

Curricolo di Istituto dall'a.s. 2012-2013

IL CURRICOLO

- Il curricolo investe i problemi dell'organizzazione delle conoscenze all'interno dei singoli gradi scolastici. Attraversa vari piani dell'esperienza scolastica: dagli *obiettivi cognitivi* (teorie dell'apprendimento, strategie dell'istruzione), ai *contenuti culturali*; dalle *metodologie dell'apprendimento*, alle *tecniche di valutazione*.
- Una razionale impostazione curricolare delle conoscenze dovrebbe impegnare i docenti ad elaborare una *tavola curricolare comune* nella quale prevedere:
 - A – i *contenuti essenziali* della propria disciplina;
 - B – le *unità didattiche* in cui la materia potrebbe essere organicamente divisa;
 - C – le possibili *espansioni interdisciplinari* di cui è dotata presumibilmente una certa disciplina;
 - D – i *comportamenti cognitivi* che una data materia è in grado di attivare.
- Il curricolo va inserito nella più ampia prospettiva della *programmazione*, per la quale esso deve in ogni caso fare i conti con l'allievo, perché altrimenti l'impostazione curricolare dell'attività scolastica può trasformarsi in rigido didatticismo dall'inevitabile valenza autoritaria se non addirittura violenta.

Classe Prima

Area Linguistica: Lingua Italiana

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Comprendere le comunicazioni linguistiche orali (consegne, domande, brevi racconti) direttamente rivolte dagli insegnanti e dai compagni.	- Ascolto e comprensione di semplici consegne e messaggi dell'insegnante.	- Giochi per sviluppare la percezione uditiva.
	- Formulare delle domande, esprimere delle richieste, raccontare le proprie esperienze in modo adeguato.	- Ascolto e comprensione di semplici fiabe e racconti letti o narrati dall'insegnante.	- Conversazioni libere e guidate.
2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);	- Individuare il rapporto suono-segno-significato, necessario all'utilizzazione del codice scritto.	- Comprensione di nuovi termini o espressioni in base al contesto.	- Ascolto di domande-stimolo poste dall'insegnante.
	- Leggere brevi e semplici testi e comprenderne il contenuto essenziale.	- Comunicazione orale di esperienze soggettive ed oggettive.	- Esecuzione di movimenti motori a comando verbale.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Scrivere parole e frasi sotto dettatura e/o autonomamente.	- Utilizzo di parole proprie nelle conversazioni	- Conversazioni libere, guidate, occasionali, preordinate.
	- Esprimere contenuti personali attraverso una o più frasi.	- Risposte adeguate a domande.	- Rappresentazioni grafiche .
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).	- Acquisire la capacità di giocare con le parole.	- Lettura, comprensione e produzione di sequenze ,ritmi ecc.	- Giochi di scomposizione e ricomposizione .
	- Riconoscere ed usare alcune fondamentali convenzioni ortografiche.	- Lettura di codici non verbali (segnali stradali ,cartelloni pubblicitari....).	- Attività di pregrafismo.
		- Riconoscimento di parole, sillabe e sintagmi nelle frasi.	- Esercizi e giochi per la scoperta di nuove parole.
		- Lettura di semplici frasi e comprensione del significato.	- Letture.
		- Risposte a domande relative a semplici testi letti.	- Letture espressive.
			- Rielaborazioni verbali di quanto letto.
			- Drammatizzazioni del testo.
			- Riordino di sequenze.
			- Individuazione di personaggi.
			- Risoluzione di indovinelli.
			- Completamento di filastrocche.

Classe Prima

Area Linguistica: Lingua Italiana

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Comprendere le comunicazioni linguistiche orali (consegne, domande, brevi racconti) direttamente rivolte dagli insegnanti e dai compagni.	- Composizione di parole e semplici frasi partendo dal modello. - Scrittura di parole composte da pezzi sillabici conosciuti.	-Giochi linguistici . -Catene di parole . -Cruciverba illustrati. -Dettati.
2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);	- Formulare delle domande, esprimere delle richieste, raccontare le proprie esperienze in modo adeguato. - Individuare il rapporto suono-segno-significato, necessario all'utilizzazione del codice scritto.	- Formazione di nuove frasi utilizzando parole scoperte. - Riordino degli elementi di una frase. - Rappresentazione grafica di situazione descritta da una semplice frase e viceversa.	-Giochi di inversione nell'ordine delle parole.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Leggere brevi e semplici testi e comprenderne il contenuto essenziale.	- Scomposizione in sequenza di una semplice storia letta e viceversa.	
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).	- Scrivere parole e frasi sotto dettatura e/o autonomamente. - Esprimere contenuti personali attraverso una o più frasi. - Acquisire la capacità di giocare con le parole. - Riconoscere ed usare alcune fondamentali convenzioni ortografiche.		

