delle monete correnti in uso in Europa: euro e centesimi. Effettuazione del cambio. - Simulazione di operazioni di vendita e di acquisti in classe. - Esecuzione di calcoli con l'euro	
---	--	--	--	---	--

MATEMATICA CLASSE TERZA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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	1. Conoscere e operare con i numeri naturali; eseguire operazioni e applicare procedure di calcolo.	- Valore posizionale delle cifre in base 10. - Numeri fino a 1000. - Confronti e ordinamenti fra numeri, uso corretto dei segni $>$; $<$; $=$. - Precedente e i successivo di un numero; - Successione di numeri con una regola. - Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni in tabella. - Termini delle operazioni e l'uso dello 0 e dell'1 in ciascuna di	- Conoscere i numeri naturali scritti in base 10 e il valore posizionale delle cifre entro le unità di migliaia. - Leggere, scrivere, ordinare, confrontare, comporre e scomporre numeri naturali e decimali. - Utilizzare e verbalizzare le procedure di calcolo orale e scritto. - Comprendere il concetto di frazione e conoscerne le parti. - Riconoscere e	- Conta, legge, confronta e scrive i numeri naturali fino a 1000; - Conosce le tabelline fino a 10; esegue addizioni e sottrazioni con e senza cambio, moltiplicazioni con fattori di una cifra; divisioni senza resto con il divisore di una cifra, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure; opera con le frazioni.	- Competenza matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

		esse. - Proprietà delle operazioni e il loro uso per il calcolo veloce. - Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni in colonna anche con più cambi. - Prove delle operazioni. - Tavola pitagorica; - Strategie di calcolo mentale. - Frazioni. - Frazioni decimali. - Numeri decimali. - Euro.	rappresentare una frazione.		
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,	2. Conoscere e operare con le figure geometriche.	- Termini sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, destra/sinistra. - Percorsi su reticolati mediante coordinate. - Figure geometriche del piano e dello spazio. - Simmetrie in una figura; - diversi tipi di linea. - Rette, semirette, segmenti, parallele, incidenti, perpendicolari. - L'angolo e le parti che lo compongono; le diverse ampiezze. - I poligoni, non poligoni e loro denominazione	- Conoscere, classificare e rappresentare i principali enti geometrici (punto, linea, angolo) e la loro posizione e reciproca relazione nello spazio (perpendicolarità, parallelismo, ...). - Conoscere, descrivere e rappresentare le principali figure piane. - Acquisire il concetto di perimetro di figure piane. Riconoscere figure simmetriche. - Riconoscere e rappresentare forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che	- Percepisce la propria posizione nello spazio e stima distanze e volumi; esegue e spiega un semplice percorso; riconosce, denomina e descrive figure geometriche piane. - Disegna figure geometriche piane servendosi del righello e costruisce modelli materiali anche nello spazio.	- Competenza matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).		- in base ai lati. - Perimetro. - Figure isoperimetriche ed equiestese. - Disegno di semplici figure geometriche.	- sono state create dall'uomo. - Descrivere, denominare e classificare figure in base a caratteristiche geometriche. - Utilizzare strumenti per il disegno geometrico (riga e squadra).		
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.	3. Effettuare misurazioni e stabilire relazioni tra unità di misura. Costruire e leggere diversi tipi di grafici.	- Classificazione, confronto e ordinamento di oggetti in base ad una o a più proprietà, anche con la negazione. - Classificazioni e relazioni con opportuni diagrammi e tabelle/schemi. - Proprietà di una data classificazione. - Situazioni di certezza, probabilità e impossibilità. - Grafici per rappresentare indagini statistiche. - Confronti in modo diretto e indiretto grandezze. - Misure di lunghezza convenzionali. - Misurazioni e trasformazioni da una unità di misura all'altra. - Sistema di Misura	- Ricercare dati per ricavare informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle e grafici). - Ricavare informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici - Riconoscere e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza. - Utilizzare i più comuni strumenti di misura (metro, ...).	- Classifica, ordina, seria numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà; legge e rappresenta relazioni e dati relativi a esperienze concrete, confronta grandezze, unità di misura arbitrarie e convenzionali	- Competenza matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

		Internazionale.			
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 soluzione 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...).	4. Risolvere situazioni problematiche descrivendone il procedimento	- Individuazione di situazioni problematiche concrete. - Lettura e comprensione un testo problematico. - Formulazione ipotesi di soluzione. - Definizione delle fasi di un percorso per giungere alla soluzione e la verbalizzazione. - Traduzione per iscritto del percorso stabilito e rappresentazione iconografica e matematica. - Riflessione sul procedimento seguito e sul risultato ottenuto. - Lettura, comprensione, rappresentazione e risoluzione di problemi matematici con le quattro operazioni (con una o due domande).	- Analizzare una situazione problematica, cogliendone gli elementi matematicamente significativi (dati, incognita). - Rappresentare e risolvere problemi, utilizzando strumenti e strategie diverse. - Formulare, partendo da una situazione concreta o da una rappresentazione grafica, il testo di un problema matematico - Leggere e comprendere testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. - Descrivere il procedimento seguito. - Costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.	- Ipotizza soluzioni a problemi matematici o d'esperienza; risolve semplici problemi in tutti gli ambiti di contenuto, ad una o due domande.	- Competenza alfabetica funzionale. - Competenza matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

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.					
---	--	--	--	--	--

MATEMATICA CLASSE QUARTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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	1. Conoscere e operare con i numeri naturali; eseguire operazioni e applicare procedure di calcolo.	- Relazioni tra i numeri naturali e/o decimali. - Valore posizionale delle cifre fino al milione e gli algoritmi. - Calcoli con le quattro operazioni. - Ordini di grandezza. - Frazione e rappresentazione simbolica. - Numeri decimali.	- Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. - Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto a seconda delle situazioni. - Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. - Operare con le frazioni. - Utilizzare numeri	- I grandi numeri: classe delle migliaia - Scritture diverse di un numero: in cifre, in lettere - Numerazione progressiva e regressiva - Precedente e successivo di un numero - Confronto tra numeri: $><=$ - Composizione e scomposizione dei grandi numeri interi e decimali - Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni	- Competenza matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

			decimali, e frazioni per descrivere situazioni quotidiane.	in tabella, in riga, in colonna con numeri naturali e decimali. - Divisioni con due cifre al divisore. - La divisione canadese - Le proprietà delle operazioni. - Problemi con le quattro operazioni. - Criteri di divisibilità; multipli, divisori. - Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000 con numeri interi e decimali. - Semplici espressioni aritmetiche. - Calcolo a mente. - Frazioni e numeri decimali, frazioni complementari, equivalenti, proprie, improprie e apparenti. - La frazione di un numero; dalla frazione all'intero. - Confronto di frazioni. - Problemi con le frazioni, con le misure e le misure di valore. - Situazioni problematiche in tabella, con il diagramma e con lo schema grafico. - Dati sovrabbondanti. - Dai dati al testo di un	
--	--	--	---	--	--

				problema. - Diverse strategie risolutive per uno stesso problema. - Problemi con due domande e più operazioni. - Produzione di testi problematici partendo da situazioni di vita reale, da dati, diagrammi o espressioni.	
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 misura (metro, goniometro...).	2. Conoscere e operare con le figure geometriche.	- Oggetti geometrici e le loro caratteristiche proprie. - Strumenti per il disegno geometrico (riga, goniometro compasso); - Concetto di angolo. - Principali figure geometriche piane. - Calcolo perimetro delle figure piane. - Figure equiestese, isoperimetriche ed equivalenti. - Caratteristiche del piano cartesiano.	- Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. - Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga). - Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. - Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. - Riconoscere figure	- Le linee, angoli e figure, - Le isometrie: la simmetria, la traslazione, la rotazione. - Classificazione di poligoni (triangoli, parallelogrammi, rettangoli, rombi, quadrati, trapezi). - Misura dell'ampiezza di un angolo: uso del goniometro. - Misura degli angoli interni dei poligoni - Assi di simmetria, altezze e diagonali. - Traslazioni e rotazioni di figure. - Misurazioni in scala di figure. - Figure, isoperimetriche, equiestese, congruenti. - Figure equiestese: la tassellazione.	- Competenza matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

			- traslate e riflesse. - Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. - Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità. - Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. - Utilizzare strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). - Riconoscere e utilizzare numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione.	- Perimetro e area dei poligoni: quadrato, rettangolo, triangolo, parallelogramma, rombo e trapezio - Problemi di logica. - Problemi sul perimetro e sull'area.	
Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica,	3. Effettuare misurazioni e stabilire relazioni tra unità di misura. Costruire e leggere diversi tipi di grafici.	- Sistema di misura convenzionale per la lunghezza, il peso e la capacità. - Perimetri e casi semplici di aree delle figure geometriche conosciute. - Unità di misura più adatte per misurare realtà diverse.	- Ricercare dati per ricavare informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle e grafici). - Ricavare informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. - Riconoscere e quantificare, in casi	- L'indagine statistica. - Raccolta e registrazione di dati nei grafici: ideogramma e istogramma. - Lettura dei dati di un grafico. - La moda, la mediana. - La media aritmetica. - Rappresenta relazioni e dati e utilizza le	- Competenza matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

in casi semplici, situazioni di incertezza.		- Misure di tempo. - Misure di valore.	semplici, situazioni di incertezza.	rappresentazioni per ricavare informazioni. - Casi favorevoli e casi possibili; combinazioni possibili. - Diagramma ad albero, di Eulero Venn e di Carroll. - Tabelle a doppia entrata k. Spesa, guadagno, ricavo, perdita - Le misure di lunghezza, di capacità, di massa, di superficie. - Problemi con le misure.	
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 soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi,	4. Risolvere situazioni problematiche descrivendone il procedimento	- Individuazione di situazioni problematiche concrete. - Lettura e comprensione un testo problematico. - Formulazione ipotesi di soluzione. - Definizione delle fasi di un percorso per giungere alla soluzione e la verbalizzazione. - Traduzione per iscritto del percorso stabilito e rappresentazione iconografica e matematica. - Riflessione sul procedimento seguito e sul risultato ottenuto. - Lettura, comprensione, rappresentazione e	- Leggere e comprendere testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. - Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. - Descrivere il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. - Costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.	- Situazioni problematiche in tabella, con il diagramma e con lo schema grafico. - Dati sovrabbondanti. - Dai dati al testo di un problema. - Diverse strategie risolutive per uno stesso problema. - Problemi con due domande e più operazioni. - Produzione di testi problematici partendo da situazioni di vita reale, da dati, diagrammi o espressioni. - Problemi con le misure. - Problemi di logica. - Problemi sul perimetro e sull'area.	- Competenza alfabetica funzionale. - Competenza matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

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.		risoluzione di problemi matematici con le quattro operazioni (con più domande).	- Sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che facciano intuire come gli strumenti matematici che acquisiti siano utili per operare nella realtà.		
---	--	--	---	--	--

MATEMATICA CLASSE QUINTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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	1. Conoscere e operare con i numeri naturali; eseguire operazioni e applicare procedure di	- Numeri naturali e/o decimali. - Valore posizionale delle cifre e gli algoritmi. - Calcoli con le quattro operazioni.	- Muoversi con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice. - Riconoscere e utilizzare	- I grandi numeri: classe dei milioni e dei miliardi. - Scritture diverse di un numero: in cifre, in lettere, sotto forma di potenze e come	- Competenza matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di

	calcolo.	- Ordini di grandezza. - Frazione e la sua rappresentazione simbolica. - Numeri decimali.	- rappresentazioni diverse di numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ecc. - Intuire che gli strumenti matematici sono utili per operare nella realtà.	- polinomio numerico. - Numerazione progressiva e regressiva. - Precedente e successivo di un numero. - Confronto tra numeri: $><=$. - Numeri positivi e negativi. - Composizione e scomposizione dei grandi numeri interi e decimali. - Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni in tabella, in riga, in colonna con numeri naturali e decimali. - Criteri di divisibilità; multipli, divisori e numeri primi. - Divisioni con tre cifre al divisore. - Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000 con numeri interi e decimali. - Le proprietà delle operazioni. - Espressioni aritmetiche Calcolo a mente. - Arrotondamento o	imparare a imparare.
--	----------	---	---	---	----------------------

				approssimazione. - Stima, sconto e interesse. - Frazioni e numeri decimali, frazioni complementari, equivalenti, proprie, improprie e apparenti. - La frazione di un numero: dalla frazione all'intero. - Confronto di frazioni: prodotto in croce. - Operazioni tra frazioni: addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni. - Calcolo della percentuale. - Dalla percentuale all'intero. - Problemi con le quattro operazioni, con le frazioni, con le misure e le misure di valore. - Situazioni problematiche in tabella, con il diagramma a blocchi e a striscia, con le espressioni e con lo schema grafico (con i segmenti).	
Riconosce e rappresenta forme del	2. Conoscere e operare con le	- Oggetti geometrici e loro caratteristiche.	- Riconoscere e rappresentare forme del	- Misura dell'ampiezza di un angolo: uso del	- Competenza

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 misura (metro, goniometro...).	figure geometriche.	- Strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, goniometro). - Gli angoli. - I poligoni. - Le parti del cerchio. - Perimetro e area. - Principali figure solide. - Le figure equiestese, isoperimetriche, equivalenti. - Le caratteristiche del piano cartesiano.	piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. - Descrivere, denominare e classificare figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. - Utilizzare strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). - Riconoscere e utilizzare rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione,...).	goniometro. - Misura degli angoli interni dei poligoni - Assi di simmetria, altezze e diagonali. - Traslazioni e rotazioni di figure. - Ingrandimenti e rimpicciolimenti di figure. - Poliedri: cubo, parallelepipedo, prisma, piramide - Solidi di rotazione: cilindro, cono e sfera - cerchio e circonferenza. - Figure isoperimetriche - Figure equiestese: la tassellazione. - Perimetro e area dei poligoni: rettangolo, parallelogramma, rombo, triangolo e trapezio. - Perimetro e area dei poligoni regolari: quadrato, triangolo rettangolo, pentagono, esagono e ottagono. - Formule inverse. - Misura della circonferenza. - Area del cerchio.	matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
---	----------------------------	---	---	---	---

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.	3. Effettuare misurazioni e stabilire relazioni tra unità di misura. Costruire e leggere diversi tipi di grafici.	- Unità di misura (capacità, lunghezza, massa, tempo, euro). - Sistema di misura convenzionale per la lunghezza, il peso e la capacità. - L'unità di misura più adatta per misurare realtà diverse. - Perimetri e aree delle figure geometriche conosciute.	- Ricercare dati per ricavare informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle e grafici). - Ricavare informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. - Riconoscere casi certi, possibili e impossibili. - Leggere e comprendere testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.	- Rilevamenti statistici. - Raccolta e registrazione di dati nel grafico a torta: l'areogramma. - Lettura dei dati di un grafico. - Moda e mediana. - Media aritmetica. - Casi favorevoli e casi possibili; combinazioni possibili. - Tabelle a doppia entrata. - Relazioni inverse.	- Competenza matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
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 soluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie	4. Risolvere situazioni problematiche descrivendone il procedimento	- Individuazione di situazioni problematiche concrete. - Lettura e comprensione un testo problematico. - Formulazione ipotesi di soluzione. - Definizione delle fasi di un percorso per giungere alla soluzione e la verbalizzazione. - Traduzione per iscritto del percorso stabilito e rappresentazione iconografica e matematica. - Riflessione sul procedimento seguito e sul risultato ottenuto. - Lettura, comprensione,	- Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. - Descrivere il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. - Costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. - Attraverso esperienze significative intuire come gli strumenti matematici siano utili per operare nella realtà. casi semplici, situazioni di incertezza.	- Problemi in tutti gli ambiti di contenuto, utilizzando le procedure note e gli strumenti dati. - Esplicita oralmente il procedimento che intende seguire per la soluzione. - Dai dati al testo di un problema - Diverse strategie risolutive per uno stesso problema. - Problemi con due domande e più operazioni. - Produzione di testi problematici partendo da situazioni di vita reale, da dati,	- Competenza alfabetica funzionale. - Competenza matematica. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

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.		rappresentazione e risoluzione di problemi matematici con le quattro operazioni (con più domande).	- Leggere e comprendere testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. - Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. - Descrivere il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. - Costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.	diagrammi o espressioni	
---	--	---	---	--------------------------------	--

STITUTO COMPRENSIVO STATALE II "E.C. DAVILA"

Via S. Francesco, 2 - 35028 Piove di Sacco (PD)

CURRICOLO SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri – Montessori

INGLESE CLASSE PRIMA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante.	1. Ascolto (comprensione orale) Ascoltare e comprendere semplici istruzioni.	- Le principali forme di saluto, semplici formule per presentarsi e per ringraziare. - I colori. - I numeri da 1 a 10. - Il plurale dei nomi con l'aggiunta della -s. - Semplici parole legate alla quotidianità: i familiari, i giocattoli, gli animali, i principali oggetti della scuola... - Le istruzioni più frequentemente utilizzate in classe. - Semplici parole ed espressioni legate ad alcune festività: Birthday, Halloween, Christmas, Easter.	- Riconoscere semplici espressioni per chiedere e dire il nome (What's your name? I'm..., My name is...), semplici formule di saluto quando ci si incontra e quando ci si congeda (Hello, Hi, Bye bye, Good bye...) ed espressioni per ringraziare (Thank you). - Riconosce i colori (red, yellow, pink, green, purple, orange, blue, brown, black, white). - Comprendere di che colore è un oggetto. - Conoscere i numeri da uno a 10. - Comprendere ed eseguire semplici istruzioni correlate alla vita di classe: Stand up, Sit down, Open/Close your book, Listen, Colour, Point to... - Identificare gli oggetti maggiormente utilizzati in classe (book, pen, pencil, rubber,	- Ascolto di canzoni, filastrocche, scioglilingua. - Story telling: brevi racconti presentati con l'ausilio di flashcards, storycards e della LIM. - Giochi di ascolto, movimento, mimo (collettivi, a coppie e a squadre). - Utilizzo di supporti visivi, flashcards e di materiale strutturato. - Utilizzo di supporti audio-video e multimediali (stereo, LIM...). - Utilizzo dell'e-book nello svolgimento delle attività di ascolto. - Attività di manipolazione e realizzazione di lavori legati al lessico proposto nelle attività di ascolto. - Attività TPR (Total Physical Response).	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Consapevolezza ed espressione culturale.

			- ruler...) - Comprendere semplici parole legate alla quotidianità, ad esempio i familiari, i giocattoli, gli animali... - Comprendere il significato di domande quali: What's this? What is it? What colour is it? - Riconoscere alcune semplici formule di augurio (Merry Christmas, Happy Halloween, Happy Easter...) e alcune parole relative alle festività.		
Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.	2. Parlatto (produzione e interazione orale) Produrre parole e semplici frasi.	- Le principali forme di saluto, semplici formule per presentarsi e per ringraziare. - Sì e no (yes, no). - I principali colori. - I numeri da 1 a 10. - Il plurale dei nomi con l'aggiunta della -s. - Semplici parole legate alla quotidianità: i familiari, i giocattoli, gli animali, i principali oggetti della scuola... - Semplici parole ed espressioni legate ad alcune festività: Birthday, Halloween, Christmas, Easter.	- Utilizzare semplici espressioni per chiedere e dire il nome, salutare quando ci si incontra e quando ci si congeda e ringraziare. - Rispondere a semplici domande utilizzando yes e no. - Nominare i colori. - Numerare da 1 a 10. - Rispondere alla domanda "How many ...?" utilizzando i numeri. - Nominare gli oggetti maggiormente utilizzati in classe (book, pen, pencil, rubber, ruler...). - Riprodurre semplici parole legate alla quotidianità, ad esempio i familiari, i giocattoli, gli animali... - Riprodurre alcune semplici formule di augurio (Merry Christmas, Happy Halloween, Happy Easter...) e alcune semplici parole rela-	- Riproduzione di canzoni, filastrocche, scioglilingua. - Semplici drammatizzazioni a coppie o a piccoli gruppi. - Giochi di produzione orale (collettivi, a coppie e a squadre). - Utilizzo di supporti visivi, flashcards e di materiale strutturato per attività di produzione orale. - Utilizzo dell'e-book nello svolgimento di attività di produzione orale.	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Consapevolezza ed espressione culturale.

			tive alle festività.		
--	--	--	----------------------	--	--

INGLESE CLASSE SECONDA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.	1. Ascolto (comprensione orale) Ascoltare e comprendere parole e frasi di uso quotidiano.	- Le principali forme di saluto, semplici formule per presentarsi, dire l'età e ringraziare. - I colori. - I numeri da 1 a 20. - Lessico relativo ad ambiti legati alla quotidianità, alla vita scolastica e familiare: oggetti della scuola, cibi, giocattoli, parti del viso e del corpo, i vestiti... - Semplici aggettivi (big - small, long - short...). - Il verbo essere e avere alla prima persona singolare (forma affermativa: I'm, I've got...) e alla seconda persona singolare (forma interrogativa: How old are you? Have you got...?). - Verbo essere alla terza persona singolare: It is, it's. - I verbi like alla prima persona singolare (forma affermativa e negativa: I like ..., I don't like ...) e alla seconda persona sin-	- Comprendere semplici espressioni per chiedere e dire il nome e l'età (How old are you? I'm 7). - Memorizzare semplici formule di saluto relative a quando ci si incontra e quando ci si congeda (Good morning, Good bye). - Riconoscere che l'aggettivo qualificativo relativo al colore va posizionato prima del nome (It's a blue pen). - Memorizzare i numeri da 1 a 20. - Comprendere le parole relative al lessico presentato: oggetti della scuola, cibi, giocattoli, parti del viso e del corpo, i vestiti... - Riconoscere semplici aggettivi. - Comprendere semplici espressioni e domande con i verbi essere, avere e like. - Comprendere la domanda Where's...? ed espressioni che utilizzano le preposizioni di luogo in, on, under. - Riconoscere parole ed espressioni relative alle fe-	- Ascolto di canzoni, filastrocche, scioglilingua. - Story telling: brevi racconti presentati con l'ausilio di flashcards, storycards e della LIM. - Giochi di ascolto, movimento, mimo (collettivi, a coppie e a squadre). - Utilizzo di supporti visivi, flashcards e di materiale strutturato. - Utilizzo di supporti audio-video e multimediali (stereo, LIM...). - Utilizzo dell'e-book nello svolgimento delle attività di ascolto. - Attività di manipolazione e realizzazione di lavori legati al lessico proposto nelle attività di ascolto. - Attività TPR (Total Physical Response).	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Consapevolezza ed espressione culturale.

		golare (forma interrogativa: Do you like ...?). - Le preposizioni in, on, under. - Parole ed espressioni legate ad alcune festività tipiche inglesi.	stività.		
Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	2. Parlato (produzione e interazione orale) Produce semplici messaggi.	- Le principali forme di saluto, semplici formule per presentarsi, dire l'età e ringraziare. - I colori. - I numeri da 1 a 20 - Lessico relativo ad ambiti legati alla quotidianità, alla vita scolastica e familiare: oggetti della scuola, cibi, giocattoli, parti del viso e del corpo, i vestiti... - Semplici aggettivi (big - small, long - short...). - Il verbo essere e avere alla prima persona singolare (forma affermativa) e verbo essere alla terza persona singolare: It is, it's. - I verbi like e can alla prima persona singolare (forma affermativa e negativa) - Le preposizioni in, on, under. - Parole ed espressioni legate ad alcune festività tipiche inglesi.	- Utilizzare semplici espressioni per chiedere e dire il nome e per dire l'età. - Utilizzare semplici formule di saluto quando ci si incontra e quando ci si congeda. - Esprimere di che colore è un oggetto e nomina gli oggetti utilizzando le formule apprese (It's green, it's a pen...) - Numerare da 1 a 20. - Utilizzare gli aggettivi appresi in semplici frasi nell'ordine corretto. - Formulare semplici espressioni con i verbi essere e avere. - Nominare le parole relative al lessico presentato (cibi, vestiti, parti del corpo, giocattoli...). - Chiedere ed esprimere preferenze: Do you like cheese? I like, I don't like... - Indica dove si trova un oggetto o un personaggio rispondendo alla domanda Where's...? - Formulare semplici frasi legate alle abilità: I can/can't...	- Riproduzione di canzoni, filastrocche, scioglilingua. - Semplici drammatizzazioni a coppie o a piccoli gruppi. - Giochi di produzione orale (collettivi, a coppie e a squadre). - Utilizzo di supporti visivi, flashcards e di materiale strutturato per attività di produzione orale. - Utilizzo dell'e-book nello svolgimento di attività di produzione orale.	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Consapevolezza ed espressione culturale.