Area Linguistica: Lingua Inglese

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere semplici consegne pronunciate chiaramente e lentamente; 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensione di semplici comandi ed istruzioni correlate alla vita di classe o allo svolgimento di un gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> - Canzoni e filastrocche
<p>2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire con ci compagni, per scambiarsi semplici informazioni; 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscimento di vocaboli inglesi in uso nella lingua italiana. - Scambi verbali per salutare e presentarsi. - Interagendo in modo semplice, ma pertinente ,nelle situazioni relative alle attività svolte in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione di immagini e delle vignette delle storie - Ascolto di storie e racconti - Ripetizione corale per rafforzare il lessico e la pronuncia - Scrittura intesa come copiatura di parole
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificare e produrre parole note; - Memorizzare semplici filastrocche e canzoni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Formulazione e scambio di auguri. - Associazione e riconoscimento di semplici vocaboli già noti a livello orale. - Identificazione di colori ,numeri persone,oggetti,animali pronunciate dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività ludiche a coppie e di gruppo - Attività di drammatizzazione - Attività di manipolazione per la realizzazione di flashcards, libriccini, maschere, cartelloni, cartoncini augurali
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto e riconoscimento di vocaboli noti in canzoni, filastrocche e storie. - Riproduzione di parole e semplici frasi rispettando pronuncia, ritmo e intonazione. - Semplici filastrocche, poesie e chants 	

Area Linguistica: Musica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (percepire, comprendere, decodificare);	- Percepire e distinguere suoni e rumori dell'ambiente anche in base alla provenienza e alla distanza;	-Percezione del contrasto suono-silenzio. -Riconoscimento e descrizione di suoni ed eventi sonori. -Discriminazione e interpretazione di eventi sonori dal vivo o registrati.	- Esecuzione di movimenti motori a comando verbale. -Giochi per sviluppare la percezione uditiva. -Intonazione per imitazione di una melodia
2– COMUNICARE (riprodurre, produrre, scrivere, cantare, suonare);	- Esprimere un brano ascoltato nei diversi linguaggi: motorio e iconico/grafico; - Eseguire esercizi propedeutici all'uso corretto della voce (respirazione diaframmatica, analisi del modo di produzione dei suoni...);	-Conoscenza delle possibilità sonore del proprio corpo. -Utilizzo di corrispondenze suono-segno. -Discriminazione di sequenze sonore.	-Esecuzione di canti -Giochi di ascolto di movimento e di imitazione di alcuni suoni in ordine alla fonte e alla loro distanza dal punto di ascolto. -Giochi a ascolto, produzione e rappresentazione di suoni in base a diversi parametri: altezza, intensità, durata.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Eseguire semplici canti e giochi cantati scandendoli con gesti-suoni.	-Sviluppo della capacità di ascolto e attenzione. -Sviluppo della creatività attraverso la manipolazione di oggetti sonori. -Uso della propria voce nelle diverse espressioni: parlata, cantata, d'ecclamata, recitata.	- Utilizzo di gesti-suono in sequenza. - Memorizzazione di filastrocche, non-sense, proverbi, brevi canzoni. -Giochi vocalici individuali e di gruppo.