			- Riprodurre parole ed espressioni relative alle festività.		
L'alunno comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari.	3. Lettura (comprensione scritta) Leggere parole e semplici frasi.	- Le principali forme di saluto, semplici formule per presentarsi, dire l'età e ringraziare. - I colori. - I numeri da 1 a 20 - Lessico relativo ad ambiti legati alla quotidianità, alla vita scolastica e familiare: oggetti della scuola, cibi, giocattoli, parti del viso e del corpo, i vestiti... - Semplici aggettivi (big - small, long - short...). - Il verbo essere e avere alla prima persona singolare (forma affermativa) e verbo essere alla terza persona singolare: It is, it's. - Il like e can alla prima persona singolare (forma affermativa e negativa) - Le preposizioni in, on, under. - Parole ed espressioni legate ad alcune festività tipiche inglesi.	- Leggere e comprendere parole precedentemente apprese oralmente, legate ad ambiti semantici della quotidianità. - Leggere e comprendere semplici frasi costituite da lessico, formule e strutture linguistiche conosciute, accompagnate da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.	- Lettura collettiva di wordcards. - Lettura collettiva e individuale di parole e semplici frasi in supporti cartacei di vario tipo (libro di testo, schede operative...), attraverso attività prevalentemente ludiche. - Lettura di parole e semplici frasi in supporti multimediali (LIM, e-book...).	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Consapevolezza ed espressione culturale.
Descrive per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a	4. Scrittura (produzione scritta). Scrivere parole.	- Le principali forme di saluto, semplici formule per presentarsi, dire l'età e ringraziare. - I colori. - I numeri da 1 a 20	- Copiare correttamente parole. - Scrivere correttamente parole, precedentemente apprese a livello orale, con il supporto di un modello.	- Scrittura di parole e frasi minime nel quaderno, nel libro e in schede operative. - Scrittura di parole in supporti multimediali	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Imparare ad imparare.

bisogni immediati.		- Lessico relativo ad ambiti legati alla quotidianità, alla vita scolastica e familiare: oggetti della scuola, cibi, giocattoli, parti del viso e del corpo, i vestiti... - Semplici aggettivi (big - small, long - short...). - Il verbo essere e avere alla prima persona singolare (forma affermativa) e verbo essere alla terza persona singolare: It is, it's. - Il verbo like e can alla prima persona singolare (forma affermativa e negativa). - Le preposizioni in, on, under. - Parole ed espressioni legate ad alcune festività tipiche inglesi.		(LIM, e-book...) e interattivi, prevalentemente attraverso modalità ludiche.	- Competenze sociali e civiche. - Consapevolezza ed espressione culturale.
--------------------	--	--	--	---	---

INGLESE CLASSE TERZA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lin-	1. Ascolto (comprensione orale) Ascoltare e comprendere semplici dialoghi e storie.	- Le formule di saluto ed espressioni linguistiche per chiedere e dare informazioni personali. - L'alfabeto inglese. - I numeri fino al 100 (interi). - Lessico relativo ad ambiti	- Comprendere diverse formule di saluto. - Comprendere semplici domande relative a nome, età, provenienza (Where are you from? I'm from Italy). - Comprendere	- Ascolto e memorizzazione di rhymes, chants, songs. - Semplici drammatizzazioni. - Story telling: comprensione di brevi racconti presentati con l'ausilio di	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Imparare ad imparare. - Competenze socia-

gua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.		legati alla quotidianità, alla vita scolastica e familiare: ambienti, cibo, oggetti, sport, azioni che indicano capacità... - Le emozioni. - Il plurale dei nomi in s e alcuni semplici plurali irregolari. - Gli articoli indeterminativi e determinativi - I pronomi personali singolari e alcune forme del verbo essere e avere (in particolare affermativa). - Formule per chiedere ed esprimere preferenze. - There is – there are - I can – I can't. - Parole ed espressioni legate alle principali festività.	l'espressione per chiedere come sta (How are you?). - Comprendere l'alfabeto inglese e lo spelling di semplici parole. - Comprendere i numeri fino al 100 interi. - Distinguere forme diverse del plurale dei nomi e coglie che l'aggettivo non ha il plurale. - Riconoscere gli articoli determinativi (the) e indeterminativi (a/an) in semplici frasi. - Comprendere espressioni che indicano il possesso di oggetti con i pronomi e le forme verbali apprese. - Rispondere a semplici domande utilizzando lessico e strutture linguistiche apprese. - Riconoscere alcune preposizioni di luogo: in, on, under in semplici frasi. - Comprendere semplici descrizioni di luoghi o ambienti in frasi con there is – there are. - Comprendere il verbo can in riferimento alle azioni apprese. - Riconoscere un maggior numero di parole ed espressioni relative alle festività.	flashcards, storycards e della LIM. - Individuazione nelle storie di lessico e strutture linguistiche. - Giochi di ascolto, movimento, a coppie a squadre e TPR. - Utilizzo di flashcards e di materiale strutturato in attività di ascolto. - Attività di manipolazione (draw, colour, cut, stick....). - Utilizzo di supporti audio-video e multimediali (stereo, LIM...) in attività di ascolto.	li e civiche. - Consapevolezza ed espressione culturale.
--	--	--	--	--	---

Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	2. Parlato (produzione e interazione orale) Produrre messaggi e interagire utilizzando semplici espressioni.	- Le formule di saluto ed espressioni linguistiche per chiedere e dare informazioni personali. - L'alfabeto inglese. - I numeri fino al 100 interi. - Lessico relativo ad ambiti legati alla quotidianità, alla vita scolastica e familiare: ambienti, cibo, oggetti, sport, azioni che indicano capacità... - Le emozioni. - Il plurale dei nomi in s e alcuni semplici plurali irregolari. - Gli articoli indeterminativi e determinativi . - I pronomi personali singolari e alcune forme del verbo essere e avere (in particolaare affermativa). - Formule per chiedere ed esprimere preferenze. - There is – there are . - I can – I can't. - Parole ed espressioni legate alle principali festività.	- Chiedere e dire il nome, l'età, la provenienza e come sta. - Utilizzare diverse formule di saluto. - Dire l'alfabeto inglese, con l'aiuto di un supporto visivo. - Eseguire lo spelling di semplici parole. - Nominare i numeri fino al 100 interi. - Associare numeri e colori ad oggetti e animali rispettando l'ordine di costruzione della frase in inglese: It's a black cat... Ten green pencils. - Utilizzare con maggiore consapevolezza il plurale dei nomi. - Utilizzare gli articoli determinativi (the) e indeterminativi (a/an) in semplici frasi. - Esprimere in maniera semplice il possesso di oggetti con i pronomi e le forme verbali apprese. - Descrivere in modo semplice un personaggio, un oggetto o un animale: It's a ... He/She's big/small... The cat is... - Rispondere a semplici domande utilizzando lessico e strutture linguistiche apprese. - Nominare il lessico cono-	- Riproduzione di rhymes, chants, songs. - Produzione di semplici messaggi in drammatizzazioni. - Riproduzione di lessico e strutture linguistiche presenti in storie (story telling). - Giochi e attività di produzione orale con l'utilizzo di supporti visivi, flashcards e materiale strutturato. - Utilizzo di supporti audio-video e multimediali (stereo, LIM...) in attività di produzione orale.	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Consapevolezza ed espressione culturale.
---	--	---	---	---	---

			sciuto e lo utilizza in semplici frasi. - Indicare dove si trova un oggetto, un personaggio o un animale: Where's ...? (It's) in the..., utilizzando le preposizioni di luogo apprese. - Descrivere luoghi o ambienti con semplici frasi utilizzando: there is – there are concordando i nomi al singolare e plurale. - Utilizzare il verbo can alla forma affermativa e negativa, in riferimento alle azioni apprese. - Rispondere alla domanda Can you...? utilizzando le risposte brevi Yes, I can / No, I can't. - Riprodurre un maggior numero di parole ed espressioni relative alle festività.		
L'alunno comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari.	3. Lettura (comprensione scritta) Leggere semplici testi.	- Le formule di saluto ed espressioni linguistiche per chiedere e dare informazioni personali. - L'alfabeto inglese. - I numeri fino al 100 interi. - Lessico relativo ad ambiti legati alla quotidianità, alla vita scolastica e familiare: ambienti, cibo, oggetti, sport, azioni che indicano capacità... - Le emozioni.	- Leggere e comprendere semplici testi in cui compaiono lessico, formule e strutture linguistiche conosciute, accompagnate da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando frasi ed espressioni familiari.	- Lettura e memorizzazione di rhymes, chants, songs. - Lettura e comprensione di dialoghi, brevi e semplici testi. - Story telling: comprensione di brevi racconti presentati con l'ausilio di flashcards, storycards e della LIM. - Individuazione nelle storie di lessico e strutture linguistiche conosciute.	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Consapevolezza ed espressione culturale.

		- Il plurale dei nomi in s e alcuni semplici plurali irregolari. - Gli articoli indeterminativi e determinativi . - I pronomi personali singolari e alcune forme del verbo essere e avere (in particolare affermativa). - Formule per chiedere ed esprimere preferenze. - There is – there are. - I can – I can't. - Parole ed espressioni legate alle principali festività.		- Utilizzo di supporti audio-video e multimediali (stereo, LIM, e-book...) in attività di lettura.	
Descrive per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	4. Scrittura (produzione scritta) Scrivere parole e semplici frasi.	- Le formule di saluto ed espressioni linguistiche per chiedere e dare informazioni personali. - L'alfabeto inglese. - I numeri fino al 100. - Lessico relativo ad ambiti legati alla quotidianità, alla vita scolastica e familiare: ambienti, cibo, oggetti, sport, azioni che indicano capacità... - Le emozioni. - Il plurale dei nomi in s e alcuni semplici plurali irregolari. - Gli articoli indeterminativi e determinativi . - I pronomi personali singolari e alcune forme del verbo essere e avere (in particolare affermativa). - Formule per chiedere ed esprimere preferenze.	- Scrivere in forma comprensibile parole e semplici frasi per presentarsi, ringraziare, fare gli auguri, invitare qualcuno, chiedere o dare notizie su se stessi e sugli altri. - Elaborare semplici risposte a domande conosciute. - Completare un breve testo relativo ad ambiti semantici conosciuti.	- Scrittura di parole e semplici frasi nel quaderno, nel libro e in schede operative. - Scrittura di parole e semplici frasi in supporti multimediali (LIM, e-book...) e interattivi.	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Consapevolezza ed espressione culturale.

		- There is – there are . - I can – I can't. - Parole ed espressioni legate alle principali festività.			
--	--	---	--	--	--

INGLESE CLASSE QUARTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.	1. Ascolto (comprensione orale) Ascoltare e comprendere brevi dialoghi e storie.	- I numeri fino al 100. - I nomi di alcuni paesi stranieri e aggettivi di nazionalità. - Il tempo atmosferico, i giorni della settimana, i mesi e le stagioni. - L'ora in punto (o' clock), it's a quarter past e it's half past. - Le materie scolastiche. - Attività del tempo libero: have a picnic, ride a bike, walk, swim. - La città: alcuni luoghi pubblici (train station, library, supermarket, cinema...) e mezzi di trasporto.. - Le direzioni: go straight on, turn right/turn left.	- Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciati chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. - Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave ed il senso generale. - Riconoscere il lessico relativo agli ambiti semantici studiati. - Comprendere domande ed espressioni relative all'ora in punto, e un quarto e mezza. - Comprendere le domande e le espressioni per chiedere e dire dove si trova un oggetto. - Comprendere le espressioni che utilizzano i verbi di routine e verbi di azione. Chiedere e dare sem-	- Ascolto di canzoni, filastrocche, scioglilingua. - Story telling: brevi racconti presentati con l'ausilio di flashcards, storycards e della LIM. - Giochi di ascolto, movimento, mimo (collettivi, a coppie e a squadre). - Utilizzo di supporti visivi, flashcards e di materiale strutturato. - Utilizzo di supporti audio-video e multimediali (stereo, LIM...). - Utilizzo dell'e-book nello svolgimento delle attività di ascolto. - Attività di manipolazione e realizzazione di lavori legati al lessico proposto nelle attività di ascolto. - Attività TPR (Total Physical Response).	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa e imprenditorialità. - Consapevolezza ed espressione culturale.

			plici indicazioni per trovare un luogo.		
Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	2. Parlato (produzione e interazione orale) Produrre messaggi e interagire utilizzando semplici espressioni adatte alla situazione.	- I numeri fino al 100. - I nomi di alcuni paesi stranieri e aggettivi di nazionalità. - Il tempo atmosferico, i giorni della settimana, i mesi e le stagioni. - L'ora in punto (o' clock), it's a quarter past e it's half past. - Le materie scolastiche. - Attività del tempo libero: have a picnic, ride a bike, walk, swim. - La città: alcuni luoghi pubblici (train station, library, supermarket, cinema...) e mezzi di trasporto.. - Le direzioni: go straight on, turn right/turn left.	- Descrivere persone, luoghi ed oggetti familiari utilizzando parole/frasi già incontrate leggendo e/o ascoltando. - Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. - Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto utilizzando brevi frasi adatte alla situazione. - Utilizzare il lessico e le strutture linguistiche apprese nell'interazione con i compagni e l'insegnante.	- Riproduzione di rhymes, chants, songs. - Produzione di messaggi in drammatizzazioni e attività in coppia e in piccolo gruppo. - Riproduzione di lessico e strutture linguistiche in semplici interazioni. - Utilizzo di supporti visivi e multimediali (stereo, LIM...) in attività e giochi di produzione orale.	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa e imprenditorialità. - Consapevolezza ed espressione culturale.
Leggere e capire i nomi e le parole familiari e frasi molto semplici.	3. Lettura (comprensione scritta) Leggere e ricavare informazioni da brevi testi.	- I numeri fino al 100. - I nomi di alcuni paesi stranieri e aggettivi di nazionalità. - Il tempo atmosferico, i giorni della settimana, i mesi e le stagioni. - L'ora in punto (o' clock), it's a quarter past e it's half past.	- Leggere e comprendere brevi testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. - Individuare e comprendere in brevi testi il lessico e le strutture	- Lettura e comprensione di dialoghi e testi. - Comprensione di racconti presentati con l'ausilio di supporti visivi. - Individuazione nelle storie di lessico e strutture linguistiche conosciute. - Utilizzo di supporti audio-video e multimediali	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare.

		- Le materie scolastiche. - Attività del tempo libero: have a picnic, ride a bike, walk, swim. - La città: alcuni luoghi pubblici (train station, library, supermarket, cinema...) e mezzi di trasporto.. - Le direzioni: go straight on, turn right/turn left.	linguistiche apprese.	(stereo, LIM, e-book...) in attività di lettura.	- Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa e imprenditorialità. - Consapevolezza ed espressione culturale.
Scrivere brevi e semplici messaggi. Compilare moduli con dati personali. Riflettere sulla lingua e le sue regole di funzionamento	4. Scrittura (produzione scritta) Scrive brevi messaggi e brevi testi.	- I numeri fino al 100. - I nomi di alcuni paesi stranieri e aggettivi di nazionalità. - Il tempo atmosferico, i giorni della settimana, i mesi e le stagioni. - L'ora in punto (o' clock), it's a quarter past e it's half past. - Le materie scolastiche. - Attività del tempo libero: have a picnic, ride a bike, walk, swim. - La città: alcuni luoghi pubblici (train station, library, supermarket, cinema...) e mezzi di trasporto.. - Le direzioni: go straight on, turn right/turn left.	- Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, ringraziare, fare gli auguri, invitare qualcuno, chiedere o dare notizie su se stessi e sugli altri. - Elaborare semplici risposte e domande. - Completare un testo utilizzando il lessico appreso.	- Scrittura di brevi messaggi. - Esercizi di scrittura attraverso l'utilizzo di supporti multimediali (LIM, e-book...).	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa e imprenditorialità. - Consapevolezza ed espressione culturale.
Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	5. Grammatica e riflessione sugli usi della lingua. Riconoscere e utilizzare le strutture e le funzioni comunicative apprese.	- I pronomi personali soggetto. - Gli articoli indeterminativi a/an e l'articolo determinativo the. - I verbi essere e avere nelle tre forme: affermativa, interrogativa e negativa.	- Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e ne coglie i rapporti di significato. - Osservare la struttura delle frasi e mette in relazione costrutti e intenzioni comunicative	- Esercizi specifici e attività ludiche finalizzate al consolidamento della grammatica. - Riflessione linguistica collettiva. - Attività di comparazione tra la LS e l'italiano.	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Competenze digitali.

		- Il Simple Present: forma affermativa, interrogativa e negativa. - Il verbo Like: forme affermativa, negativa e interrogativa. - Il verbo Can: forma affermativa, interrogativa e negativa.	- Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare. - Conoscere e utilizzare i pronomi personali soggetto. - Conoscere e utilizzare gli articoli indeterminativi e determinativi. - Utilizzare i verbi essere e avere nelle tre forme: affermativa, interrogativa e negativa. - Comprendere le espressioni che utilizzano i verbi di routine e verbi di azione usando il Simple Present. - Usare e comprende domande ed espressioni con il verbo Like. - Usare e comprende domande ed espressioni con il verbo Can.		- Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa e imprenditorialità. - Consapevolezza ed espressione culturale.
--	--	--	---	--	--

INGLESE CLASSE QUINTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lin-	1. Ascolto (comprensione orale). Ascoltare e comprendere dialoghi e storie.	- Le parti del giorno: morning, afternoon, evening, night. - Le ore (past, to...). - I verbi della "daily routine". - Gli sports e le attività del tempo libero. - La data.	- Comprendere brevi dialoghi istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciati chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.	- Ascolto di canzoni, filastrocche, scioglilingua. - Story telling: brevi racconti presentati con l'ausilio di flashcards, storycards e della LIM. - Giochi di ascolto, movimento, mimo (collettivi,	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Competenze digitali.

gua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.		- Descrizione fisica della persona: blue/green eyes, straight hair/curly hair, tall, short. - I lavori (doctor, shop assistant, nurse) e i luoghi di lavoro (hospital, shop...). - I negozi, espressioni su come chiedere e dire il prezzo. - Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia a lingua (usanze, feste, ricorrenze ...)	- Comprendere brevi testi multimediali identificando parole chiave ed il senso generale. - Riconoscere il lessico relativo agli ambiti semantici studiati. - Comprendere come chiedere e dire l'ora. - Comprendere le espressioni che utilizzano i verbi di routine e verbi di azione.	- a coppie e a squadre). - Utilizzo di supporti visivi, flashcards e di materiale strutturato. - Utilizzo di supporti audio-video e multimediali (stereo, LIM...). - Utilizzo dell'e-book nello svolgimento delle attività di ascolto. - Attività di manipolazione e realizzazione di lavori legati al lessico proposto nelle attività di ascolto. - Attività TPR (Total Physical Response).	- Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa e imprenditorialità. - Consapevolezza ed espressione culturale.
Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	2. Parlato (produzione e interazione orale). Produrre messaggi e interagire utilizzando semplici espressioni adatte alla situazione.	- Le parti del giorno: morning, afternoon, evening, night. - Le ore (past, to...). - I verbi della "daily routine". - Gli sports e le attività del tempo libero. - La data. - Descrizione fisica della persona: blue/green eyes, straight hair/curly hair, tall, short. - I lavori (doctor, shop assistant, nurse) e i luoghi di lavoro (hospital, shop...). - I negozi, espressioni su come chiedere e dire il prezzo. - Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia a lingua (usanze, feste, ricorrenze ...)	- Descrivere persone, luoghi ed oggetti familiari utilizzando parole/frasi già incontrate leggendo e/o ascoltando. - Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. - Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto utilizzando brevi frasi adatte alla situazione. - Utilizzare il lessico e le strutture linguistiche apprese nell'interazione con i compagni e l'insegnante.	- Riproduzione di rhymes, chants, songs. - Produzione di messaggi in drammatizzazioni e attività in coppia e in piccolo gruppo. - Riproduzione di lessico e strutture linguistiche in semplici interazioni. - Utilizzo di supporti visivi e multimediali (stereo, LIM...) in attività e giochi di produzione orale.	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa e imprenditorialità. - Consapevolezza ed espressione culturale.

		renze ...)			
L'alunno comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari.	3. Lettura (comprensione scritta). Leggere e ricavare informazioni da diversi tipi di testi.	- Le parti del giorno: morning, afternoon, evening, night. - Le ore (past, to...). - I verbi della "daily routine". - Gli sports e le attività del tempo libero. - La data. - Descrizione fisica della persona: blue/green eyes, straight hair/curly hair, tall, short. - I lavori (doctor, shop assistant, nurse) e i luoghi di lavoro (hospital, shop...). - I negozi, espressioni su come chiedere e dire il prezzo. - Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia a lingua (usanze, feste, ricorrenze ...).	- Leggere e comprendere diversi tipi di testo, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. - Individuare e comprendere in diversi tipi di testo il lessico e le strutture linguistiche apprese.	- Lettura e comprensione di dialoghi e testi. - Comprensione di racconti presentati con l'ausilio di supporti visivi. - Individuazione nelle storie di lessico e strutture linguistiche conosciute. - Utilizzo di supporti audio-video e multimediali (stereo, LIM, e-book...) in attività di lettura.	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa e imprenditorialità. - Consapevolezza ed espressione culturale.
Descrive per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	4. Scrittura (produzione scritta). Scrivere brevi testi.	- Le parti del giorno: morning, afternoon, evening, night. - Le ore (past, to...). - I verbi della "daily routine". - Gli sports e le attività del tempo libero. - La data. - Descrizione fisica della persona: blue/green eyes, straight hair/curly hair, tall, short. - I lavori (doctor, shop assi-	- Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, ringraziare, fare gli auguri, invitare qualcuno, chiedere o dare notizie su se stessi e sugli altri. - Elaborare semplici domande e risposte utilizzando le espressioni linguistiche apprese. - Completare un testo relativo ad ambiti semantici	- Scrittura di brevi testi di diversa tipologia. - Esercizi di scrittura attraverso l'utilizzo di supporti multimediali (LIM, e-book...).	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare.

		stant, nurse) e i luoghi di lavoro (hospital, shop...). - I negozi, espressioni su come chiedere e dire il prezzo. - Cenni di civiltà e cultura dei Paesi di cui si studia a lingua (usanze, feste, ricorrenze ...).	conosciuti.		- Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa e imprenditorialità. - Consapevolezza ed espressione culturale.
Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	5. Grammatica e riflessione sugli usi della lingua. Riconoscere e utilizzare le strutture e le funzioni comunicative apprese.	- I verbi: Be, Have got, Can - Il Present Simple - Il Present Continuous - Gli aggettivi possessivi: my, your... - I dimostrativi: This, That, These, Those - Le preposizioni di tempo: in, at, on - Avverbi di frequenza. How often...? Sometimes, never... - Le Wh question words. - Countable vs uncountables: books, dogs, milk fruit... - Some/Any - L'imperativo affermativo e negativo. Go/Don't go, Write/Don't write - Past Simple di be e have.	- Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e ne coglie i rapporti di significato. - Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative - Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare. - Individuare e saper utilizzare le nozioni di grammatica apprese. - Utilizzare i verbi nelle forme apprese.	- Esercizi specifici e attività ludiche finalizzate al consolidamento della grammatica. - Riflessione linguistica collettiva. - Attività di comparazione tra la LS e l'italiano.	- Comunicazione nelle lingue straniere. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa e imprenditorialità. - Consapevolezza ed espressione culturale.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE II "E.C. DAVILA"

Via S. Francesco, 2 - 35028 Piove di Sacco (PD)

CURRICOLO SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri – Montessori**SCIENZE CLASSE PRIMA**

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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.	1. Esplorare, osservare e descrivere i fenomeni naturali	- Gli oggetti le loro qualità e proprietà; semplici fenomeni della vita quotidiana. - Le trasformazioni ambientali naturali. - Fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e il ciclo delle stagioni.	- Ordinare, raggruppare e individuare la struttura, le caratteristiche e le funzioni dei materiali. - Descrivere semplici fenomeni. - Osservare le trasformazioni ambientali naturali. - Registrare in semplici tabelle la variabilità dei fenomeni atmosferici.	- Osservazione, manipolazione, analisi, esplorazione, descrizione e classificazione di oggetti e materiali. - Osservazione e registrazione dei fenomeni atmosferici.	- Competenza in scienze. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.					
Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.	2. Riconoscere le principali caratteristiche degli organismi animali e vegetali	- Momenti significativi nella vita di piante e animali. - Somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.	- Osservare, confrontare e individuare le caratteristiche di esseri non viventi, di piante e animali. - Fare ipotesi sui percorsi di sviluppo. - Individuare le caratteristiche dei viventi in relazione ai non viventi.	- Osservazione di piante e animali dal vivo e tramite immagini e video. - Semina, cura e crescita di piante. - Rappresentazioni e schemi riassuntivi dello sviluppo di animali e piante.	- Competenza in scienze. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
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	3. Conoscere e adottare comportamenti di rispetto nei confronti dell'ambiente e della propria salute.	- Pulizia e riordino dell'ambiente in cui si vive. - Cura del proprio corpo (igiene orale, ed. alimentare...).	- Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo. - Riconoscere in altri organismi viventi bisogni analoghi ai propri.	- Riordino e cura del proprio materiale scolastico e di quello della scuola. - Consumo di una merenda sana. - Denominazione e localizzazione le principali parti del corpo. - Rilevazione delle proprietà degli oggetti con la vista. - Rilevazione suoni e rumori con l'udito. - Rilevazione odori e profumi con l'olfatto. - Rilevazione sapori con il	- Competenza in scienze - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza

naturale. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.				gusto. - Rilevazione le caratteristiche degli oggetti con il tatto.	
--	--	--	--	--	--

SCIENZE CLASSE SECONDA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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	1. Esplorare, osservare e descrivere i fenomeni naturali.	- Le trasformazioni ambientali naturali (il ciclo dell'acqua). - Semplici fenomeni della vita quotidiana. - Le trasformazioni ambientali naturali.	- Individuare, analizzare qualità e proprietà di oggetti, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti. - Individuare strumenti e unità di misura non convenzionali. - Effettuare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. - Descrivere le esperienze i fenomeni studiati.	- Osservazione, manipolazione, analisi, esplorazione, descrizione e classificazione di oggetti, materiali. - Registrazione in semplici tabelle della variabilità dei fenomeni atmosferici. - Manipolazione e osservazione di oggetti di vario tipo. - Classificazione e seriazione di oggetti data una relazione d'ordine. - Descrizione e rappresentazione grafica di un oggetto. - Confronto fra oggetti per ricavarne somiglianze e differenze. - Classificazione di oggetti in base al materiale di cui sono	- Competenza in scienze. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

spazio/temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.				costruiti. - Uso degli oggetti coerentemente con i principi di sicurezza. - Uso di misure arbitrarie.	
Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.	2. Riconoscere le principali caratteristiche degli organismi animali e vegetali.	- Momenti significativi nella vita di piante e animali (realizzando semplici semine). - lo sviluppo di organismi animali e vegetali.	- Osservare, confrontare e individuare le caratteristiche di esseri viventi (piante e animali). - Fare ipotesi sui percorsi di sviluppo. - Individuare le caratteristiche dei viventi in relazione ai non viventi.	- Osservazione di piante e animali dal vivo e tramite video. - Registrazione delle osservazioni effettuate tramite disegno o semplici frasi. - Rappresentazioni e schemi riassuntivi dello sviluppo di animali e piante.	- Competenza in scienze. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
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	3. Conoscere e adottare comportamenti di rispetto nei confronti dell'ambiente e della propria salute.	- Pulizia e riordino dell'ambiente in cui si vive. - Cura del proprio corpo (igiene personale, ed. alimentare...).	- Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo. - Riconoscere in altri organismi viventi bisogni analoghi ai propri.	- Riordino e cura del proprio materiale scolastico e di quello della scuola. - Consumo di una merenda sana. - Consumo/uso responsabile delle risorse (acqua e cibo).	- Competenza in scienze. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza in materia di cittadinanza.

con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.					
Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.					

SCIENZE CLASSE TERZA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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,	1. Osservare, descrivere fenomeni naturali, formulare domande, realizzare semplici esperimenti.	- Le trasformazioni ambientali naturali (il ciclo dell'acqua). - Semplici fenomeni della vita quotidiana. - Le trasformazioni ambientali naturali e artificiali.	- Ordinare, raggruppare e individuare la struttura e le caratteristiche di oggetti e li descrive. - Esperimentare e utilizzare strumenti e unità di misura non convenzionali. - Conoscere e riferire in modo essenziale la variabilità dei fenomeni atmosferici.	- Osservazioni di fenomeni con approccio scientifico e realizzazione di semplici esperimenti. - Distinzioni tra trasformazioni naturale e artificiali. - Gli stati fisici dell'acqua. - Comprensione di com'è distribuita l'acqua sulla terra (attraverso l'interpretazione di un grafico). - Il ciclo dell'acqua: esperimenti, video, rappresentazioni. - Soluzioni, sospensioni e miscugli nell'interazione tra liquidi e polveri. - La differenza tra una soluzione e una sospensione.	- Competenza in scienze. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

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. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.				- I molteplici usi quotidiani dell'acqua. Individuare le cause dell'inquinamento dell'acqua.	
Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.	2. Riconoscere le principali caratteristiche degli organismi animali e vegetali.	- Momenti significativi nella vita di piante e animali. - Lo sviluppo di organismi animali e vegetali.	- Osservare, individuare somiglianze e differenze nella vita di piante e animali. - Osservare e riferire in modo essenziale le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo.	- Osservazione/studio della respirazione, della riproduzione, dell'alimentazione e del movimento degli esseri viventi. - Osservazione/visione di video, ricerca sull'habitat degli esseri viventi (elementi naturali e antropici). - Distinzione e classificazione di materiali organici e inorganici. - Distinzione solidi, liquidi e gas e riconoscere le loro proprietà. - Alcuni cambiamenti di stato della materia. - Le parti nella struttura delle piante.	- Competenza in scienze. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

				- Come le piante fabbricano da sé il proprio nutrimento: esperimenti. - I principali organismi animali e vegetali presenti nello stagno e le loro relazioni. - I principali esseri viventi presenti nel bosco e comprenderne le relazioni. - Gli organismi presenti nell'ambiente marino: i pesci...	
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. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo	3. Conoscere e adottare comportamenti di rispetto nei confronti dell'ambiente e della propria salute.	- Pulizia e riordino dell'ambiente in cui si vive. - Cura del proprio corpo (igiene personale, ed. alimentare...).	- Riconoscere e riferire le caratteristiche del proprio ambiente. - Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo. - Individuare abitudini e stili di vita rispettosi della salute. - Confrontare i propri bisogni con quelli di altri organismi viventi.	- Riordino e cura del proprio materiale scolastico e di quello della scuola. - Consumo di una merenda sana. - Consumo/uso responsabile delle risorse (acqua e cibo) - Identificazione organismi produttori, consumatori e decompositori. - Il concetto di rete alimentare. - Il concetto di piramide alimentare - conoscenza di alcune associazioni ambientaliste del territorio e delle loro attività.	- Competenza in scienze. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza in materia di cittadinanza.

interessano.					
--------------	--	--	--	--	--

SCIENZE CLASSE QUARTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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	1. Osservare, descrivere fenomeni naturali, formulare domande, realizzare semplici esperimenti	- Uso corretto del lessico specifico. - La materia come costituente del mondo, atomi e molecole. - Le caratteristiche di corpi solidi, liquidi e gassosi. - Gli stati di aggregazione della materia e la loro modificazione .	- Individuare alcuni semplici ed evidenti concetti scientifici. - Riconoscere regolarità nei fenomeni. - Sperimentare e utilizzare semplici strumenti di misura, anche convenzionali. - Condurre osservazioni e individuare le caratteristiche di una porzione di ambiente vicino.	- Indagini sui comportamenti di materiali comuni in molteplici situazioni sperimentabili per individuarne proprietà (consistenza, durezza, trasparenza, elasticità, densità, ...). - Produzione di miscele eterogenee e soluzioni, passaggi di stato e combustioni. - Interpretazione dei fenomeni osservati in termini di variabili e di relazioni tra esse, espresse in forma grafica e aritmetica. - Invarianze e conservazioni, in termini proto-fisici e proto-chimici, nelle trasformazioni che caratterizzano l'esperienza quotidiana - Conversazione guidata sull'argomento, partendo dalle conoscenze degli alunni. - Ricerche personali e di	- Competenza in scienze. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

adeguato, elabora semplici modelli. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.				gruppo. - Verbalizzazione delle esperienze. - Schemi riassuntivi. - Esperimenti, tabulazione ed esposizione.	
Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.	2. Riconoscere le principali caratteristiche degli organismi animali e vegetali.	- Classificazioni di animali e vegetali. - Gli ecosistemi. - Le catene alimentari - L'adattamento della specie e la teoria evuzionistica. - La biodiversità nelle specie e la necessità di salvarla per vita del pianeta.	- Spiegare in modo semplice, come la vita di ogni organismo sia in relazione con altre e differenti forme di vita. - Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali e collettive.	- Esperimenti sulle proprietà dell'aria. - Esperimenti sulla comprimibilità e l'elasticità dell'aria. - Descrizione di un esperimento sulla dilatabilità dell'aria. - Registrazioni e rappresentazioni della composizione dell'aria con l'utilizzo di un aerogramma. - Comprende il concetto di reazione chimica. - Comprende l'interdipendenza tra la respirazione delle piante e quella degli animali. Individuare le cause dall'inquinamento dell'aria. - Le cause di inquinamento del terreno e alcuni possibili rimedi. - Come effettuare la raccolta differenziata - Conversazione guidata sull'argomento, partendo dalle	- Competenza in scienze. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

				conoscenze degli alunni. - Ricerche personali e di gruppo. - Verbalizzazione delle esperienze. - Schemi riassuntivi. - Esperimenti, tabulazione dei risultati.	
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. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	3. Conoscere e adottare comportamenti di rispetto nei confronti dell'ambiente e della propria salute.	- L'importanza di una corretta alimentazione di una adeguata attività fisica. - Inquinamento ambientale (cause ed effetti sul pianeta Terra e sugli esseri viventi).	- Descrivere e riflettere sul funzionamento del corpo. - Sviluppare atteggiamenti di cura della propria salute. - Condurre osservazioni sulle trasformazioni ambientali, riconoscendo quelle operate dall'uomo.	- Conversazione guidata sull'argomento, partendo dalle conoscenze degli alunni. - Ricerche personali e di gruppo. - Verbalizzazione delle esperienze. - Schemi riassuntivi. - Esperimenti, tabulazione dei risultati.	- Competenza in scienze. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza in materia di cittadinanza.

SCIENZE CLASSE QUINTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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	1. Osservare, descrivere fenomeni naturali, formulare domande, realizzare semplici esperimenti.	- Esperienze inerenti le varie forme di energia (termica, luminosa, sonora). - Esperienze relative alle idee di irreversibilità e di energia. - Invarianze e conservazioni nelle trasformazioni che caratterizzano l'esperienza quotidiana - Calore come forma di energia. - Luce come forma di energia.	- Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore... - Riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia. - Distinguere le fonti esauribili dalle fonti rinnovabili di energie. - Indicare le misure di prevenzione e di intervento per i pericoli relativi alle fonti di calore e di energia elettrica. - Raccogliere dati da osservazioni dirette e indirette e da semplici esperimenti e classificarli.	- Esperienze concrete. - Osservazioni, sperimentazioni, schematizzazioni. - Fenomeni della vita quotidiana. - Esperimenti scientifici. - Misurazioni con strumenti convenzionali. - Verbalizzazione delle esperienze.	- Competenza in scienze. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.					
Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.	2. Riconoscere le principali caratteristiche degli organismi animali e vegetali.	- La cellula: unità fondamentale dei viventi. - Funzionamento degli organismi.	- Eseguire semplici esperimenti e schematizzare i risultati. - Formulare ipotesi che giustificano un fenomeno osservato. - Stabilire e comprendere relazioni di causa effetto. - Osservare e sperimentare sul campo. - Eseguire e verbalizzare esperimenti inerenti agli argomenti trattati.	- Modelli di cellula animale e di cellula vegetale. - Organismi unicellulari e pluricellulari. - Uso del microscopio. - Uso di immagini. - Uso di video sull'argomento.	- Competenza in scienze. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
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	3. Conoscere e adottare comportamenti di rispetto nei confronti dell'ambiente e della propria salute.	- Il corpo umano: apparati e il loro funzionamento. - Le norme igieniche - Rispetto del proprio corpo come entità irripetibile (ed. alla salute, all'alimentazione, rischi per la salute...). - Osservazione e interpretazione delle trasformazioni	- Riconoscere nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli microscopici e macroscopici. - Collegare lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo. - Descrivere le proprie esperienze utilizzando un linguaggio specifico. - Descrivere l'attività di ricerca in testi di vario	- Osservazioni reali e attraverso immagini e video di organi e apparati. - Semplici esperimenti di simulazione per dimostrare il funzionamento di organi e apparati.	- Competenza in scienze. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza in materia di cittadinanza.

scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.		ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo. - Curiosità ed interesse verso principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.	tipo.		
---	--	--	--------------	--	--

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE II "E.C. DAVILA"

Via S. Francesco, 2 - 35028 Piove di Sacco (PD)

CURRICOLO SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri – Montessori**STORIA CLASSE PRIMA**

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	1. Ordinare fatti ed eventi, collocarli nel tempo ricordandone i particolari.	- Indicatori temporali. - Le parti della giornata. - I giorni della settimana. - I mesi.	- Ricostruire una successione temporale. - Ricostruire le sequenze di una storia. - Usare correttamente gli indicatori temporali. - Riconoscere la ciclicità di alcuni eventi. - La contemporaneità tra azioni.	- Presentazione del contenuto con riferimento alle esperienze concrete degli alunni mediante conversazioni per conoscere l'idea che i bambini hanno della giornata e della sua articolazione in parti. - Conversazioni, rappresentazioni grafiche della giornata e della settimana scolastica (arrivo a scuola, intervallo...e fine lezioni (orario scolastico) e condivisione delle azioni rituali. - Conversazioni per individuare le azioni svolte individualmente dai bambini nelle altre parti della giornata e nella settimana, costruzione di rappresentazioni	- Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia

				iconiche individuali degli avvenimenti in sequenza (accompagnate da semplici verbalizzazioni scritte e verbalizzazioni orali più articolate), confronti tra gli alunni in riferimenti alla stessa parte di giornata o tra azioni riferite a parti di giornata diverse. - Rappresentazione delle parti della giornata e della settimana individualmente e/o con cartelloni utilizzando uno schema comune suddiviso in quattro momenti: mattina, pomeriggio, sera, notte. - Osservazione del percorso del sole per alcuni giorni e riconoscimento delle parti del giorno. - Attività orali, iconiche e scritte basata sull'utilizzo degli indicatori temporali di successione e durata per descrivere sequenze di azioni in una giornata e di una settimana. - Rappresentazione e memorizzazione della filastrocca della settimana.	
--	--	--	--	---	--

				- Rappresentazione sul quaderno di attività significative, svolte durante l'anno scolastico.	
L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.	2. Riconoscere alcuni cambiamenti che avvengono nel tempo.	- La storia personale. - Cambiamenti nella natura. - Le stagioni e gli elementi che le caratterizzano. - Cambiamenti negli oggetti di uso comune.	- Usare correttamente gli indicatori temporali. - Nominare i cambiamenti negli oggetti dovuti al passare del tempo. - Riconoscere i cambiamenti nel proprio corpo legati al trascorrere del tempo. - Riconoscere le caratteristiche stagionali.	- Osservazione di fenomeni naturali (alberi, frutti, candela, stagioni, ecc.) utilizzando anche strumenti multimediali ed interattivi	- Competenza sociale e civica - Imparare a imparare.
Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	3. Utilizzare i concetti temporali adesso- prima- dopo; riconoscere la successione temporale di azioni, eventi accaduti, storie e rielaborare oralmente in modo essenziale quanto appreso.	- Indicatori temporali. - La storia personale. - Cambiamenti nella natura. - Le stagioni e gli elementi che le caratterizzano. - Cambiamenti negli oggetti di uso comune.	- Ricostruire una successione temporale. - Ricostruire la sequenze di una storia. - Usare correttamente gli indicatori temporali. - Riconoscere la ciclicità di alcuni eventi. - La contemporaneità tra azioni.	- Ascolto, comprensione e rielaborazione di semplici racconti - Esecuzione di semplici consegne	- Competenza nella madrelingua o lingua d'istruzione.

STORIA CLASSE SECONDA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	1. Riconoscere le sequenze, la durata, la periodizzazione di eventi utilizzando i connettivi temporali	- Misura del tempo. - Strutturazione spaziotemporale. - La percezione della durata temporale. - La contemporaneità degli eventi. - La durata degli eventi e	- Misurare il tempo con l'orologio. - Utilizzare l'orologio. - La durata di un evento. - Sulla linea del tempo avvenimenti relativi alla propria esperienza. - Differenza tra tempo	- Osservazione di fenomeni naturali (stagioni, il dì e la notte, ecc.). - Verbalizzazione e rappresentazione grafica. - Esperienze concrete di	- Competenza nella madrelingua o lingua d'istruzione. - Competenza matematica e competenza di base in scienze e

		delle esperienze. - La storia dell'orologio. - L'orologio: il quadrante, le lancette. - Lettura dell'orologio. - Presentazione della clessidra e della meridiana e successiva realizzazione.	psicologico e tempo misurato.	osservazione di fenomeni che si svolgono in contemporaneità.	tecnologia.
L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	2. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze del proprio vissuto.	- Le diverse tipologie di fonti per ricostruire la propria storia. - Ricerca di informazioni riguardo il proprio passato.	- Riconoscere e classificare le diverse fonti storiche. - Reperire informazioni riguardo il proprio passato utilizzando varie tipologie di fonti.	- Ricerca di oggetti significativi della propria storia personale. - Classificazione e contestualizzazione degli oggetti reperiti.	- Competenza sociale e civica. - Imparare a imparare. - Consapevolezza ed espressione culturale.
Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	3. Organizzare fatti ed eventi ricostruendo il proprio vissuto personale collocandolo sulla linea del tempo e rielaborare oralmente in modo essenziale quanto appreso.	- Fatti ed eventi del proprio passato. - La linea del tempo. - I cambiamenti di oggetti nel tempo.	- Creare la linea del tempo personale. - Collocare fatti ed oggetti nel tempo.	- Disposizione degli oggetti sulla linea del tempo. - Osservazione di oggetti e le loro modificazioni nel tempo.	- Competenza sociale e civica. - Consapevolezza ed espressione culturale.