Area Linguistica: Arte e Immagine

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Prendere coscienza dei molteplici messaggi visivi presenti nell'ambiente;	- Sviluppo della capacità di attenzione e di osservazione di immagini semplici.	- Rappresentazioni grafiche .
2– COMUNICARE (parlare, produrre, dipingere, colorare, elaborare);	- Saper interpretare immagini fisse e in movimento;	- Sviluppo della percezione visiva.	- Attività di pregrafismo. Conversazioni e produzioni di immagini relative ad un'esperienza
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Acquisire un primo livello di alfabetizzazione iconica;	- Scoperta delle caratteristiche di oggetti e immagini.	- Riproduzione di forme diverse per una composizione grafica
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).	- Riconoscere e usare i colori, conoscere i colori primari e secondari, utilizzare alcune tecniche di coloritura;	- Individuazione di messaggi visivi presenti nell'ambiente esterno.	- Utilizzazione di forme occasionali per realizzare immagini
	- Utilizzare in modo spontaneo e/o guidato il linguaggio grafico per esprimersi;	- Individuazione del significato di simboli iconici, luminosi e sonori.	- Uso di colori primari e colori secondari per composizioni cromatiche.
	- Rappresentare graficamente i contenuti di un'esperienza.	- Discriminazione di colori primari e colori secondari.	- Utilizzo di pastelli, pennarelli, tempere, acquerelli, puntinatura, ecc.
		- Conoscenza di tecniche diverse di colorazione .	- Lettura di storie, drammatizzazioni, giochi.
		- Discriminazione e uso di colori caldi e colori freddi.	- Realizzazione di oggetti.
		-Manipolazione e modellaggio con materiali diversi.	

Area Linguistica: Scienze Motorie e Sportive

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Riconoscere le diverse parti del corpo e memorizzare la nomenclatura; - Riconoscere ed affinare colori, forme, dimensione ed oggetti attraverso le capacità visiva e tattile;	- Riconoscimento e denominazione delle varie parti del corpo. -Consolidamento della lateralità e della coordinazione motoria. -Riconoscimento, classificazione, memorizzazione e rielaborazione delle informazioni sensoriali tattili e visive. – -Sviluppo della capacità di coordinazione spaziale., di orientamento e di movimento nello spazio.	-Esecuzione di movimenti motori a comando verbale. -Giochi di percezione (deprivazione sensoriale) e di movimento a coppie, in piccolo e grande gruppo finalizzati alla conoscenza reciproca e alla socializzazione.
2– COMUNICARE (riprodurre, produrre, muoversi, giocare);	- Percepire e prendere coscienza dei rapporti spaziali riferiti al proprio corpo ed all'ambiente (vicino/lontano e grande/piccolo);	-Controllo della lateralità durante i movimenti. -Esecuzione di movimenti adattandosi ad un gruppo, nello spazio a disposizione.	-Giochi di imitazione posturale anche con piccoli attrezzi finalizzati alla scoperta e alla sperimentazione delle possibilità statiche del proprio corpo.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Riconoscere su di sé la parte destra e sinistra; - Conoscere le possibilità di movimento delle diverse parti del corpo;	-Attivazione delle capacità di equilibrio e ritmo dei movimenti e di coordinazione globale. -Sviluppo delle capacità di coordinazione globale e segmentaria.	-Attività ludiche in grande e piccolo gruppo per l'esplorazione degli spazi di gioco.
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).	- Acquisire i concetti topologici fondamentali (alto/basso, sopra/sotto, davanti/dietro); - Consolidare gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare) in situazioni individuali e di gruppo, con e senza attrezzi;	-Organizzazione dell'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali. -Espressione attraverso il movimento e la gestualità delle emozioni e sentimenti. -Utilizzo del corpo e del movimento per comunicare stati d'animo ed emozioni. -Assunzione di posture del corpo con finalità espressive.	-Compiti motori e percorsi in applicazione degli indicatori topologici, anche con piccoli attrezzi. -Giochi individuali, a coppie, di gruppo/squadra anche con piccoli attrezzi sul riconoscimento e la sperimentazione dei gesti del proprio corpo in una relazione allo spazio, agli oggetti e ai compagni -Giochi di imitazione e di mimo finalizzati a sperimentare e perfezionare diverse andature, in sequenza e alternate. -Giochi ed esercizi dei mimo-imitazione anche con piccoli attrezzi e con materiale informale per comunicare un vissuto e per sperimentare l'equilibrio statico.