STORIA CLASSE TERZA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	1. Organizzare le informazioni per individuare relazioni cronologiche di fatti vissuti e semplici eventi storici.	- Gli indicatori temporali. - Periodi storici. - Collocazione degli eventi nello spazio e nel tempo. - Concetto di successione. - Concetto della contemporaneità degli eventi.	- Applicare in modo appropriato gli indicatori temporali, anche in successione. - Riordinare gli eventi in successione logica e analizzare situazioni di concomitanza spaziale e di contemporaneità. - Individuare la durata di un evento storico. - Ricostruire eventi storici in successione. - Leggere ed interpretare le testimonianze del passato.	- Costruzione della linea del tempo e collocazione di eventi, fatti storici e reperti. - Rielaborazione di quadri di civiltà.	- Competenza sociale e civica. - Imparare a imparare.
L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	2. Individuare e utilizzare le diverse tipologie di fonti storiche.	- Le fonti storiche. - Il lavoro dello storico.	- Conoscere i concetti fondamentali e gli strumenti di lavoro della disciplina. - Individuare le tracce e utilizzarle per produrre conoscenze del proprio passato, delle generazioni degli adulti e della propria comunità.	- Riconosce le varie figure che aiutano lo storico. - Riconosce le varie tipologie di fonti. - Confronta oggetti del passato.	- Competenza sociale e civica. - Imparare a imparare.
Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa	3. Esporre i contenuti con adeguata proprietà lessicale.	- Il big-bang, la nascita dell'Universo e della Terra. - Le Ere geologiche. - La nascita della vita. - Le esperienze umane preistoriche: la comparsa dell'uomo, i cacciatori di	- Reperire informazioni nel testo. - Individuare le parole chiave. - Rielaborare verbalmente le informazioni lette.	- Conversazioni guidate all'acquisizione della terminologia specifica. - Avvio al metodo di studio.	- Competenza in madrelingua o lingua d'istruzione. - Consapevolezza ed espressione culturale.

individuare le caratteristiche. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Comprende i testi storici proposti e sa individuare le caratteristiche. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 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. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.		epoche glaciali, la rivoluzione neolitica e l'agricoltura, lo sviluppo dell'artigianato, i primi commerci. - Gli ominidi. - Gli Australopitechi. - L'homo habilis. - L'homo erectus. - L'homo sapiens. - L'homo sapiens sapiens. - Le glaciazioni. - I bisogni dell'uomo primitivo. - Attività dell'uomo nel Paleolitico e nel Neolitico. - L'organizzazione dei primi villaggi.			
--	--	--	--	--	--

STORIA CLASSE QUARTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	1. Organizzare le informazioni per individuare relazioni cronologiche.	- Dalla preistoria alla storia. - Le grandi civiltà dell'antico Oriente (Mesopotamia, Egitto, India, Cina)	- Analizzare lo sviluppo temporale delle risposte date dall'uomo ai suoi bisogni. - Conoscere le trasformazioni prodotte dall'agricoltura sulle condizioni di vita dell'uomo. - Comprendere l'importanza dell'invenzione della scrittura. - Ricavare informazioni dalle fonti a disposizione. - Ricostruire il passato utilizzando fonti di vario tipo. - Utilizzare testi di mitologia e di epica e qualche semplice fonte documentaria a titolo paradigmatico. - Individuare le cause per le quali i popoli e le società si sono trasformati. - Effettuare semplici confronti fra quadri di civiltà. - Cogliere gli aspetti socio culturali di alcune civiltà.	- Collocamento e contestualizzazione dei popoli vissuti contemporaneamente all'interno della linea del tempo.	- Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie
L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende	2. Ricavare informazioni da diverse fonti per la ricostruzione storica.	- Dalla preistoria alla storia. - Le grandi civiltà dell'antico Oriente (Mesopotamia, Egitto, India, Cina).	- Ricavare informazioni dalle fonti a disposizione. - Ricostruire il passato utilizzando fonti di vario tipo. - Utilizzare testi di mitologia e di epica e qualche semplice fonte documentaria a titolo paradigmatico.	- Conoscenza dei quadri di civiltà di ogni popolo	- Competenza sociale e civica. - Imparare a imparare. - Consapevolezza ed espressione culturale.

l'importanza del patrimonio artistico e culturale.					
Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 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. Racconta i fatti studiati e	3. Individuare relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali/temporali in relazione alle civiltà studiate.	- Dalla preistoria alla storia. - Le grandi civiltà dell'antico Oriente (Mesopotamia, Egitto, India, Cina).	- Ricavare informazioni dalle fonti a disposizione. - Ricostruire il passato utilizzando fonti di vario tipo. - Utilizzare testi di mitologia e di epica e qualche semplice fonte documentaria a titolo paradigmatico. - Utilizzare carte geo-storiche per collocare nello spazio le varie civiltà.	- Costruzione dei quadri di civiltà di ogni popolo utilizzando anche lapbook, mappe concettuali, ecc.	- Competenza sociale e civica. - Imparare a imparare. - Consapevolezza ed espressione culturale.

sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.					
---	--	--	--	--	--

STORIA CLASSE QUINTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	1. Organizzare le informazioni per individuare relazioni cronologiche	- I quadri di civiltà dei popoli del Mediterraneo.	- Conoscere, utilizzare e costruire periodizzazioni di civiltà. - Utilizzare testi di mitologia e qualche documento, anche digitale. - Leggere brevi testi, anche digitali, di culture varie: della civiltà etrusca, romana e cristiana. - Rielaborare ed argomentare problemi storici. - Individuare a livello sociale e relazionale di causa-effetto; formulare ipotesi sugli effetti di una causa. - Prendere coscienza che ogni avvenimento storico arricchisce l'uomo.	- Ricerca di informazioni nei testi e nelle risorse digitali - Visione di video storici di diverso tipo (Documentari, animazione, spezzoni di film storici).	- Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie. - Competenza digitale.
L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce	2. Ricavare informazioni da diverse fonti per la ricostruzione storica; individuare relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali/temporali in	- I greci. - Le polis: Sparta ed Atene. - Le forme di governo. - Le colonie (Magna Grecia). - La civiltà greca (Religione, teatro,	- Comprendere brevi testi, anche digitali, delle diverse civiltà. - Rielaborare ed argomentare problemi storici. - Individuare relazioni di causa-effetto. - Formulare ipotesi sugli	- Ricostruzione di quadri di civiltà di ogni popolo utilizzando lapbook, mappe concettuali, ecc.	- Competenza sociale e civica. - Imparare a imparare. - Consapevolezza

storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	relazione alle civiltà studiate.	olimpiadi, arte, invenzioni e scoperte...). - Le guerre persiane. - Alessandro Magno e l'ellenismo. - I popoli italici. - Roma.	effetti di un dato fenomeno storico.		ed espressione culturale.
Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e	3. Conoscere e organizzare i contenuti ed esporli con proprietà lessicale.	- I greci. - Le polis: Sparta ed Atene. - Le forme di governo. - Le colonie (Magna Grecia). - La civiltà greca (Religione, teatro, olimpiadi, arte, invenzioni e scoperte...) - Le guerre persiane. - Alessandro Magno e l'ellenismo. - I popoli Italici. - Roma.	- Studiare ed esporre oralmente i contenuti appresi, anche utilizzando gli strumenti multimediali. - Scrivere testi informativi.	- Conversazioni guidate all'acquisizione della terminologia specifica. - Realizzazione di cartelloni esplicativi. - Attività cooperative.	- Competenza nella madrelingua o lingua d'istruzione.

di confronto con la contemporaneità. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.					
---	--	--	--	--	--

STITUTO COMPRENSIVO STATALE II "E.C. DAVILA"

Via S. Francesco, 2 - 35028 Piove di Sacco (PD)

CURRICOLO SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri – Montessori**GEOGRAFIA CLASSE PRIMA**

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici.	1. Utilizzare gli indicatori spaziali.	- Concetto di spazio aperto/chiuso. - Concetto di regione e confine. - Riconoscimento e rappresentazione di oggetti da diversi punti di vista. - La pianta della casa e dell'aula.	- Riconoscere spazi aperti/chiusi. - Discriminare la regione interna/il confine/la regione esterna - Rappresentare graficamente - Oggetti da diversi punti di vista. - Riconoscere spazi di ambienti interni ed esterni vicini alla sua realtà anche sotto forma di mappa.	- Giochi spaziali - Osserva dal vero alcuni oggetti da diversi punti di vista. - Rappresenta oggetti visti dall'alto per avviare alla lettura della mappa. - Rappresenta e riconosce vari ambienti della casa. - Osserva l'aula e la rappresenta in mappa. - Riflette sulle diverse funzioni degli spazi. - Sceglie gli arredi in base alle loro funzioni e ne riconosce le caratteristiche comuni. - Progetta a livello orale, grafico e scritto spazi pubblici e privati verosimili e/o rispondenti ai desideri dei	- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. - Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione..

				bambini. - Realizza in gruppo cartelloni relativi agli spazi pubblici e/o privati.	
Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche, realizzare semplici schizzi cartografici, progettare percorsi. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici.	2. Compiere percorsi seguendo indicazioni date.	- L'organizzazione spaziale nei percorsi. - Riconoscimento di ambienti e le loro funzioni.	- Orientarsi nello spazio utilizzando gli indicatori topologici. - Effettuare un percorso e lo rappresenta simbolicamente.	- Gioca orientandosi negli spazi della scuola. - Giochi di spostamento prima nello spazio reale e poi in quello grafico. - Giochi di spostamento sul reticolo. - Rappresentazioni grafiche di percorsi.	- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. - Competenze digitali. - Competenze sociali e civiche. Imparare ad imparare.
Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, ecc.). Coglie nei paesaggi le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.	3. Individuare gli elementi che caratterizzano i paesaggi vissuti e descriverli oralmente in modo essenziale.	- Elementi costitutivi dello spazio vissuto: funzioni, relazioni e rappresentazioni. - Gli spazi della scuola e le loro funzioni. - Gli spazi della casa e le loro funzioni.	- Orientarsi nello spazio utilizzando gli indicatori topologici. - Riconoscere spazi di ambienti interni ed esterni vicini alla sua realtà.	- Descrive oralmente la propria abitazione. - Osserva immagini e descrive la funzione degli ambienti della casa. - Osserva il paesaggio circostante e discrimina gli elementi naturali da quelli antropici	- Competenze sociali e civiche. Imparare ad imparare. - Consapevolezza ed espressione culturale.

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.					
--	--	--	--	--	--

GEOGRAFIA CLASSE SECONDA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti di riferimento.	1. Utilizzare gli Indicatori spaziali.	- Concetto di spazio fisico e rappresentato. - La nozione di punto di riferimento, posizione relativa, percorso e spostamento.	- Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto rispetto a diversi punti di riferimento. - Orientarsi nello spazio vicino e circostante. - Leggere uno spazio (mappa) attraverso i suoi elementi costitutivi e rappresentativi. - Riconoscere la funzione degli spazi in base alla disposizione degli arredi. - Formulare proposte di organizzazione degli spazi vissuti e pianificare comportamenti da assumere in tali luoghi. - Realizzare semplici rappresentazioni grafiche di spazi limitati (aula,	- Riconosce la propria posizione in uno spazio noto. - Si orienta con sicurezza nello spazio vicino e circostante. - Rappresenta graficamente semplici spazi. - Descrive oralmente un percorso noto utilizzando gli indicatori topologici.	- Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.. - Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.

			- cortile, casa, scuola, ...). - Distinguere gli elementi naturali ed antropici di un determinato ambiente (montagna, mare...).		
Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche, realizzare semplici schizzi cartografici, progettare percorsi. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)	2. Compiere percorsi seguendo indicazioni date.	- Gli spazi interni della casa e della scuola, gli arredi e le loro funzioni. - Gli spazi del centro abitato.	- Descrivere oralmente spostamenti propri ed altrui, utilizzando gli indicatori topologici.	- Percorsi strutturati. - Attività motorie di orientamento spaziale. - Attività di riconoscimento degli spazi della scuola, della palestra, del giardino. - Costruzione e/o esecuzione di un percorso all'interno del reticolo seguendo le indicazioni date.	- Competenze digitali. - Competenze sociali e civiche. - Imparare ad imparare.
Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, ecc.). Coglie nei paesaggi le progressive	3. Individuare gli elementi fisici ed antropici che caratterizzano i paesaggi e descriverli oralmente in modo essenziale.	- Distinzione tra spazi pubblici e privati. - I servizi pubblici e le loro funzioni: la scuola, la biblioteca, l'ospedale, il municipio... - I vari paesaggi e i loro	- Riconoscere e distinguere gli elementi negli ambienti naturali e artificiali.	- Ricerca e osservazione di immagini e luoghi. - Costruzione di plastici degli ambienti con materiali di recupero. - Uscite nel territorio.	- Competenze sociali e civiche. - Imparare ad imparare. - Consapevolezza ed espressione

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.		elementi fisici e antropici - Distinzione tra elementi fissi e mobili. - Uso adeguato degli spazi pubblici.			culturale.
--	--	---	--	--	------------

GEOGRAFIA CLASSE TERZA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti di riferimento.	1. Orientarsi nello spazio utilizzando punti di riferimento in modo corretto e consapevole.	- L'attività del geografo e dei suoi collaboratori (cartografo, botanico, geologo, zoologo, antropologo, climatologo). - Gli indicatori spaziali. - I punti cardinali.	- Formulare proposte di organizzazione di spazi vissuti (l'aula, la propria stanza, il cortile...) e di pianificazione di comportamenti da assumere in tali spazi. - Leggere rappresentazioni iconiche e cartografiche, utilizzando le legende e i punti cardinali. - Orientarsi nello spazio utilizzando il sole, la bussola, la stella polare. - Orientarsi nello spazio e nelle carte. - Utilizzare la riduzione in scala per rappresentare la realtà.	- Prende coscienza degli spazi vissuti (l'aula, la propria stanza, il cortile...) e pianifica comportamenti da assumere in tali spazi. - Si orienta nello spazio utilizzando il sole. - Si orienta nello spazio e nelle carte.	- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. - Competenze sociali e civiche. - Imparare ad imparare. - Consapevolezza ed espressione culturale.

Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) .	2. Leggere ed interpretare dati e carte.	- Il rapporto tra realtà geografica e la sua rappresentazione: primi approcci con il globo e la carta geografica, relativa ed assoluta, localizzazione. - La riduzione in scala. - I simboli nelle carte. - Classificazione delle carte geografiche. - I simboli nelle carte.	- Leggere rappresentazioni iconiche e cartografiche, utilizzando le legende e i punti cardinali.	- Legge semplici rappresentazioni iconiche e cartografiche. - Utilizza la riduzione in scala per rappresentare la realtà	- Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione... - Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. - Competenze digitali. - Competenze sociali e civiche. - Imparare ad imparare
Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani. Coglie nei paesaggi le progressive trasformazioni operate	3. Conoscere e organizzare i contenuti dei diversi paesaggi e definire gli aspetti salienti del sistema territoriale utilizzando il lessico specifico della disciplina.	- Gli elementi fisici ed antropici dei paesaggi: montagna, collina, pianura, fiume, lago, mare. - Posizione relativa ed assoluta, localizzazione.	- Riconoscere le caratteristiche naturali e antropiche dei diversi paesaggi. - Possedere il lessico specifico della disciplina.	- Osserva con l'ausilio di foto, filmati, riproduzioni in scala le caratteristiche naturali e antropiche dei diversi paesaggi. - Crea plastici dei diversi paesaggi con materiale di recupero. - Crea delle "scatole degli ambienti".	- Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione. - Competenze sociali e civiche. - Imparare ad imparare. - Consapevolezza

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.					ed espressione culturale.
---	--	--	--	--	---------------------------

GEOGRAFIA CLASSE QUARTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	1. Orientarsi nello spazio utilizzando punti di riferimento in modo corretto e consapevole.	- Concetto di confine. - I punti cardinali. - Elementi fissi e mobili del paesaggio. - La rappresentazione dello spazio con strumenti cartografici e loro utilizzo. - Dalla fotografia alla realtà.	- Orientarsi e muoversi nello spazio, utilizzando piante e carte stradali. - Individuare le caratteristiche principali delle regioni italiane. (amministrative, storiche, paesaggistiche, climatiche...). - Calcolare distanze su carte, utilizzando la scala grafica e/o numerica.	- Raccolta di ipotesi ed informazioni sull'attività del geografo. - Conoscere i passaggi necessari alla creazione di una carta geografica. - Esercitazioni per ricavare la distanza tra due punti dati, utilizzando la scala numerica o la riduzione in scala. - Realizzazione di percorsi in base a piante o carte. - Realizzazione di percorsi reali e su carta	- Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione. - Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. - Competenze digitali. - Competenze sociali e civiche. - Imparare ad im-

				per individuare punti di riferimento occasionali e fissi. - Orientarsi sulle carte attraverso punti di riferimento fissi. - Confronto tra tabelle e grafici relativamente ad un argomento dato. - Conversazioni libere e guidate. Realizzazione di cartelloni.	parare. - Consapevolezza ed espressione culturale.
Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste,	2. Leggere e interpretare dati e carte.	- La riduzione in scala. - Classificazione delle carte. - I simboli nelle carte fisiche. - I simboli nelle carte politiche. - I simboli nelle carte tematiche.	- Conoscere la rappresentazione cartografica: scala grafica e numerica, carta tematica. - Risolvere problemi, utilizzando e leggendo grafici, carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, cartogrammi, fotografie aeree e immagini da satellite.	- Classificazione in tabelle di dati e loro rappresentazione grafica. - Classificazione delle carte in base alla scala. - Ipotesi relative al diverso utilizzo delle carte in relazione alla scala. - Classificazione delle carte sulla base delle informazioni. - Analisi di carte politiche, fisiche e tematiche per individuare la simbologia utilizzata e dedurne informazioni.	- Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione. - Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. - Competenze digitali. - Competenze sociali e civiche. - Imparare ad imparare.

colline, laghi, mari, oceani, ecc.).					
Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri 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.	3. Saper organizzare ed esporre i contenuti utilizzando il lessico specifico della disciplina.	- Il linguaggio della geograficità. - Gli ambienti naturali. - Le zone climatiche.	- Raccogliere, selezionare, controllare i dati presenti in atlanti, libri, periodici, ecc. - Conoscere ed usare termini specifici del linguaggio disciplinare. - Verbalizzare oralmente e per iscritto le conoscenze apprese.	- Lettura di testi e utilizzo di domande guida per ricavare le informazioni essenziali. - Realizzazione di mappe concettuali di sintesi dell'argomento e loro verbalizzazione.	- Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione. - Competenze sociali e civiche. Imparare ad imparare

GEOGRAFIA CLASSE QUINTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	1. Orientarsi nello spazio utilizzando punti di riferimento in modo corretto e consapevole.	- Regioni del nord. - Regioni del centro. - Regioni del sud. - Regioni insulari. - Caratteristiche fisiche, economiche e sociali. - Paesaggi ambientali e culturali: problemi relativi alla tutela del patrimonio culturale ed ambientale.	- Riconoscere le più evidenti modificazioni apportate nel tempo dall'uomo sul territorio regionale e nazionale. - Analizzare, attraverso Casi concreti, le conseguenze positive e negative delle attività umane sull'ambiente.	- Presentazione dell'argomento mediante un oggetto, una foto, un elemento simbolico e rappresentativo. - Recupero delle pre-conoscenze mediante conversazione guidata e libera. - Ricerche individuali di approfondimento di alcuni aspetti dell'argomento. - Classificazione in tabelle di dati e loro rappresentazione grafica.	- Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.. - Competenze digitali. - Competenze sociali e civiche. - Imparare ad imparare. - Spirito di iniziativa e imprenditorialità. - Consapevolezza ed espressione culturale.
Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni	2. Leggere e interpretare dati e carte.	- Conoscenza delle zone climatiche. - Le carte tematiche. - Lettura delle carte fisiche e politiche dell'Italia e planisferi. - Grafici e tabelle di vario tipo.	- Leggere e confrontare grafici di vario tipo. - Riconoscere sulle carte fisiche gli elementi naturali rappresentati. - Riconoscere le caratteristiche fisiche simili nelle rappresentazioni cartografiche dei diversi ambienti. - Riconoscere la posizione delle Regioni italiane sulla	- Lettura delle carte fisiche, politiche e tematiche. - Realizzazione di una carta geografica individuale. - Partendo da dati raccolti attraverso l'uso di varie fonti (atlanti, riviste, web,...) realizzare grafici e tabelle delle attività economiche	- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. - Competenze digitali. - Competenze sociali e civiche.

geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)			carta fisica e politica.	delle varie regioni italiane. - Confronto tra tabelle e grafici relativamente ad un argomento dato.	- Imparare ad imparare,
Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri 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,	3. Saper organizzare ed esporre i contenuti utilizzando il lessico specifico della disciplina.	- Gli organi dello Stato. - Amministrazione a livello locale, regionale ed europeo... - La Costituzione. - Le zone climatiche. - Le regioni italiane.	- Esplicitare il nesso tra l'ambiente, le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo. - Partendo dall'osservazione della carta geografica fisica e politica, saper relazionare in modo coerente sui diversi aspetti di una regione italiana.	- Lettura di testi e utilizzo di domande guida per ricavare le informazioni essenziali. - Realizzazione di cartelloni, dépliant pubblicitari, manifesti turistici in coppia o a piccoli gruppi. - Creazione di testi corredati da immagini, attraverso l'uso degli strumenti digitali.	- Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione. - Competenze digitali. - Competenze sociali e civiche. - Imparare a imparare. - Consapevolezza ed espressione culturale.

costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.					
---	--	--	--	--	--

STITUTO COMPRENSIVO STATALE II "E.C. DAVILA"

Via S. Francesco, 2 - 35028 Piove di Sacco (PD)

CURRICOLO SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri – Montessori**MUSICA CLASSE PRIMA**

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali.	1. Utilizzare il corpo, la voce e gli oggetti sonori in maniera corretta per accompagnare o riprodurre eventi sonori.	- Memorizzazione di brani o sequenze ritmiche molto semplici.	- Rispettare le regole della direzione musicale. - Riprodurre filastrocche e canzoni. - Eseguire semplici ritmi con lo strumentario di classe o con il corpo.	- Attività ludiche per imparare ad usare e moderare la propria voce, usando le caratteristiche del suono. - Proposta di semplici e brevi canti corali su base musicale. - Schede strutturate ed ascolti mirati. - Partecipazione ad eventi musicali sia a scuola che nel territorio. - Partecipazione a concorsi.	- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
Usa sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi	2. Percepire stimoli sonori diversi, discriminare suoni e rumori e riconoscere ambienti sonori.	- Discriminazione di fonti sonore.	- Riconoscere con sicurezza le più semplici dimensioni sonore (suoni e rumori di ambienti). - Saper individuare i valori espressivi delle musiche ascoltate.	- Attività di ascolto di suoni e rumori e schede/giochi (anche online) per la discriminazione di suoni e rumori. - Ascolto guidato.	- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

di elaborazione collettiva, messaggi musicali.					
--	--	--	--	--	--

MUSICA CLASSE SECONDA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali.	1. Utilizzare il corpo, la voce e gli oggetti sonori in maniera corretta per accompagnare o riprodurre eventi sonori.	- Memorizzare brani o sequenze ritmiche molto semplici.	- Rispettare le regole della direzione musicale. - Riprodurre filastrocche e canzoni. - Eseguire semplici ritmi con uno strumentario o con il corpo. - Applicare semplici criteri di trascrizione intuitiva dei suoni.	- Attività ludiche per imparare ad usare e moderare la propria voce, usando le caratteristiche del suono. - Proposta di semplici e brevi canti corali su base musicale. - Schede strutturate e giochi online. - Partecipazione ad eventi musicali sia a scuola che nel territorio. - Partecipazione a concorsi.	- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
Usa sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali.	2. Percepire stimoli sonori diversi, discriminare suoni e rumori e riconoscere ambienti sonori.	- Discriminazione di fonti sonore.	- Riconoscere con sicurezza le più semplici dimensioni sonore e saperle classificare (suoni e rumori naturali e artificiali, le onomatopee). - Individuare i valori espressivi delle musiche ascoltate e giustificare le proprie interpretazioni.	- Attività di ascolto di suoni e rumori e schede/giochi per la discriminazione di suoni e rumori. - Ascolto guidato	- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

MUSICA CLASSE TERZA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali.	1. Utilizzare il corpo, la voce e gli oggetti sonori in maniera corretta per accompagnare o riprodurre eventi sonori.	- Memorizzazione di brani e sequenze ritmiche	- Rispettare le regole della direzione musicale. - Riprodurre filastrocche e canzoni. - Eseguire semplici ritmi con uno strumento o con il corpo. - Eseguire semplici brani con qualche strumento. - Applicare semplici criteri di trascrizione intuitiva dei suoni e ritmi. - Riconoscere alcune note sul rigo musicale	- Attività ludiche per imparare ad usare e moderare la propria voce nell'esecuzione collettiva o individuale. - Esecuzione di semplici e brevi canti corali su base musicale. - Schede strutturate e attività online. - Partecipazione ad eventi musicali sia a scuola che nel territorio. - Partecipazione a corsi.	- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Usa sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. È in grado di ideare e	2. Percepire stimoli sonori diversi, discriminare suoni e rumori e riconoscere ambienti sonori.	- Conoscenza delle quattro dimensioni del suono (altezza, timbro, intensità e durata).	- Riconoscere con sicurezza le più semplici dimensioni sonore e saperle classificare. - Individuare i valori espressivi delle musiche ascoltate e giustificare le proprie inter-	- Esercizi/gioco sulle caratteristiche del suono. - Attività di ascolto guidato.	- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali.			pretazioni.		
---	--	--	-------------	--	--

MUSICA CLASSE QUARTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al	1. Sperimentare ed elaborare eventi sonori individuando combinazioni timbriche, ritmiche o melodiche. Utilizzare la voce, gli oggetti sonori e gli strumenti musicali per eseguire sequenze sonore e/o brani musicali	- Le caratteristiche del suono e le famiglie degli strumenti - La notazione convenzionale. - I canti e brani musicali appartenenti al repertorio popolare e di vario genere.	- Riconoscere l'appartenenza di uno strumento, ad una famiglia. - Rispettare le regole della direzione musicale. - Usare le risorse espressive nell'intonazione di canti semplici sia singolarmente che in gruppo. - Eseguire semplici brani con il flauto dolce o altro strumento, singolarmente ed in gruppo. - Eseguire ritmi con uno strumento o con il corpo. - Riconoscere le note sul rigo musicale (notazione classica) e le figure ritmiche.	- Attività ludiche per migliorare l'intonazione e l'educazione dell'orecchio. - Proposta di semplici e brevi canti corali su base musicale. - Schede strutturate e attività online. - Partecipazione ad eventi musicali sia a scuola che nel territorio. - Partecipazione a concorsi.	- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.					
Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.	2. Ascoltare e descrivere brani musicali attraverso l'espressione emotiva e creativa.	- Discriminazione in un ascolto, di alcuni strumenti musicali.	- Riconoscere il "carattere" di un brano e rappresentarlo graficamente (colori, simboli,...) o descriverlo oralmente.	- Ascolto guidato per riconoscere le dinamiche e gli strumenti musicali. - Ascolto guidato per comprendere i messaggi degli autori.	- Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali.

MUSICA CLASSE QUINTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Usa diversi sistemi di	1. Sperimentare ed elaborare eventi sonori individuando combinazioni timbriche, ritmiche o melodiche. Utilizzare la voce, gli oggetti sonori e gli strumenti musicali per eseguire sequenze sonore e/o brani musicali	- Le componenti antropologiche della musica (storia della musica). - La notazione convenzionale. - Conoscenza di canti e brani musicali appartenenti al repertorio popolare e di vario genere.	- Conoscere le tappe fondamentali della storia della musica (musiche e strumenti di epoche e culture diverse). - Rispettare le regole della direzione musicale. - Usare le risorse espressive nell'intonazione di canti semplici sia singolarmente che in gruppo.	- Attività ludiche per migliorare l'intonazione e l'educazione dell'orecchio. - Proposta di semplici e brevi canti corali su base musicale. - Schede strutturate e attività online. - Partecipazione ad eventi musicali sia a	- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.			- Eseguire semplici brani con il flauto dolce o con un altro strumento, singolarmente ed in gruppo. - Eseguire ritmi con uno strumento o con il corpo. - Riconoscere le note sul rigo musicale (notazione classica) e le figure ritmiche.	scuola che nel territorio. - Partecipazione a concorsi.	
Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.	2. Ascoltare e descrivere brani musicali attraverso l'espressione emotiva e creativa. Riconoscere usi, funzioni e contesti nella realtà multimediale	- Discriminazione di alcuni strumenti musicali durante l'ascolto di un brano.	- Riconoscere il "carattere" di un brano e rappresentarlo graficamente (colori, simboli,...) o descriverlo oralmente. - Conoscere la vita o le opere musicali di alcuni importanti compositori utilizzando anche le nuove tecnologie.	- Ascolto di brani musicali di vario genere (Jazz, Gospel, Rock, Classica, Opera, ecc). - Discussione in classe sulle conoscenze degli alunni riguardo la musica nella sua funzione sociale. - Ricerche su compositori, musicisti o opere musicali utilizzando le conoscenze informatiche.	- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE II "E.C. DAVILA"

Via S. Francesco, 2 - 35028 Piove di Sacco (PD)

CURRICOLO SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri – Montessori

ARTE CLASSE PRIMA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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).	1. Utilizzare colori, tecniche e materiali in modo originale. Produrre lavori accurati ed espressivi.	- I colori primari e secondari. - Potenzialità espressive dei materiali plastici (plastilina, pasta di sale, cartapesta...) e di quelli bidimensionali (pennarelli, carta, pastelli, tempere...).	- Utilizzare nel disegno tutto lo spazio del foglio e individuare il contorno come elemento base della forma. - Realizzare ritmi di figure, colori, forme. - Utilizzare colori in maniera appropriata.	- Osservazione dell'ambiente e riconoscimento dei colori. - Uso di diversi strumenti e tecniche per colorare: pennello, matite, colori a dita, tempere, ecc. - Manipolazione di materiali diversi.	- Comunicazione nella madre lingua o lingua di istruzione. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa. - Consapevolezza ed espressione culturale.
È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)	2. Descrivere e analizzare immagini.	- Esplora immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, gestuali, tattili. - La differenza di forma. - Le relazioni spaziali.	- Distinguere ed utilizzare materiali e tecniche diversi. - Rappresentare fiabe, racconti o un'esperienza personale. - Documentare un fatto con un'immagine o una	- Uso di tutti i canali sensoriali per esplorare e riconoscere forme diverse nella loro struttura essenziale. - Analisi e lettura dei messaggi visivi presenti nell'ambiente.	- Comunicazione nella madre lingua o lingua di istruzione. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche.

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.			sequenza di immagini. - Rappresentare figure umane con uno schema.		- Spirito di iniziativa. - Consapevolezza ed espressione culturale.
---	--	--	---	--	--

ARTE CLASSE SECONDA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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).	1. Utilizzare colori, tecniche e materiali in modo originale. Produrre lavori accurati ed espressivi.	- Scala cromatica, coppia di colori complementari, spazio ed orientamento nello spazio grafico. - Potenzialità espressive dei materiali plastici (plastilina, pasta di sale, cartapesta...) e di quelli bidimensionali (pennarelli, carta, pastelli, tempere...).	- Utilizzare nel disegno tutto lo spazio del foglio e individuare il contorno come elemento base della forma. - Realizzare ritmi di figure, colori, forme. - Utilizzare colori in maniera appropriata.	- Osservazione dell'ambiente e riconoscimento dei colori naturali ed artificiali. - Miscuglio di colori e creazione di nuovi colori. - Uso di diversi strumenti e tecniche per colorare: pennello, matite, colori a dita, tempere... - Manipolazione di materiali diversi Miscuglio di colori e creazione di nuovi colori.	- Comunicazione nella madre lingua o lingua di istruzione. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa. - Consapevolezza ed espressione culturale.

È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali 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.	2. Descrivere e analizzare immagini.	- Descrivere attraverso il disegno tutto ciò che vede, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni. - La differenza di forma. - Le relazioni spaziali.	- Distinguere ed utilizzare materiali e tecniche diversi. - Rappresentare fiabe, racconti o un'esperienza personale. - Documentare un fatto con un'immagine o una sequenza di immagini. - Rappresentare figure umane con uno schema.	- Lavori di costruzione e ricostruzione di storie mediante vignette. - Lavori di gruppo per la realizzazione di decorazioni per l'aula. - Uso di tutti i canali sensoriali per esplorare e riconoscere forme diverse nella loro struttura essenziale.	- Comunicazione nella madre lingua o lingua di istruzione. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa. - Consapevolezza ed espressione culturale.
--	--	--	---	---	--

ARTE CLASSE TERZA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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).	1. Utilizzare colori, tecniche e materiali in modo originale. Produrre lavori accurati ed espressivi.	- Scala cromatica, coppia di colori complementari, spazio ed orientamento nello spazio grafico. - Potenzialità espressive dei materiali plastici (plastilina, pasta di sale, cartapesta...) e di quelli bidimensionali (pennarelli, carta, pastelli, tempere...) - Linguaggio del fumetto: segni, simboli e immagini; onomatopée, nuvolette e grafemi; caratteristiche dei personaggi e degli ambienti; sequenza logica di vignette.	- Utilizzare nel disegno tutto lo spazio del foglio e individuare il contorno come elemento base della forma. - Realizzare ritmi di figure, colori, forme. - Costruire composizioni utilizzando forme geometriche. - Riconoscere ed utilizzare colori primari e secondari. - Distinguere ed utilizzare materiali e tecniche diversi. - Rappresentare fiabe, racconti, un'esperienza, un'emozione o documentare un fatto con un'immagine o una sequenza di immagini. - Utilizzare le differenze di colore, lo sfondo,	- Manipolazione di materiali diversi (pasta di sale, plastilina, carta pesta...) - Lavori di gruppo per la realizzazione di decorazioni per l'aula. - Utilizzo della lavagna LIM per osservare e per provare a colorare al computer - Uso di tutti i canali sensoriali per esplorare e riconoscere forme diverse nella loro struttura essenziale. - Disegno di libera espressività e creatività.	- Comunicazione nella madre lingua o lingua di istruzione. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa. - Consapevolezza ed espressione culturale.

			l'inquadratura per rendere sensazioni o idee.		
È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali 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.	2. Descrivere e analizzare immagini.	- Descrivere tutto ciò che vede in un'immagine dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni. - La differenza di forma. - Le relazioni spaziali.	- Osservare e descrivere disegni, fumetti, fotografie. - Osservare, descrivere, commentare in modo articolato e preciso, opere realizzate con diverse espressioni artistiche: pittura, scultura, fotografia, architettura, linguaggi audiovisivi. - Individuare i personaggi e il tema di un'immagine. - Individuare l'idea centrale di un messaggio visivo.	- Analisi e lettura dei messaggi visivi presenti nell'ambiente. - Ricerca individuale e di gruppo di oggetti nello spazio circostante e la loro classificazione. - Lettura, drammatizzazione e commento del fumetto. - Rappresentazione grafica di storie lette e/o ascoltate.	- Comunicazione nella madre lingua o lingua di istruzione. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa. - Consapevolezza ed espressione culturale.
Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	3. Comprendere alcuni aspetti di un'opera d'arte.	- Descrivere tutto ciò che vede in un'opera d'arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni. - La differenza di forma. - Le relazioni spaziali.	- Riconoscere alcuni monumenti e opere d'arte significativi del proprio territorio, descrivendoli e commentandoli in modo preciso e articolato,	- Osservazione, analisi e lettura collettiva di opere d'arte famose e loro reinterpretazione.	- Comunicazione nella madre lingua o lingua di istruzione. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare.

			vedendoli dal vero o in fotografie o filmati.		- Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa. - Consapevolezza ed espressione culturale.
--	--	--	---	--	---

ARTE CLASSE QUARTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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).	1. Utilizzare colori, tecniche e materiali in modo originale. Produrre lavori accurati ed espressivi.	- Immagini e materiali per cercare soluzioni figurative originali e personali. - Esperienze con strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, pittorici, multimediali.	- Utilizzare gli strumenti e le tecniche conosciute per esprimere emozioni e sensazioni. - Sperimentare tecniche del colore per combinazioni ed abbinamenti. - Manipolare con creatività materiali diversi per creazioni artistiche. - Sperimentare tecniche diverse per l'uso del colore. - Utilizzare l'opera d'arte come stimolo per	- Sperimentazione di colori e forme con materiali e strumenti diversi. - Esercitazioni per apprendere i significati espressivi della linea e realizzazione di elaborazioni personali. - Utilizzo di tecniche grafico-pittoriche con scopo espressivo e simbolico. - Attività di manipolazione e tecniche miste per esprimersi e comunicare in modo personale e creativo.	- Comunicazione nella madre lingua o lingua di istruzione. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa. - Consapevolezza ed espressione culturale.

			la produzione accurata e precisa di opere artistiche personali.		
È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali 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.	2. Leggere, descrivere e analizzare immagini di diverso tipo.	- Guardare ed osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. - Individuare in un'immagine/foto, gli elementi essenziali del linguaggio iconico e artistico.	- Classificare le immagini in base al tema. - Distinguere la figura dallo sfondo. - Individuare l'idea centrale di un messaggio pubblicitario. - Identificare personaggi e azioni di un racconto audiovisivo. - Individuare la trama di un racconto audiovisivo.	- Attività di osservazione del comportamento delle ombre e del colore nei cambiamenti di luce naturale e artificiale. - Analisi di immagini/dipinti.	- Comunicazione nella madre lingua o lingua di istruzione. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa. - Consapevolezza ed espressione culturale.
Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	3. Comprendere i principali aspetti formali di un'opera d'arte, descriverla utilizzando il lessico specifico.	- Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali del linguaggio iconico e artistico.	- Riconoscere e documentare in modo articolato e preciso con mezzi e strumenti vari un'opera d'arte e l'ambiente circostante.	- Letture di opere d'arte di artisti diversi. - Utilizzo della lavagna LIM e di Internet per conoscere le opere d'arte e per visitare musei.	- Comunicazione nella madre lingua o lingua di istruzione. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali

					e civiche. - Spirito di iniziativa. - Consapevolezza ed espressione culturale.
--	--	--	--	--	--

ARTE CLASSE QUINTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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).	1. Utilizzare colori, tecniche e materiali in modo originale. Produrre lavori accurati ed espressivi facendo emergere la propria creatività.	- Trasformare immagini e materiali cercando soluzioni figurative originali e personali. - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, pittorici, multimediali.	- Utilizzare gli strumenti e le tecniche conosciute per esprimere emozioni e sensazioni. - Manipolare materiali per costruire oggetti diversi. - Sperimentare tecniche diverse per l'uso del colore. - Utilizzare tecniche multidisciplinari per produrre messaggi. - Eseguire decorazioni su materiali diversi. - Realizzare messaggi visivi da abbinare alle	- Sperimentazione di colori e forme con materiali e strumenti diversi. - Esercitazioni per apprendere i significati espressivi della linea e realizzazione di elaborazioni personali. - Utilizzo di tecniche grafico-pittoriche con scopo espressivo e simbolico. - Attività di manipolazione e tecniche miste per esprimersi e comunicare in modo personale e creativo.	- Comunicazione nella madre lingua o lingua di istruzione. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa. - Consapevolezza ed espressione culturale.

			immagini. - Utilizzare l'opera d'arte come stimolo alla produzione di immagini.		
È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali 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.	2. Leggere, descrivere e analizzare immagini di diverso tipo.	- Guardare ed osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. - Individuare in un'immagine/foto, gli elementi essenziali del linguaggio iconico e artistico.	- Classificare le immagini in base al tema. - Distinguere la figura dallo sfondo. - Analizzare l'uso della figura – sfondo. - Identificare personaggi e azioni di un racconto audiovisivo. - Classificare le produzioni audiovisive tra documenti del reale e narrazioni di fantasia. - Riconoscere alcune regole della percezione visiva.	- Attività di osservazione del comportamento delle ombre e del colore nei cambiamenti di luce naturale e artificiale. - Analisi di immagini/dipinti con riproduzioni artistiche e astratte, osservazione di opere espresse con scultura, ecc...	- Comunicazione nella madre lingua o lingua di istruzione. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare. - Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa. - Consapevolezza ed espressione culturale.
Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	3. Comprendere i principali aspetti formali di un'opera d'arte, descriverla e formulare una valutazione personale utilizzando un lessico specifico.	- Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali del linguaggio iconico e artistico.	- Individuare i beni culturali e riconoscerli nell'ambiente. - Documentare con vari strumenti. - Esprimere valutazioni e	- Letture di opere d'arte di artisti diversi. - Utilizzo della lavagna LIM e di Internet per conoscere le opere d'arte e per visitare musei.	- Comunicazione nella madre lingua o lingua di istruzione. - Competenze digitali. - Imparare ad imparare.

			giudizi sulle opere d'arte conosciute, in base a quanto appreso e alla propria sensibilità.		- Competenze sociali e civiche. - Spirito di iniziativa. - Consapevolezza ed espressione culturale.
--	--	--	--	--	---

STITUTO COMPRENSIVO STATALE II "E.C. DAVILA"

Via S. Francesco, 2 - 35028 Piove di Sacco (PD)

CURRICOLO SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri – Montessori**EDUCAZIONE FISICA CLASSE PRIMA**

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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.	1. Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro. Conoscere e valutare azioni motorie, sapendo organizzare il proprio corpo.	- Le varie parti del corpo. I sensi e le modalità di percezione sensoriale. - Coordinazione grafico manuale e motricità fine. - Schemi motori: camminare, correre, strisciare, rotolare, saltare. - Gli schieramenti in riga, fila, cerchio. - Occupazione ben distribuita di un ampio spazio. - Le diverse andature dinamiche in sequenza. - Le coordinate spaziali e temporali abbinate al movimento: vicino-lontano, - Sopra-sotto, alto-basso, corto-lungo, grande-piccolo, destra-	- Riconoscere e denominare le varie parti del corpo. - Conoscere la differenza tra corpo fermo e corpo in movimento. - Riconoscere, differenziare, ricordare e verbalizzare percezioni sensoriali differenti: sensazioni uditive, tattili, cinestetiche. - Coordinare movimenti fini del corpo e della mano con precisione e velocità. - Organizzare lo spazio fisico e grafico in funzione della scrittura. - Conoscere schemi motori e posturali. - Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali. - Acquisire il concetto di di-	- Attività motorie effettuate in forma ludica, giochi ed esercizi di percezione del proprio corpo. Giochi individuali, a coppie, a squadre.	- Consapevolezza ed espressione culturale.

		sinistra rispetto a sé e ad altro/altri, prima-dopo, lento-veloce, direzione, verso. - I percorsi su distanza e direzioni varie.	stanza attraverso il movimento.		
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.	2. Utilizzare in forme originali e creative modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.	- Gesti, mimica. - L'espressione corporea libera e guidata.	- Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento attraverso forme di drammatizzazione e danza.	- Sperimenta l'uso del corpo per comunicare azioni, stati d'animo, emozioni, messaggi suscitati da avvenimenti, racconti, canzoni, favole e verbalizzare semplici contenuti.	- Consapevolezza ed espressione culturale.
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 Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di	3. Conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, collaborando con gli altri.	- Giochi collettivi di movimento. - Giochi con la palla. - Giochi tradizionali. - Corrette modalità esecutive dei giochi individuali e in squadra nel rispetto delle regole e della lealtà.	- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi individuali, di squadra. - Assumere un atteggiamento di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti. - Cooperare e interagire con gli altri. - Rispettare le regole nei vari giochi.	- Gare sportive. - Giochi di squadra. - Gare individuali. - Giochi della tradizione.	- Consapevolezza ed espressione culturale.

rispettarle.					
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.	4. 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 ai sani stili di vita.	- Le regole della palestra. - Comportamenti adeguati in palestra e durante i giochi all'esterno. - Percezione dei propri bisogni.	- Partecipare ai giochi cercando di rispettare regole e indicazioni. - Riconoscere le sensazioni di benessere o malessere del proprio corpo.	- Esercizi strutturati per consolidare la cooperazione. - Gare sportive. - Giochi di squadra. - Gare individuali. - Giochi della tradizione. - Uso degli attrezzi.	- Consapevolezza ed espressione culturale.

EDUCAZIONE FISICA CLASSE SECONDA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi	1. Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro. Conoscere e valutare	- Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento.	- Riconoscere e denominare le varie parti del corpo. - Conoscere la differenza tra corpo fermo e corpo in movimento.	- Attività motorie effettuate in forma ludica con giochi ed esercizi mirati: correre, saltare, afferrare, lanciare...	- Consapevolezza ed espressione culturale.

motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.	azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento.		- Coordinare movimenti fini del corpo e della mano; - Acquisire il concetto di distanza attraverso il movimento. - Conoscere schemi motori e posturali.	- Utilizza il corpo in modalità comunicativa ed espressiva con semplici sequenze di movimento e coreografie; - Giochi individuali e a squadre; - Consolida delle posture corrette ed adeguate nell'esecuzione di esercizi e giochi vari; - Rispettare ed accetta le regole nelle diverse competizioni sportive e ludiche.	
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.	2. Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti. Sperimentare l'espressione corporea libera e guidata. Utilizzare modalità espressive di drammatizzazione e danza. Comprendere che la tensione muscolare corrisponde ad uno stato emotivo.	- Gesti, mimica, voce, postura. - L'espressione corporea libera e guidata. - Percezione della tensione muscolare corrispondente ad un'emozione.	- Elaborare ed eseguire semplici coreografie individuali e collettive.	- Sperimentare l'uso del corpo per comunicare azioni, stati d'animo, emozioni, messaggi da semplici contenuti.	- Consapevolezza ed espressione culturale.

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 Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	3. Conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di giochi motori e a squadre: Eseguire attività motorie nel rispetto delle regole e della lealtà.	- Giochi collettivi di movimento. - Giochi con la palla. - Giochi tradizionali. - Fair play. - Corrette modalità esecutive dei giochi individuali e in squadra nel rispetto delle regole e realtà.	- Assumere un atteggiamento di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti.	- Giochi di squadra. - Gare individuali. - Giochi della tradizione.	- Consapevolezza ed espressione culturale.
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	4. Conoscere ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività: sapersi orientare all'interno di un percorso libero; eseguire correttamente le indicazioni rispetto ad un percorso guidato; saper guidare un compagno in un'esercitazione di orientamento. Percepire e riconoscere	- Orientamento all'interno di un percorso libero. - Attuazione corretta di indicazioni rispetto ad un percorso guidato. - Spostamento consono individuale o nel gruppo, all'interno della scuola. - Uso adeguato degli attrezzi e degli spazi.	- Partecipare ai giochi collaborando con gli altri e cercando di rispettare regole e indicazioni.	- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando e rispettando le regole nella competizione sportiva con atteggiamenti e comportamenti adeguati in varie situazioni.	- Consapevolezza ed espressione culturale.

cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.	"sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.				
--	---	--	--	--	--

EDUCAZIONE FISICA CLASSE TERZA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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.	1. Organizzare il proprio movimento in relazione al sé, agli oggetti e agli altri.	- Consolidamento di schemi motori e posturali. - Conoscenza delle capacità condizionali (capacità che devono essere allenate) e come raggiungerle.	- Riconoscere e denominare le varie parti del corpo. - Coordinare movimenti fini del corpo e della mano con precisione e velocità. - Muovere le varie parti del corpo e misurare intuitivamente distanze e traiettorie. - Riconoscere, differenziare, ricordare e verbalizzare percezioni sensoriali differenti: sensazioni uditive, tattili, cinestetiche. - Conoscere schemi motori e posturali. - Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali.	- Attività motorie effettuate in forma ludica con giochi ed esercizi mirati: correre, saltare, afferrare, lanciare... - Utilizza il corpo in modalità comunicativa ed espressiva con semplici sequenze di movimento e coreografie; - Giochi individuali e a squadre; - Consolidamento delle posture corrette ed adeguate nell'esecuzione di esercizi e giochi vari; - Rispetta ed accetta le regole nelle diverse competizioni sportive e ludiche.	- Consapevolezza ed espressione culturale.

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.	2. Utilizzare in modo originale e creativo modalità espressive corporee. Acquisire consapevolezza delle funzioni di fisiologiche e i loro cambiamenti conseguenti all'esercizio fisico.	- Gestì, mimica, voce, postura. - L'espressione corporea libera e guidata. - Percezione della tensione muscolare corrispondente ad un'emozione.	- Elaborare ed eseguire semplici coreografie individuali e collettive.	- Sperimentare l'uso del corpo per comunicare azioni, stati d'animo, emozioni, messaggi da semplici contenuti.	- Consapevolezza ed espressione culturale.
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 Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	3. Conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di giochi motori e a Squadre. Eseguire attività motorie nel rispetto delle regole e della lealtà.	- Giochi di squadra. - Gioco sport: minibasket, pallavolo, calcetto, ecc...	- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi individuali, di squadra. - Assumere un atteggiamento di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti. - Cooperare e interagire con gli altri. - Rispettare le regole nei vari giochi.	- Gare sportive. - Giochi di squadra. - Gare individuali. - Giochi della tradizione.	- Consapevolezza ed espressione culturale.
Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e	4. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti	- Corrette modalità esecutive per la prevenzione e la sicurezza. - Uso corretto degli spazi e degli attrezzi	- Partecipare ai giochi collaborando con gli altri e cercando di rispettare regole e indicazioni.	- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando e rispettando le	- Consapevolezza ed espressione culturale.

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.	ti scolastici e della vita.			regole nella competizione sportiva con atteggiamenti e comportamenti adeguati in varie situazioni.	
--	-----------------------------	--	--	--	--

EDUCAZIONE FISICA CLASSE QUARTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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.	1. Organizzare il proprio movimento in relazione al sé, agli oggetti e agli altri.	- Consolidamento di schemi motori e posturali. - Conoscenza delle capacità condizionali (capacità che devono essere allenate) e come raggiungerle.	- Eseguire movimenti precisi e adattarli a situazioni esecutive sempre più complesse. - Lanciare, afferrare, saltare, arrampicarsi, piegare, flettere e torcere. - Sviluppare la resistenza, la mobilità e la forza.	- Attività motorie effettuate in forma ludica, privilegiando giochi ed esercizi di percezione del proprio corpo. Giochi vari e diversificati, da realizzare individualmente e a squadre. - Attività di corsa, salto, lo strisciare. - Sperimentare l'equilibrio corporeo in situazioni statiche e dinamiche.	- Consapevolezza ed espressione culturale.

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.	2. Utilizzare in modo originale e creativo modalità espressive corporee. Acquisire consapevolezza delle funzioni di fisiologiche e i loro cambiamenti conseguenti all'esercizio fisico.	- Gestì, mimica, voce, postura. - L'espressione corporea libera e guidata. - Percezione della tensione muscolare corrispondente ad un'emozione	- Imparare ad ascoltare il proprio corpo per esprimere sensazioni ed emozioni.	- Sperimentazioni sulla espressività corporea. - Attività di animazione gestuale.	- Consapevolezza ed espressione culturale.
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 Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	3. Conoscere i principali elementi tecnici di alcune discipline sportive. Partecipare ai giochi, anche della tradizione popolare, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole.	- Giochi di squadra. - Gioco sport: minibasket, pallavolo, calcio, ecc...	- Partecipare ai giochi di squadra e rispettarne le regole. - Svolgere un ruolo attivo nelle attività di gioco-sport. - Sviluppare comportamenti relazionali positivi di collaborazione, rispetto e valorizzazione degli altri.	- Gare sportive. - Giochi di squadra. - Gare individuali. - Percorsi, staffette. - Esercizi in forma singola, a coppie, in gruppo.	- Consapevolezza ed espressione culturale.
Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che	4. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicu-	- Corrette modalità esecutive per la prevenzione e la sicurezza. - Uso corretto degli spazi	- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le	- Esercizi strutturati per consolidare la cooperazione. - Gare sportive.	- Consapevolezza ed espressione culturale.

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.	rezza nei vari ambienti scolastici e della vita.	e degli attrezzi.	capacità degli altri. - Adottare comportamenti rispettosi della propria salute.	- Giochi di squadra. - Gare individuali. - Giochi della tradizione. - Uso degli attrezzi.	
---	--	-------------------	--	--	--

EDUCAZIONE FISICA CLASSE QUINTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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.	1. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori in forma simultanea e alternata.	- Consolidamento di schemi motori e posturali. - Conoscenza delle capacità condizionali (capacità che devono essere allenate) e come raggiungerle.	- Eseguire movimenti precisi e adattarli a situazioni esecutive sempre più complesse. - Lanciare, afferrare, saltare, arrampicarsi, piegare, flettere e torcere. - Sviluppare la resistenza, la mobilità e la forza.	- Attività motorie effettuate in forma ludica, privilegiando giochi ed esercizi di percezione del proprio corpo. Giochi vari e diversificati, da realizzare individualmente e a squadre. - Attività di corsa, salto, lo strisciare. - Esercizi di 'equilibrio corporeo in situazioni statiche e dinamiche.	- Consapevolezza ed espressione culturale.

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.	2. Utilizzare in modo originale e creativo modalità espressive corporee. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento e/o coreografie individuali e/o di gruppo. Acquisire consapevolezza delle proprie funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti conseguenti alle attività di movimento.	- Gesti, mimica, voce, postura. - L'espressione corporea libera e guidata. - Percezione della tensione muscolare corrispondente ad un'emozione.	- Imparare ad ascoltare il proprio corpo per esprimere sensazioni ed emozioni.	- Sperimentazioni sulla espressività corporea. - Attività di animazione gestuale.	- Consapevolezza ed espressione culturale.
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 Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	3. Conoscere i principali elementi tecnici di alcune discipline sportive. Partecipare ai giochi, anche della tradizione popolare, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole.	- Giochi di squadra. - Gioco sport: minibasket, pallavolo, calcetto, karate, ecc...	- Partecipare ai giochi di squadra e rispettarne le regole. - Svolgere un ruolo attivo nelle attività di gioco-sport. - Sviluppare comportamenti relazionali positivi di collaborazione, rispetto e valorizzazione degli altri anche durante le attività di gara.	- Gare sportive. - Giochi di squadra. - Gare individuali. - Percorsi, staffette. - Esercizi in forma singola, a coppie, in gruppo. - Varie discipline sportive.	- Consapevolezza ed espressione culturale.

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.	4. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti scolastici e della vita. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche e dei loro cambiamenti in relazione all'attività fisica proposta.	- Corrette modalità esecutive per la prevenzione e la sicurezza individuale e collettiva. - Uso corretto e consapevole degli spazi e degli attrezzi. - Autonomia e consapevolezza dell'uso dei materiali.	- Riconoscere e interiorizzare il rapporto tra l'alimentazione e il proprio benessere psicofisico. - Rispettare e consolidare le regole di sicurezza necessarie allo svolgimento delle varie attività ludico-motorie.	- Esercizi strutturati per consolidare la cooperazione. - Gare sportive. - Giochi di squadra. - Gare individuali. - Giochi della tradizione. - Uso degli attrezzi.	- Consapevolezza ed espressione culturale.
--	--	---	--	---	--

STITUTO COMPRENSIVO STATALE II "E.C. DAVILA"

Via S. Francesco, 2 - 35028 Piove di Sacco (PD)

CURRICOLO SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri – Montessori**TENOLOGIA/INFORMATICA CLASSE PRIMA**

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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	1. Osservare e individuare le proprietà degli oggetti	- Le proprietà di materiali diversi.	- Individuare gli strumenti e i materiali necessari alla realizzazione di un oggetto e/o alla realizzazione di un compito.	- Visione di filmati che descrivono alcuni processi di trasformazione: esempio: dalla farina al pane.... - Descrizione con il disegno delle procedure.	- Competenza in scienze, tecnologie. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza in materia di cittadinanza.

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.	2. Realizzare semplici manufatti.	- Realizzazione di manufatti con materiali diversi.	- Conoscere e scegliere decorazioni adeguate all'ambiente scolastico e/o del proprio corredo scolastico per la realizzazione di oggetti.	- Realizzazione di un oggetto in cartoncino.	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza in materia di cittadinanza.
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e	3. Conoscere il computer e le sue funzioni di base.	- Le funzioni di base del computer.	- Riconoscere alcune parti del computer, hardware e software. - Conoscere il programmi della LIM e le funzioni attraverso Notebook (programma proprietario).	- Accensione del computer, individuazione di un programma e suo utilizzo per scopi richiesti. - Utilizzo di Word per scrivere parole e frasi. - Scrittura e realizzazione di semplici disegni o complementi alla LIM.	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza digitale. - Competenza in materia di cittadinanza.

immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Usa le funzioni di base dei software applicativi più comuni per la scrittura, la comunicazione, semplici calcoli, il trattamento di immagini.					
Utilizza la rete Internet per studio, informazione, gioco, con la supervisione di adulti, prevedendo i possibili rischi e rispettando le principali regole della sicurezza, della riservatezza e della netiquette. Identifica e pianifica l'utilizzo dei dispositivi, dei programmi e delle funzionalità più appropriate per un determinato compito. Idea, verifica ed esegue semplici procedure di programmazione per la soluzione di un problema, la gestione di una situazione, l'assolvimento di un compito o per dare	4. Conoscere e utilizzare i linguaggi della programmazione/coding.	- I linguaggi della programmazione. - Percorsi con istruzioni.	- Ipotizzare semplici procedure per azioni quotidiane e regole di gioco. - Ideare, verificare ed eseguire semplici procedure di programmazione per la soluzione di un problema, l'assolvimento di un compito o per dare istruzioni a persone.	- Semplici rappresentazioni sequenze ritmiche (cornicette, figure geometriche ripetute..). - Primi passi programma di disegno "Tux Paint". - La Pixel art e il suo codice.	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza digitale. - Competenza in materia di cittadinanza.

istruzioni a persone o automi.					
--------------------------------	--	--	--	--	--

TECNOLOGIA/INFORMATICA CLASSE SECONDA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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.	1. Osservare e individuare le proprietà degli oggetti.	- Le proprietà di materiali diversi.	- Individuare gli strumenti e i materiali necessari alla realizzazione di un oggetto e/o alla realizzazione di un compito.	- Visione di filmati che descrivono alcuni processi di trasformazione: esempio: dalla farina al pane.... - Descrizione con il disegno delle procedure.	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza in materia di cittadinanza.

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.	2. Realizzare semplici manufatti.	- Realizzazione di manufatti con materiali diversi.	- Conoscere e scegliere decorazioni adeguate all'ambiente scolastico e/o del proprio corredo scolastico per la realizzazione di oggetti.	- Realizzazione di un oggetto in cartoncino.	- Competenza in scienze, tecnologie. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza in materia di cittadinanza.
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.	3. Conoscere il computer e le sue funzioni di base	- Le funzioni di base del computer.	- Riconoscere le parti del computer, hardware e software. - Conoscere il programma della LIM e le funzioni attraverso Notebook (programma proprietario).	- Comincia a saper gestire in modo autonomo le funzioni imparate al computer. - Avvio al programma di disegno "Paint". - Scrittura e realizzazione di semplici disegni o completamenti alla LIM.	- Competenza in scienze, tecnologie. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza digitale. - Competenza in materia di cittadinanza.

Usa le funzioni di base dei software applicativi più comuni per la scrittura, la comunicazione, semplici calcoli, il trattamento di immagini.					
Utilizza la rete Internet per studio, informazione, gioco, con la supervisione di adulti, prevedendo i possibili rischi e rispettando le principali regole della sicurezza, della riservatezza e della netiquette. Identifica e pianifica l'utilizzo dei dispositivi, dei programmi e delle funzionalità più appropriate per un determinato compito. Idea, verifica ed esegue semplici procedure di programmazione per la soluzione di un problema, la gestione di una situazione, l'assolvimento di un compito o per dare istruzioni a persone o automi.	4. Conoscere e utilizzare i linguaggi della programmazione/coding.	- I linguaggi della programmazione. - Percorsi con istruzioni	- Ipotesizzare semplici procedure per azioni quotidiane e regole di gioco. - Ideare, verificare ed eseguire semplici procedure di programmazione per la soluzione di un problema, l'assolvimento di un compito o per dare istruzioni a persone.	- Rappresentazioni di sequenze ritmiche (cornicette, figure geometriche ripetute..). - La Pixel art e il suo codice.	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza digitale. - Competenza in materia di cittadinanza.

TECNOLOGIA/INFORMATICA CLASSE TERZA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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	1. Osservare, rappresentare e descrivere elementi del mondo artificiale.	- Le proprietà e le caratteristiche degli oggetti.	- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	- Attività pratiche di misurazione con l'utilizzo di strumenti vari. - Rappresentazioni grafiche anche usando software adeguati sul computer, degli ambienti misurati in modo da mantenerne le proporzioni.	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza in materia di cittadinanza.

uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.					
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	2. Realizzare semplici manufatti.	- Il concetto di riutilizzo e riciclaggio dei materiali.	- Smontare e produrre semplici oggetto utilizzando un modello dato o seguendo la propria creatività.	- Interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza in materia di cittadinanza.
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Usa le funzioni di base dei software applicativi più comuni per la	3. Conoscere il computer e le sue funzioni di base.	- Il computer e le sue periferiche.	- Utilizzare il computer nelle sue funzioni principali. - Usare le funzioni di base dei software applicativi più comuni per il disegno, la scrittura, la comunicazione. - Riferire alcuni evidenti vantaggi, svantaggi e rischi nell'utilizzo di strumenti tecnologici nella vita quotidiana.	- Uso di un programma di videoscrittura: "Word" e/o "Word Pad" e/o "Write" nelle sue funzioni principali.	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza digitale. - Competenza in materia di cittadinanza.

scrittura, la comunicazione, semplici calcoli, il trattamento di immagini.					
Utilizza la rete Internet per studio, informazione, gioco, con la supervisione di adulti, prevedendo i possibili rischi e rispettando le principali regole della sicurezza, della riservatezza e della netiquette. Identifica e pianifica l'utilizzo dei dispositivi, dei programmi e delle funzionalità più appropriate per un determinato compito. Idea, verifica ed esegue semplici procedure di programmazione per la soluzione di un problema, la gestione di una situazione, l'assolvimento di un compito o per dare istruzioni a persone o automi.	4. Conoscere e utilizzare i linguaggi della programmazione/coding.	- Algoritmi e procedure in sequenze. - I percorsi con istruzioni.	- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	- La Pixel art e il suo codice. - Percorsi seguendo istruzioni date.	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza digitale. - Competenza in materia di cittadinanza.

TENOLOGIA/INFORMATICA CLASSE QUARTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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	1. Osservare, rappresentare e descrivere elementi del mondo artificiale.	- Il funzionamento di oggetti e strumenti di uso quotidiano. - Proprietà e caratteristiche di beni o servizi.	- Riconoscere e identificare nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. - Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. - Pianificare la fabbricazione di un oggetto.	- Processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. - Attività pratiche per leggere, analizzare, le proprietà e caratteristiche di beni o servizi, leggendo etichette, volantini e istruzioni.	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza in materia di cittadinanza.

delle diverse situazioni.					
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	2. Realizzare manufatti spiegando le fasi di lavorazione.	- I materiali e le fasi di lavorazione.	- Avere il concetto di riutilizzo e riciclaggio dei materiali. - Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	- Interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Modellini realizzati con l'uso di strumenti per il risparmio energetico.	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza in materia di cittadinanza.
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Usa le funzioni di base dei software applicativi più comuni per la scrittura, la	3. Conoscere il computer e le sue funzioni di base.	- I programmi proprietari e open source più comuni per la comunicazione, la registrazione dei dati e la pubblicazione. - La netiquette (il galateo della rete).	- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti. - Collaborare alla ricerca in rete di informazioni utili allo studio, video tutorial. - Individuare vantaggi, svantaggi e rischi nell'utilizzare strumenti tecnologici.	- Uso di un programma di videoscrittura: "Word" e/o "Word Pad" e/o "Write" "Excel" "Calc" "Power Point" "Impress" nelle sue funzioni principali.	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza digitale. - Competenza in materia di cittadinanza.

comunicazione, semplici calcoli, il trattamento di immagini.					
Utilizza la rete Internet per studio, informazione, gioco, con la supervisione di adulti, prevedendo i possibili rischi e rispettando le principali regole della sicurezza, della riservatezza e della netiquette. Identifica e pianifica l'utilizzo dei dispositivi, dei programmi e delle funzionalità più appropriate per un determinato compito. Idea, verifica ed esegue semplici procedure di programmazione per la soluzione di un problema, la gestione di una situazione, l'assolvimento di un compito o per dare istruzioni a persone o automi.	4. Conoscere e utilizzare i linguaggi della programmazione/coding.	- Il pensiero computazionale e la programmazione (coding).	- Utilizzare, in ambienti didattici, istruzioni per giochi o per procedure di lavoro. - Ideare, verificare ed eseguire semplici procedure di programmazione per la soluzione di un problema, la gestione di una situazione, l'assolvimento di un compito o per dare istruzioni a persone.	- Realizzazione di oggetti in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Costruzione di percorsi con l'uso di algoritmi. - Uso della piattaforma Ministeriale "Programma il futuro".	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza digitale. - Competenza in materia di cittadinanza.

TENOLOGIA/INFORMATICA CLASSE QUINTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
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	1. Osservare, rappresentare e descrivere elementi del mondo artificiale.	- Il funzionamento di oggetti e strumenti di uso quotidiano. - Proprietà e caratteristiche di beni o servizi.	- Riconoscere e identificare nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. - Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. - Pianificare la fabbricazione di un oggetto.	- Processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. - Attività pratiche per leggere, analizzare, le proprietà e caratteristiche di beni o servizi, leggendo etichette, volantini e istruzioni.	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza in materia di cittadinanza.

delle diverse situazioni.					
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	2. Realizzare manufatti spiegando le fasi di lavorazione.	- I materiali e le fasi di lavorazione per la realizzazione di manufatti	- Avere il concetto di riutilizzo e riciclaggio dei materiali. - Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	- Interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Modellini realizzati con l'uso di strumenti per il risparmio energetico.	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza in materia di cittadinanza.
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Usa le funzioni di base dei software applicativi più comuni per la	3. Conoscere il computer e le sue funzioni di base.	- I programmi proprietari e open source più comuni per la comunicazione, la registrazione dei dati e la pubblicazione. - La netiquette (il galateo della rete).	- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti. - Collaborare alla ricerca in rete di informazioni utili allo studio, video tutorial. - Individuare vantaggi, svantaggi e rischi nell'utilizzare strumenti tecnologici.	- Uso di un programma di videoscrittura: "Word" e/o "Word Pad" e/o "Write" "Excel" "Calc" "Power Point" "Impress" nelle sue funzioni principali.	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza digitale. - Competenza in materia di cittadinanza.

scrittura, la comunicazione, semplici calcoli, il trattamento di immagini.					
Utilizza la rete Internet per studio, informazione, gioco, con la supervisione di adulti, prevedendo i possibili rischi e rispettando le principali regole della sicurezza, della riservatezza e della netiquette. Identifica e pianifica l'utilizzo dei dispositivi, dei programmi e delle funzionalità più appropriate per un determinato compito. Idea, verifica ed esegue semplici procedure di programmazione per la soluzione di un problema, la gestione di una situazione, l'assolvimento di un compito o per dare istruzioni a persone o automi.	4. Conoscere e utilizzare i linguaggi della programmazione/coding.	- Il pensiero computazionale e la programmazione (coding).	- Utilizzare, in ambienti didattici, istruzioni per giochi o per procedure di lavoro. - Ideare, verificare ed eseguire semplici procedure di programmazione per la soluzione di un problema, la gestione di una situazione, l'assolvimento di un compito o per dare istruzioni a persone.	- Realizzazione di oggetti in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Costruzione di percorsi con l'uso di algoritmi. - Uso della piattaforma Ministeriale "Programma il futuro".	- Competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. - Competenza digitale. - Competenza in materia di cittadinanza.

STITUTO COMPRENSIVO STATALE II "E.C. DAVILA"

Via S. Francesco, 2 - 35028 Piove di Sacco (PD)

CURRICOLO SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri – Montessori**RELIGIONE CATTOLICA CLASSE PRIMA E SECONDA**

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
Comprendere che il mondo per l'uomo religioso è opera di Dio ed è affidato alla responsabilità dell'uomo.	1. Scoprire che il mondo è dono di Dio e comprendere il valore del rispetto verso il creato. Saper distinguere le cose create da Dio da quelle costruite dall'uomo.	- Il mondo creato da Dio. - La vita dono di Dio. - La creazione. - Il rispetto per la natura. - Il rapporto con la natura e con gli altri. - San Francesco d'Assisi. - San Martino.	- Scoprire l'importanza e l'unicità di ogni persona. - Scoprire il valore positivo dello stare insieme agli altri. - Riconoscere nella bellezza della natura e della vita il dono di Dio. - Conoscere il racconto biblico della creazione. - Sviluppare atteggiamenti di rispetto della natura in quanto dono di Dio. - Conoscere le caratteristiche fondamentali degli insegnamenti di San Francesco e San Martino	- Osservazione del mondo naturale e umano. - Produzioni grafico-pittoriche. - Conversazioni guidate. - Drammatizzazioni.	- Competenze sociali e civiche. - Imparare ad imparare. - Consapevolezza ed espressione culturale.
Riconoscere alcune tradizioni religiose legate al territorio nazionale e locale: a. Natale b. Pasqua	2. Riconoscere i principali momenti e i simboli che caratterizzano il Natale e la Pasqua.	- La storia del Natale e della Pasqua. - I segni del Natale e della Pasqua collegati al proprio ambiente di vita	- Scoprire la tradizione e l'origine del presepe. - Comprendere il significato dell'Avvento e della Quaresima. - Conoscere la storia evangelica del Natale e della Pasqua.	- Osservazione dell'ambiente in cui l'alunno vive e i segni nelle principali feste. - Produzioni grafico-pittoriche. - Narrazioni. - Conversazioni guidate. - Visione di brevi filmati riguardanti il Natale e la Pasqua.	- Consapevolezza ed espressione culturale.

Riconoscere le caratteristiche principali dell'ambiente in cui è vissuto Gesù.	3. Conoscere l'ambiente di vita di Gesù e la società in Palestina.	- L'ambiente di vita di Gesù in Palestina.	- Riconoscere le caratteristiche principali dell'ambiente in cui è vissuto Gesù e le confronti con il proprio contesto di vita.	- Osservazioni dell'ambiente in cui l' alunno vive. - Riflessione guidata del contesto storico- geografico della Palestina al tempo di Gesù. - Narrazioni di testi biblici. - Attività grafico pittoriche e manipolative.	- Consapevolezza ed espressione culturali.
Riconoscere attraverso alcune pagine evangeliche l'opera di Gesù di Nazareth	4. Comprendere attraverso l'ascolto delle parabole e dei miracoli l'insegnamento di Gesù.	- Gli insegnamenti di Gesù: i miracoli e le parabole.	- Riferire alcune semplici parabole e ne coglie il loro significato. - Conoscere nelle parabole di Gesù gli insegnamenti di amore, perdono, accoglienza.	- Ascolto e comprensione di racconti evangelici. - Conversazioni guidate sul significato delle parabole e dei miracoli di Gesù - Attività grafico-pittoriche. - Drammatizzazioni.	- Consapevolezza ed espressione culturale.
Identificare nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo.	5. Distinguere la Chiesa comunità dalla chiesa-edificio. Conoscere il luogo di preghiera dei cristiani e distinguerlo da quello delle altre Religioni non cristiane.	- La chiesa e i suoi elementi. - La sinagoga. - La moschea. - La Chiesa, comunità di cristiani.	- Riconoscere la chiesa come luogo di incontro e di preghiera dei cristiani. - Riconoscere che ogni Religione ha il proprio luogo di preghiera. - Distinguere la chiesa edificio dalla Chiesa comunità.	- Conversazioni guidate. - Attività grafico-pittoriche.	- Consapevolezza ed espressione culturale.

RELIGIONE CATTOLICA CLASSE TERZA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
Conoscere che l'uomo di ogni tempo e luogo è stato sempre un essere religioso.	1. Conoscere la religione dei popoli antichi.	- I miti. - Le antiche religioni politeiste. - La prima religione monoteista: l'Ebraismo.	- Riconoscere nei racconti mitologici il tentativo dell'uomo di rispondere alle domande sull' origine del mondo.	- Narrazioni mitologiche sulla creazione - Attività grafico-pittoriche	- Consapevolezza ed espressione culturale

Conoscere le tappe fondamentali della storia della salvezza.	2. .Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune figure bibliche fondamentali dell'Antico testamento.	- La formazione e la struttura della Bibbia. - I patriarchi. - La figura di Mosè. - Il periodo dei Re.	- Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia. - Riconoscere che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura. - Comprendere che la storia dei patriarchi è la storia dell'identità di un popolo. - Riconoscere attraverso la storia di Giuseppe il progetto di Dio per il suo popolo e l'importanza del perdono. - Riconoscere la storia di Mosè e il valore dell'alleanza stipulata sul monte Sinai. - Riconoscere nei primi Re di Israele uomini scelti da Dio per guidare il suo popolo. - Riconoscere il ruolo rivestito dal Tempio di Gerusalemme per la religiosità ebraica.	- Lettura di brani biblici inerenti alla storia dei patriarchi. - Conversazioni guidate. - Analisi del testo biblico. - Produzione grafico-pittoriche. - Visione video tematici. - Ricostruzione del Tempio di Gerusalemme.	- Consapevolezza ed espressione culturale. - Imparare ad imparare.
Comprendere che scienza e fede danno risposte diverse ma complementari sull'origine del mondo e della vita.	3. Conoscere e confrontare le risposte scientifiche e religiose sull'origine del mondo.	- Le Teorie scientifiche della nascita dell'universo. - La creazione nella Bibbia.	- Riconoscere le risposte della scienza e della Bibbia agli interrogativi sull'origine del mondo - Confrontare la risposta scientifica e biblica agli interrogativi sull'origine dell'universo e della vita.	- Spiegazione del Big Bang. - Analisi e riflessione del racconto della creazione nella Bibbia. - Conversazioni guidate .	- Consapevolezza ed espressione culturale.

Saper cogliere nella Pasqua cristiana l'evento centrale della storia della salvezza..	4. Conoscere il significato, i riti e gli elementi comuni alla Pasqua ebraica e a quella cristiana.	- Significato della parola "Pasqua". - La Pasqua ebraica e la Pasqua cristiana.	- Individuare nella Pasqua ebraica gli elementi di continuità e diversità con la Pasqua cristiana.	- Racconto del testo biblico sulla Pasqua. - La festa di Pesach e le sue tradizioni. - Produzioni grafico pittoriche. - Visione video tematici.	- Consapevolezza ed espressione culturale.
---	---	--	--	--	--

RELIGIONE CATTOLICA CLASSE QUARTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
Riconoscere Gesù come personaggio storico realmente esistito analizzando alcune fonti storiche cristiane e non cristiane.	1. Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli.	- Gesù: personaggio storico. - L'ambiente socio-politico, religioso e geografico della Palestina.	- Conoscere l'identità storica di Gesù e il suo insegnamento. - Riconoscere le caratteristiche principali dell'ambiente storico-geografico e sociale di Gesù..	- Ascolto di testi evangelici inerenti l'attività pubblica di Gesù.	- Imparare ad imparare. - Consapevolezza ed espressione culturale.
Riflettere su Dio creatore e Padre, sugli aspetti fondamentali della vita di Gesù e collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui si vive.	2. Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili in vista di un personale progetto di vita.	- L'attività pubblica di Gesù in Palestina. - La struttura del Nuovo testamento: la formazione dei vangeli - I vangeli sinottici. - I 4 evangelisti: identità, opera e simboli. - Le Parabole e i miracoli. - I valori trasmessi dagli insegnamenti di Gesù.	- Intendere il messaggio delle Beatitudini attraverso l'esempio di cristiani contemporanei. - Scoprire nelle espressioni artistiche gli episodi della vita di Gesù.	- Lettura di miracoli e parabole, analisi e attualizzazione - Conversazioni guidate. - Visione video tematici. - Rappresentazione grafica dei simboli degli evangelisti. - Letture di storie di vita di alcuni testimoni contemporanei che hanno seguito gli insegnamenti di Gesù.	- Consapevolezza ed espressione culturale.
Riconoscere il significato cristiano del Natale e della Pasqua traendone motivo per interrogarsi sul valore di tale festività	3. Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della chiesa.	- Analisi e riflessione dei racconti della Pasqua e del Natale. - Tradizioni locali e nazionali inerenti le festività del Natale e della	- Interpretare i racconti evangelici del Natale secondo una prospettiva storico-artistica. - Comprendere che per i cristiani la Pasqua di Ge-	- Lettura e comprensione dei racconti evangelici sul Natale e la Pasqua. - Osservazione ed analisi di alcune famose opere d'arte inerenti la vita di Gesù.	- Consapevolezza ed espressione culturale.

nell' esperienza personale, familiare e sociale.	sa.	Pasqua.	sù realizza la Salvezza di Dio promessa dai profeti.		
--	-----	---------	--	--	--

RELIGIONE CATTOLICA CLASSE QUINTA

TRAGUARDI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE
Identifica nella chiesa la Comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e cercano di mettere in pratica il suo insegnamento.	1. Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo anche attraverso figure significative come Pietro e Paolo. Conoscere e saper interpretare i simboli dei primi cristiani.	- La storia del cristianesimo. - La vita delle prime comunità cristiane. - La storia di San Pietro e San Paolo. - Le Persecuzioni dei primi cristiani e i martiri. - I simboli del cristianesimo nell'arte. - Gli editti di Costantino e Teodosio. - L' anno liturgico. - Il Papa e la gerarchia ecclesiastica. - Il luogo di preghiera dei cristiani. - Le principali confessioni cristiane: ortodossi, protestanti e anglicani. - I sacramenti.	- Riconoscere come i primi cristiani vivevano nella dimensione comunitaria l'annuncio del vangelo. - Attraverso le figure di Pietro e Paolo riconoscere le modalità di diffusione del messaggio evangelico oltre i confini della Palestina. - Individuare i motivi che hanno scatenato le persecuzioni contro i cristiani. - Conoscere le divisioni dei cristiani avvenute nel corso dei secoli. - Conoscere l' origine e l'evoluzione nel tempo dei luoghi di preghiera dei cristiani. - Riconoscere i tempi liturgici che delineano la vita della Chiesa cattolica. - Riconoscere nel Papa il successore di Pietro e la guida della Chiesa cattolica nel mondo. - Riconoscere il valore	- Analisi e rielaborazione dei testi degli Atti degli Apostoli inerenti l'inizio della missione dei dodici. - Riproduzione delle domus ecclesiae. - Analisi e riproduzione grafica dei simboli cristiani. - Conversazioni guidate. - Visione video tematici. - Comparazioni tra le diverse confessioni cristiane.	- Consapevolezza ed espressione culturale.

			simbolico dell'arte cristiana delle catacombe.		
Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo.	2. Conoscere gli elementi più importanti delle principali religioni del mondo sapendo confrontare e apprezzare le varie esperienze culturali e religiose. Scoprire l'importanza del dialogo ecumenico e interreligioso.	- Le Religioni monoteiste: Ebraismo, Islam, Buddismo e Induismo. - Origine e sviluppo dei testi sacri e simboli delle altre religioni non cristiane. - Il dialogo interreligioso.	- Riconoscere gli elementi costitutivi delle grandi religioni monoteiste. - Riconoscere nelle molteplici religioni presenti nel mondo l'aspirazione dell'uomo alla Pace e alla Giustizia. - Riconoscere le differenze culturali e religiose per lo sviluppo del dialogo e del rispetto con il diverso da sé.	- Visione e analisi di carte geografiche per individuare la localizzazione geografica delle grandi religioni. - Approfondimento in piccoli gruppi delle singole religioni non cristiane e presentazione alla classe.	- Consapevolezza ed espressione culturale

STITUTO COMPRENSIVO STATALE II "E.C. DAVILA"

Via S. Francesco, 2 - 35028 Piove di Sacco (PD)

CURRICOLO SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri – Montessori

IL Curricolo di Attività Alternativa alla Religione Cattolica è elaborato per gli alunni non avvalentisi. Nel pieno rispetto delle libere scelte dei genitori, alla luce delle esperienze condotte nei precedenti anni scolastici, alla scuola è richiesto di saper costruire sistemi di insegnamento considerando i bisogni e le risorse degli alunni, tali da far acquisire abilità e competenze di base a tutti, nei modi, nei tempi e nella misura di cui ogni alunno è capace. Le CM 129/86 e 130/86 propongono, per il primo ciclo, che tali attività, concorrenti al processo formativo della personalità degli alunni/e, siano volte "all'approfondimento di quelle parti dei programmi più strettamente attinenti ai valori della vita e della convivenza civile"(C.M. 129) e "all'approfondimento di quelle parti dei programmi di storia e di educazione civica più strettamente attinenti alle tematiche relative ai valori fondamentali della vita e della convivenza civile" (C.M. 130) . Le attività proposte in ogni settore di insegnamento apprendimento saranno progettate e sviluppate per il recupero e/o il potenziamento delle seguenti competenze chiave: 1. Comunicazione nella madrelingua 2. Imparare a imparare 3. Competenze sociali e civiche.

ATTIVITÀ ALTERNATIVA CLASSI PRIME

TANTE REGOLE.... "Noi...campioni di gentilezza"

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE/ARGOMENTI DISCIPLINARI	ATTIVITÀ
L'alunno riconosce se stesso come persona avente diritti e doveri. Rispetta la propria persona e gli altri e riconosce l'importanza di una sana convivenza nell'ambiente scolastico e sul territorio.	1. Riflettere sulla necessità di riconoscere se stesso e gli altri come persone. 2. Sviluppare atteggiamenti di fiducia e di stima in sé e negli altri. 3. Divenire consapevole che il rispetto per gli altri costituisce il fondamento per la convivenza civile nell'ambiente scuola e territorio.	- Rispetto di se stesso e degli altri. - Assunzione di atteggiamenti corretti nella relazione con gli altri. - Partecipazione alle conversazioni rispettando il proprio turno e l'ascolto dell'altro. - Capacità di cooperare con gli altri. Conoscenza del significato di diritto e dovere.	- Letture stimolo: fiabe e racconti di popoli e culture diverse. - Visione di immagini stimolo alla conversazione. - Rappresentazioni e produzione di cartelloni. - Giochi e regole. - Visione di filmati.

ATTIVITÀ ALTERNATIVA CLASSI SECONDE

Dalle regole al bene comune....."questo è mio ma anche tuo"

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE/ARGOMENTI DISCIPLINARI	ATTIVITÀ
L'alunno riconosce se stesso come persona avente diritti e doveri. Rispetta la propria persona e gli altri e riconosce l'importanza di una sana convivenza nell'ambiente scolastico e sul territorio	1. Riflettere sulla necessità di riconoscere se stesso e gli altri come persone. 2. Accettare, rispettare gli altri e i diversi da sé. 3. Sviluppare atteggiamenti di fiducia e di stima in sé e negli altri. 4. Divenire consapevole che il rispetto per gli altri costituisce il fondamento per la convivenza civile nell'ambiente scuola e territorio. 5. Comprendere il significato delle parole Cittadino e Cittadinanza.	- Rispetto di se stesso e degli altri. - Assunzione di atteggiamenti corretti nella relazione con gli altri. - Partecipazione alle conversazioni rispettando il proprio turno e l'ascolto dell'altro. - Capacità di cooperare con gli altri. - Conoscenza del significato di diritto e dovere.	- Letture stimolo: fiabe e racconti di popoli e culture diverse. - Visione di immagini stimolo alla conversazione. - Visione di filmati. - Giochi di ruolo.

ATTIVITÀ ALTERNATIVA CLASSI TERZE

Il mondo che vorrei.... “Voglio un mondo...diritto”

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE/ARGOMENTI DISCIPLINARI	ATTIVITÀ
L'alunno/a sviluppa un'iniziale consapevolezza dei valori della vita e della convivenza civile. Prende coscienza del valore inalienabile degli esseri umani come persone e dell'importanza delle responsabilità individuali e sociali che ne derivano.	1. Prendere coscienza dell'importanza del soddisfacimento dei propri bisogni. 2. Saper collaborare con gli altri, prestando aiuto a chi lo chiede. 3. Assumersi la responsabilità delle proprie azioni. 4. Riconoscere e mettere in atto azioni volte alla cura di sé, dei compagni e dell'ambiente 5. Prendere coscienza dell'importanza del gruppo come contesto di crescita personale. 6. Accettare, rispettare, aiutare gli altri e i “diversi da sé” per favorire la conoscenza e l'incontro con culture ed esperienze diverse. 7. Favorire la conoscenza e il rispetto dei Diritti Umani come valori universali della persona. 8. Comprendere come l'esercizio dei propri diritti e della propria libertà debba avvenire sempre nel riconoscimento e nel rispetto dei diritti altrui.	- Rispetto di se stesso e degli altri mettendo in atto comportamenti permanenti di non violenza e di rispetto delle diversità. - Atteggiamenti corretti da assumere nella relazione con gli altri. - Partecipazione alle conversazioni rispettando il proprio turno e l'ascolto dell'altro. - Capacità di cooperare con gli altri. - Conoscenza del significato di diritto e dovere. - Espressione del proprio punto di vista e delle esigenze personali in forme corrette. - Lettura e comprensione di alcune parti della Dichiarazione dei diritti del fanciullo.	- Letture stimolo: fiabe e racconti di popoli e culture diverse. - Visione di immagini stimolo alla conversazione. - Rielaborazioni e rappresentazioni. - Giochi e regole (capacità di inventare) - Pace e guerra: studio di alcune situazioni nella storia Formulazione di ipotesi.

ATTIVITÀ ALTERNATIVA CLASSI QUARTE

Il mondo che vorrei.. “collaboriamo per il bene comune “

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE/ARGOMENTI DISCIPLINARI	ATTIVITÀ
L'alunno/a sviluppa un'iniziale consapevolezza dei valori della vita e della convivenza civile. Prende coscienza del valore inalienabile degli esseri umani come persone e dell'importanza delle responsabilità individuali e sociali che ne derivano Matura una visione critica e partecipativa al fine della sempre maggiore riaffermazione dei diritti umani e dei relativi doveri, in ogni ambiente sociale e presso ogni popolo. Attua una crescita personale in vista di una sempre più ampia, solidale e pacifica integrazione con gli altri al di là di ogni barriera politica, razziale, ideologico culturale e religiosa.	1. Riconoscere ed accettare l'altro nella sua identità/diversità. 2. Individuare le figure e i servizi deputati a soddisfare i bisogni di ciascuno. 3. Conoscere e comprendere i valori primari sociali (diritti, doveri). 4. Conoscere e rispettare i Diritti Umani come valori universali della persona. 5. Essere consapevoli dell'importanza del gruppo come contesto di crescita personale. 6. Comprendere che la conoscenza di diverse culture è arricchente	- I valori fondamentali quali amicizia, solidarietà e lealtà. - Le regole per stare bene insieme e i comportamenti per sanare i conflitti. - Disponibilità a collaborare per la crescita umana del gruppo di appartenenza in vista di una sempre più ampia, solidale e pacifica integrazione del corpo sociale. - Le relazioni uguale/diverso: accettare la diversità presente all'interno dell'umanità e educare alla consapevolezza delle somiglianze e dell'interdipendenza fra tutti gli esseri umani. - Convenzione internazionale sui diritti dell'infanzia - La Carta dei Diritti dei fanciulli. - Conoscenza e rispetto dei Diritti Umani come valori universali della persona. - La realtà va compresa e letta secondo diversi punti di vista culturali.	- Conversazioni guidate. - Brain-storming. - Filmati educativi a tema. - Lavori di gruppo Lettura e interpretazione di immagini. - Letture stimolo. - Produzioni personali dei propri diritti e doveri. - Rielaborazione e produzione di racconti, poesie e testi. Rappresentazione iconica di idee, fatti, esperienze personali.

ATTIVITÀ ALTERNATIVA CLASSI QUINTE

Il mondo che vorrei.....”si diventa più grandi sommando le diversità”

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE/ARGOMENTI DISCIPLINARI	ATTIVITÀ
L'alunno/a sviluppa un'iniziale consapevolezza dei valori della vita e della convivenza civile. Prende coscienza del valore inalienabile degli esseri umani come persone e dell'importanza delle responsabilità individuali e sociali che ne derivano. Matura una visione critica e partecipativa al fine della sempre maggiore riaffermazione dei diritti umani e dei relativi doveri, in ogni ambiente sociale e presso ogni popolo. Attua una crescita personale in vista di una sempre più ampia, solidale e pacifica integrazione con gli altri al di là di ogni barriera politica, razziale, ideologico culturale e religiosa.	1. Riconoscere ed accettare l'altro nella sua identità/diversità. 2. Comprende l'importanza del dialogo, dell'elaborazione di regole negoziate e del loro rispetto per la costruzione di uno spazio condiviso tra molteplici appartenenze e identità. 3. Rispetta punti di vista diversi dal proprio. 4. Accetta di cambiare opinione, riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta 5. Individuare le figure e i servizi deputati a soddisfare i bisogni di ciascuno. 6. Conoscere e comprendere i valori primari sociali (diritti, doveri). 7. Conoscere e rispettare i Diritti Umani come valori universali della persona. 8. Essere consapevoli dell'importanza del gruppo come contesto di crescita personale. 9. Comprendere che la conoscenza di diverse culture è arricchente	- I valori fondamentali quali amicizia, solidarietà e lealtà. - Le regole per stare bene insieme e i comportamenti per sanare i conflitti. - Disponibilità a collaborare per la crescita umana del gruppo di appartenenza in vista di una, solidale e pacifica integrazione del corpo sociale. - Le relazioni uguale/diverso: accettare la diversità presente all'interno dell'umanità e al tempo stesso educare alla consapevolezza delle somiglianze e dell'interdipendenza fra tutti gli esseri umani. - Convenzione internazionale sui diritti dell'infanzia. - La Carta dei Diritti dei fanciulli. Conoscenza e rispetto dei Diritti Umani come valori universali della persona. - La realtà va letta secondo diversi punti di vista culturali. - Riferimenti all'attualità con particolare attenzione alle situazioni di conflitto nel mondo per cause etniche, economiche, culturali.	- Conversazioni guidate. - Brainstorming. - Filmati educativi a tema. - Lavori di gruppo. - Lettura e interpretazione di immagini Letture stimolo. - Produzioni personali dei propri diritti e doveri. - Rielaborazione e produzione di racconti, poesie, testi. - Rappresentazione iconica di idee, fatti, esperienze personali.

STITUTO COMPRENSIVO STATALE II "E.C. DAVILA"

Via S. Francesco, 2 - 35028 Piove di Sacco (PD)

CURRICOLO SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri – Montessori

EDUCAZIONE CIVICA

TRAGUARDI	ABILITÀ FINE CLASSE 3	ABILITÀ FINE CLASSE 5	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	COMPETENZE CHIAVE E DISCIPLINE COINVOLTE
1. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.	- Sa formulare opinioni pertinenti riguardo esperienze e vissuti sia oralmente che per iscritto. - Elabora e/o richiama il regolamento di classe.	- Sa formulare opinioni pertinenti riguardo esperienze e vissuti sia oralmente che per iscritto con un registro adeguato alla situazione e tenendo conto delle opinioni altrui. - Elabora e/o richiama il regolamento di classe.	- L'alunno conosce le regole della conversazione in classe, a scuola e nei diversi ambienti della vita quotidiana (cortile, strada, associazioni sportive, gruppi spontanei, ecc.)	- Esperienze e giochi di gruppo e di autonomia personale - Confronto di idee ed esperienze. - Discussione e riflessione sulla necessità di assolvere i propri compiti scolastici con impegno. - Giochi in classe, in palestra e in cortile per esercitare le regole di sicurezza e di convivenza (portare la mascherina, igienizzare le mani, salutare, chiedere con cortesia, ringraziare) - Lavori in piccolo e grande gruppo con incarichi individuali, utili per lavorare insieme con obiettivi comuni. - Attività di cooperative learning per rafforzare le dinamiche di aiuto collaborativo.	- Competenza alfabetica funzionale. Discipline concorrenti: Tutte

				- Giochi di ruolo	
2. Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.	- È cosciente dei propri diritti e doveri legati ai ruoli ricoperti (figlio, alunno, compagno, ecc.). - Partecipa a giochi e attività di gruppo, negoziando con i compagni le scelte da compiere. - Lavora in modo proficuo nel gruppo, dividendo gli incarichi e svolgendo i rispettivi compiti, per il raggiungimento di un obiettivo comune. - Esegue un percorso corretto, a piedi e/o in bicicletta, in situazione reale o simulata, nel rispetto delle norme di comportamento. - Individua nel quartiere della scuola i luoghi pericolosi per pedoni e ciclisti o quelli che richiedono particolare attenzione. - Individua alcuni dei principali esercizi pubblici presenti nel proprio comune o nelle vicinanze: ospedali, uffici postali, uffici co-	- Assume progressivamente incarichi di responsabilità. - Riconosce i simboli delle Istituzioni locali (Comune e Provincia) e nazionali. - Rispetta le regole negli incontri di classe finalizzati a risolvere problemi interni e/o a prendere delle decisioni - È consapevole dei propri diritti e delle forme di tutela riservate all'infanzia - Riconosce, anche in fatti di cronaca, episodi significativi di violazione dei diritti dei minori. - Sa impegnarsi in iniziative di solidarietà. - Riferisce in termini semplici, il contenuto dei principi fondamentali della Costituzione e individua comportamenti coerenti con essi nella vita quotidiana. - Riconosce, nelle esperienze di vita quotidiana, la presenza o l'assenza dei valori della Costituzione. - Conosce in linea gene-	- I concetti di diritto/dovere, libertà, responsabilità, cooperazione. - Le identità locali e nazionali. e i loro simboli (bandiera, inno, istituzioni, cerimonie, festività). - La democrazia a scuola, regolamento d'Istituto. - Dichiarazione dei diritti del Fanciullo e Convenzione dei Diritti dell'Infanzia. - Organizzazioni internazionali, governative e non, a sostegno della pace e dei diritti/doveri dei popoli. - I principi fondamentali della Costituzione italiana - Le forme e il funzionamento delle amministrazioni locali: il Comune e i suoi organi principali, la sede e il vessillo. - I servizi offerti dal territorio. - La bandiera italiana e l'inno nazionale. - Il Codice Stradale:	- Realizzazione di cartelloni con regole di vita scolastica - Lavori di gruppo con incarichi individuali nel rispetto delle attitudini di ciascuno - Realizzazione di cartelloni dove vengono evidenziati i progressi in materia di rispetto delle regole e degli impegni assunti. - Rappresentazione grafica delle bandiere locali e nazionali. - Conversazioni guidate nel rispetto delle regole stabilite: alzare la mano per chiedere la parola, ascoltare e aspettare il proprio turno, accettare le decisioni della maggioranza. - Attività di autovalutazione per riflettere e modificare eventuali atteggiamenti non corretti. - Letture storiche sulle principali forme di governo (le leggi di Hammurabi, le città-stato presso i Greci, ...). - Letture di biografie di personaggi storici e comuni che hanno lottato per i diritti comuni. - Lettura e discussione su alcuni principi fondamentali della Costituzione.	- Competenza in materia di Cittadinanza. Discipline di riferimento: Italiano Storia Geografia Arte

	munali, trasporto e riferisce in modo semplice le loro funzioni essenziali.	rale la struttura amministrativa locale. - Si avvale in modo corretto e costruttivo dei servizi del territorio (biblioteca, spazi pubblici). - Comprende la necessità di norme e regole per vivere in modo sicuro l'ambiente della strada.	funzione delle norme e delle regole. - Diritti e doveri del pedone e del ciclista. - La segnaletica stradale.	- Nascita della Costituzione. - I Padri Costituenti e la loro storia. - Simulazioni con attività di gioco e di ruolo. - Visita presso alcuni uffici dell'amministrazione locale. - Analisi dei servizi erogati dagli uffici pubblici e visita all'anagrafe. - Visita ai servizi presenti nel territorio (biblioteca, spazi pubblici, centri di riciclaggio, municipio, ecc.).	
3. È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.	- Prende coscienza della propria storia personale e familiare. - È consapevole del proprio ruolo in famiglia e dare voce ai propri bisogni. - Prende coscienza dei propri gusti, delle proprie inclinazioni, ma anche dei propri limiti e difetti. - Sa integrare nel gruppo classe superando i conflitti e contribuendo a costruire un clima di cooperazione. - Conosce, accetta e rispetta gli altri, sforzandosi di comprendere le ragioni dei comportamenti propri e al-	- Individua ruoli e funzioni delle persone nella società, anche in relazione al lavoro e alle professioni. - Individua i diritti e i doveri che interessa la vita quotidiana di tutti i cittadini. - Prende coscienza dei limiti della comprensione umana causati dai pregiudizi e malintesi. - Svolge attività in gruppo (giochi sportivi, esecuzioni musicali, ecc.) per favorire la conoscenza e l'incontro con esperienze e culture diverse.	- Il concetto di identità. - L'identità personale: storia/e personale/i, nome, cognome, ruoli, bisogni, limiti e potenzialità. - Ruoli e funzioni delle persone nella società. - I concetti di spesa sostenibile, di risparmio, di spreco. - Individua l'altro, inteso come "altro me stesso": risorse, opportunità, rischi, pregiudizi, malintesi - La "diversità" come differenza, valore, ricchezza. - Le regole condivise nell'ambiente scolastico e di vita.	- Realizzazione di alcuni simboli dell'identità regionale e locale (bandiera del Comune, stemma) - Uscite didattiche (comune, città) - Attività di ricerca e di approfondimento storico-culturale anche utilizzando la biblioteca comunale. - Interviste ad anziani che raccontano fatti di storia locale recente e non - Intervista al Sindaco o a membri dell'amministrazione comunale. - Ascolto di racconti e musiche antiche tradizionali. - Confronto di usanze e abitudini. - Attività per l'accoglienza di bambini provenienti da altri paesi.	- Competenza in materia di cittadinanza. Discipline di riferimento Scienze Matematica Storia Italiano

	trui.			- Rappresentazioni iconografiche, teatrali, musicali, creazione di coreografie rappresentative della diversità. - Condivisione di cibi, giochi, oggetti.	
4. L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.	- Si prende cura in modo adeguato del proprio corpo e degli spazi che frequenta. - Assume comportamenti e abitudini corrette a tutela della propria salute. - Riconosce le esigenze del proprio corpo e sa individuare l'alimentazione adeguata. - Osserva e ascolta il proprio corpo per distinguere stati di malessere e di benessere anche di tipo sociale. - Ha cura del proprio materiale e delle proprie cose. - Ha cura del materiale comune, delle attrezzature e delle strutture. - Assume gli incarichi all'interno della classe affidati alla sua responsabilità. - Si comporta in modo corretto in occasione di uscite didattiche,	- Si prende cura in modo adeguato del proprio corpo e degli spazi che frequenta. - Assume comportamenti e abitudini corrette a tutela della propria salute. - Riconosce le esigenze del proprio corpo e sa individuare l'alimentazione adeguata. - Osserva e ascolta il proprio corpo per distinguere stati di malessere e di benessere anche di tipo sociale. - Ha cura del proprio materiale e delle proprie cose. - Ha cura del materiale comune, delle attrezzature, delle strutture, intendendoli come patrimonio da custodire e valorizzare. - Assume gli incarichi all'interno della classe affidati alla sua responsabilità. - Si comporta in modo corretto in occasione di	- Le regole di una corretta igiene personale e dell'ambiente che frequenta. - Le principali regole di una sana alimentazione. - Comportamenti, i servizi a tutela della salute. - I ruoli dell'Amministrazione Comunale, delle associazioni private, delle istituzioni museali, ecc. per la conservazione e la trasformazione dell'ambiente.	- Attività in palestra per giochi ed attività di ascolto del proprio corpo. - Stesura di un regolamento di igiene personale e di buona salute. - Approfondimento sugli elementi necessari per una sana alimentazione. - Cartelloni, slogan di ed. alimentare. - Ripartizione degli incarichi in classe in base a un calendario, utili all'organizzazione e allo svolgimento delle attività quotidiane. - Interviste agli addetti ai lavori e agli amministratori locali; - Uscite didattiche e visite guidate: Legambiente, Amici del Gradenigo, il FAI, WWF, Villa Roberti, Orto Botanico.	- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Discipline di riferimento: Scienze Motoria Matematica Geografia Arte Musica

	spettacoli teatrali e/o altre occasioni particolari. - Conosce le principali istituzioni che si occupano dell'ambiente.	uscite didattiche, spettacoli teatrali e/o altre occasioni particolari. - Conosce le principali istituzioni che si occupano dell'ambiente. - Analizza progetti di collaborazione tra istituzioni diverse che operano per la difesa e la valorizzazione dell'ambiente			
5. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.	- Adotta nella quotidianità semplici comportamenti che riducono l'impatto ambientale: consumo di acqua, gestione dei rifiuti, riduzione dell'inquinamento. - Distingue nel paesaggio elementi naturali, naturali modificati e antropici.	- Sa osservare il proprio territorio in riferimento alla presenza di aree verdi, ciclo dei rifiuti e fonti di energia. - Interviene in una conversazione in modo pertinente all'argomento trattato. - Individua comportamenti ed attività quotidiane che interferiscono sull'impatto ambientale. - Coglie il messaggio contenuto in un video, in un'immagine di riferimento le trasformazioni ambientali dovute all'intervento dell'uomo e le sue conseguenze positive e negative.	- Conosce il ciclo dei rifiuti, le fonti di energia principali, il concetto di ecosistema, il concetto di impronta ecologica. - Conosce gli equilibri ecologici tipici del proprio ambiente di vita. - I bisogni dell'uomo e le forme di utilizzo dell'ambiente.	- Uscite nel territorio per esplorare l'ambiente, osservare i cambiamenti stagionali ed appropriarsi di termini specifici. - Uscite nel territorio per cogliere le modifiche, positive/o negative, apportate dall'uomo. - Incontri con esperti esterni. - Visite a zone protette.	- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Discipline di riferimento: Scienze Motoria Matematica Geografia Arte Musica
6. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura.	- Individua e conosce, attraverso l'esplorazione, gli elementi	- Individua nel proprio ambiente di vita gli elementi di degrado, tra-	- I principi di igiene personale, del corretto stile di vita nel rispetto di	- Uscite nel territorio per esplorare l'ambiente, osservare i cambiamenti stagionali	Competenze

ra e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.	menti tipici di un ambiente naturale ed umano (scuola, cortile, quartiere, parco, città, fiume...) intesi come sistema. - Comprende l'importanza dell'intervento dell'uomo sul proprio ambiente di vita - Individua vantaggi e svantaggi della modifica di un certo ambiente - Conosce il proprio territorio (musei, fattorie didattiche, enti pubblici...) e le trasformazioni nel tempo - Osserva i comportamenti appresi in caso di emergenza ed evacuazione.	scuratezza, pericolo e osserva comportamenti idonei a contenere i rischi. - Individua comportamenti ed attività quotidiane che interferiscono sull'impatto ambientale. - Produce testi personali rielaborando le conoscenze acquisite utilizzando un lessico specifico. - Costruisce microambienti per ipotizzare e sperimentare relazioni, evoluzioni nel tempo, equilibri/squilibri e possibili interventi. - Pratica comportamenti responsabili verso il patrimonio naturale e artistico. - Osserva i comportamenti appresi in caso di emergenza ed evacuazione.	sé e dell'ambiente. - I principali beni culturali e ambientali del proprio territorio. - Il concetto di inclusione, di barriera e i fattori di esclusione delle persone in riferimento alle loro condizioni: handicap, malattia e differenze linguistiche e culturali. - Siti e beni culturali del Paese. - Gli interventi umani che modificano il paesaggio e l'interdipendenza tra uomo e natura (agricoltura, turismo) - L'ambiente antropizzato e l'introduzione di nuove colture nel tempo. - Le tradizioni locali più significative - Cenni sul patrimonio artistico del territorio locale.	nali ed appropriarsi di termini specifici. - Uscite nel territorio per cogliere le modifiche, positive/o negative, apportate dall'uomo. - Incontri con esperti esterni. - Visite a zone protette. - Ascolto di racconti fantastici, leggende locali, articoli di giornale, testi scientifici. - Lettura di testi inerenti il rispetto della natura e lo sviluppo sostenibile. - Reperimento in rete di notizie riguardanti il rispetto dell'ambiente e le problematiche ambientali. - Produzione di schede, cartelloni, slogan, testi individuali e/o collettivi sull'osservazione dei cambiamenti dell'ambiente circostante. - Elaborazione di regole condivise. - Uscite nel territorio per esplorare forme di vita animale e vegetale tipiche: far conoscere i nomi degli alberi del giardino della scuola; approfondimento delle origini e caratteristiche di ciascuna pianta; - semina a livello individuale di piantine di cui prendersi cura e osservare le varie fasi di crescita; - Rappresentazioni grafiche e	Discipline di riferimento: Geografia Scienze Italiano Storia Arte Matematica
--	--	--	--	---	---

				simboliche e verbalizzazione delle esperienze vissute. - Tabelle di rilevamento dati e schemi riassuntivi.	
				- Riflessioni sulla necessità di rispettare gli animali e le piante, le bellezze naturali, il patrimonio pubblico, - Le feste: il Santo Patrono: San Martino; San Francesco. - Uscite didattiche e incontri con esperti del territorio. - Visita a fattorie didattiche - Visita di musei e laboratori - Visita di città d'arte. - Visita di monumenti di particolare importanza per il territorio. - Conoscere il patrimonio artistico locale - Proposta di Adozione di un monumento in stato di abbandono presente nel territorio con il coinvolgimento dell'amministrazione comunale per gli interventi necessari al recupero.	
7. Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.	- Modifica i comportamenti quotidiani, evitando sprechi e forme di inquinamento - Utilizza contenitori riutilizzabili. - Osserva le regole per la gestione differenziata dei rifiuti.	- Pratica forme di riutilizzo e riciclaggio dei materiali. - Comprende il limite delle risorse ambientali e la necessità di alternative ecocompatibili. - Analizza la distribuzione delle risorse nel Pianeta e individuarne gli squilibri.	- Sviluppo sostenibile: ruolo del singolo e della collettività. - Utilizzo responsabile delle risorse idriche e energetiche - Gestione dei rifiuti urbani. - Le fonti di energia e la loro provenienza. - I concetti di consumo,	- Costruzione di grafici, tabelle e classificazioni (utilizzando ideogrammi, istogrammi, diagrammi di Eulero-Venn, ecc.) per l'utilizzo delle risorse - (conteggio del numero di salviette necessario per asciugare le mani, consumo di sapone...); - Quantificazione dell'acqua	Competenze Discipline di riferimento: Scienze Matematica

			di fabbisogno, di risparmio, di spreco.	usata per il lavaggio delle mani. - utilizzo dei mezzi per arrivare a scuola: mezzo proprio, mezzo pubblico, bicicletta, piedi, ecc.; - Conteggio di quante bottiglie di plastica vengono "risparmiate" grazie all'utilizzo delle borracce. - Raccolta differenziata - Pulizia del giardino/cortile dopo la pausa; - Forme artistiche di riutilizzo e riciclaggio di materiali - Cartelloni delle esperienze fatte relative all'argomento rifiuti - Sperimentazione di forme di riutilizzo e riciclaggio di materiali - Raccolta differenziata dei rifiuti - Visita al centro di riciclaggio - Incontri in aula con esperti di ACEGAS: "La tua acqua" e sul riciclaggio nel territorio: "L'unione fa la forza".	Tecnologia Geografia
8. È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.	- Distingue le funzioni dei diversi dispositivi tecnologici con cui entra in relazione. - Utilizza con la guida dell'adulto i dispositivi di lavoro in classe. - Con la supervisione dell'adulto utilizza gli strumenti a sua disposizione osservando le	- Sa utilizzare le principali funzioni dei dispositivi e dei programmi per disegnare, scrivere, fare semplici calcoli, salvataggio di file e inserimento di immagini. - Utilizza con la guida dell'adulto i dispositivi di lavoro in classe: LIM, tablet, PC.	- Funzioni e funzionamento dei dispositivi elettrici ed elettronici in uso a casa e a scuola. - Funzionamento dei dispositivi di comunicazione digitale. - Le possibilità della rete come sistema di comunicazione a di-	- Elaborazione di un regolamento condiviso di comportamenti adeguati a diversi ambienti e situazioni diverse. - Utilizzo di computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. - Utilizzo di piattaforme di condivisione.	Competenza digitale. Discipline di riferimento Tecnologia Informatica

	istruzioni date.	- Utilizza i device in modo corretto rispettando la netiquette	stanza. - I comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro e di netiquette nell'uso degli strumenti.	- Utilizzo del coding come supporto alla risoluzione dei problemi. - Esplorazione creativa per la realizzazione di prodotti multimediali	
9. È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti	- Con l'aiuto e la supervisione dell'adulto, ricerca semplici informazioni in rete.	- Con la supervisione dell'adulto Interagisce e collabora con altri usando le tecnologie (blog-classi virtuali, piattaforme) - Ricerca semplici informazioni in rete con la supervisione dell'adulto usando motori di ricerca..	- Il concetto di dato e le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.	- Esplorazione creativa per la realizzazione di prodotti multimediali. - Laboratori per riflessioni, condivisioni e confronto di idee ed esperienze significative.	Competenza digitale. Discipline di riferimento Tecnologia Informatica
10. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.	- Osserva le istruzioni e le prescrizioni dell'adulto nell'utilizzo dei dispositivi.	- Comunica e si confronta utilizzando gli strumenti digitali. - Utilizza correttamente le principali funzioni degli strumenti di ricerca online.	- L'esistenza e le funzioni di ID e Password	- Utilizzo di piattaforme di condivisione.	
11. Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.	- Sa spiegare in modo semplice le ragioni di alcune elementari misure di prudenza nell'uso della rete.	- Sa spiegare cosa sono i dati personali. - Distingue vantaggi e svantaggi nell'uso degli strumenti digitali. - Riconosce e usa correttamente i principali strumenti di informazione e comunicazione in rete.	- Differenziazione tra l'identità digitale e l'identità reale. - Le regole sulla privacy per la tutela di se stesso e per il bene collettivo.	- Ricerche in rete in sicurezza con la supervisione di un adulto.	Competenza digitale. Discipline di riferimento Tecnologia Informatica
12. È consapevole dei	- Sa indicare alcuni dei	- Prende consapevolezza	- I rischi della rete e	- Laboratori per riflessioni,	Competenza digitale.

rischi della rete e come riuscire a individuarli.	più elementari rischi per la salute connessi all'uso della rete e dei rispettivi dispositivi: postura, vista e sedentarietà.	dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare. - Ha cura della propria riservatezza e di quella altrui.	averne consapevolezza. - Le persone e le istituzioni a cui rivolgersi in caso di pericolo legato alla rete per sé o per gli altri.	condivisioni e confronto di idee ed esperienze significative.	Discipline di riferimento Tecnologia Informatica
---	--	--	---	---	--