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Percepire e riprodurre semplici strutture ritmiche; 	<ul style="list-style-type: none"> - Rispetto delle modalità e dei tempi di esecuzione nel gioco del percorso. 	<ul style="list-style-type: none"> -Esplorazione e sperimentazione di gesti/schemi con palle diverse per dimensione e materiale.
<p>2– COMUNICARE (riprodurre, produrre, muoversi, giocare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esprimersi liberamente con il proprio corpo nell'ambito di situazioni di gioco spontaneo, simbolico, imitativo ed immaginativo; 	<ul style="list-style-type: none"> -Acquisizione di atteggiamenti di cooperazione nel gruppo. -Esecuzione di giochi di movimento, individuali e di gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Giochi di abilità destrezza eseguiti individualmente, a coppie, in gruppo.
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i compagni adattandosi ad essi e rispettando le loro esigenze; 	<ul style="list-style-type: none"> -Acquisizione di consapevolezza del valore delle regole e dell'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> -Manipolazione e sperimentazione corporea di piccoli attrezzi in relazione al contesto d'uso. -Esecuzione di percorsi di destrezza/equilibrio con piccoli attrezzi e oggetti informali in base a schemi motori già sperimentati.
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperare in un'attività a coppie o in piccolo gruppo; - Conoscere e saper utilizzare piccoli attrezzi; - Sapere esplorare lo spazio collocandosi al suo interno, in situazione statica e negli spostamenti; - Prendere coscienza del ritmo di respiro e dei battiti del cuore; - Percepire sensazioni di benessere legate a situazioni di movimento o di gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> -Organizzazione dei propri movimenti nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. -Conoscenza di comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni. 	<ul style="list-style-type: none"> -Esperienze motorie con in supporto musicale per la sperimentazione delle possibilità ritmiche ed espressive del proprio corpo.

Area Antropologica: Storia

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Riordinare in successione le fasi di un'esperienza;	-Rappresentazione grafica e verbale di azioni di vita quotidiana.	- Rappresentazione grafica di successioni temporali.
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Rilevare la contemporaneità fra due eventi in base all'esperienza personale;	-Successione di azioni , eventi, esperienze personali attraverso indicatori temporali adeguati.	-Riflessione sulle diverse scansioni temporali.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Riconoscere la ciclicità dell'alternanza del dì e della notte, delle parti del giorno, dei giorni della settimana, dei mesi dell'anno, delle stagioni;	-Comprensione del concetto di ciclicità in fenomeni regolari e di durata di fatti ed eventi (giorno, settimana, mese, anno, stagioni).	-Rilevazione di fatti che accadono nello stesso tempo.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Riordinare in successione le parti del giorno, i giorni della settimana, i mesi dell'anno, le stagioni;	-Comprensione del concetto di contemporaneità.	- Ripetizione e memorizzazione di filastrocche, rime, conte relative ai giorni della settimana, ai mesi, alle stagioni.
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	- Usare il calendario per collocare eventi e per misurare la durata di esperienze;	-Ordinamento di azioni ed eventi in successione cronologica, collocazione sulla linea del tempo e rappresentazione verbale e grafica (le parti del giorno, i giorni della settimana, i mesi dell'anno.)	- Sperimentazione e confronto della durata di differenti azioni.
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).	- Collocare nel tempo ciclico le ricorrenze;	-Utilizzazione di strumenti convenzionali per la misurazione del tempo e per la periodizzazione (calendario, stagioni,...)	- Costruzione di prodotti che utilizzino segni convenzionali per indicare e registrare la scansione del tempo(il calendario della giornata;il calendario della settimana scolastica, ;il calendario delle stagioni).
	- Collocare nel tempo eventi ed esperienze vissute in base agli indicatori ADESSO-PRIMA-DOPO;	-Riconoscimento e descrizione di mutamenti e trasformazioni di persone, oggetti, ambienti operate dal tempo.	- Osservazione di fenomeni naturali per individuarne le trasformazioni
		- Individuazione di relazioni di causa-effetto fra due situazioni semplici e formulazione di prime ipotesi sugli effetti possibili di una causa.	- Individuazione, ordinamento e completamento di sequenze di semplici fenomeni naturali o accadimenti quotidiani.
			- Interviste, raccolta e analisi di documenti e oggetti.
			- Ricostruzioni storiche e ordinamento delle informazioni sulla linea del tempo.

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Cogliere differenze di durata;		-Drammatizzazioni di storie , rispettando la struttura narrativa.
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Comprendere il significato delle regole nella convivenza a scuola;		-Visone di immagini, foto, video..
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Ordinare in sequenza le tre parti principali di una storia: inizio,parte centrale, parte finale.		-Lettura di testi.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);			-Utilizzo di materiali vari.
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);			-Esplorazioni sul territorio e raccolta di materiali.
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			-Manipolazione di materie prime e riflessione sul ciclo di produzione.

Area Antropologica: Geografia

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Definire posizioni, rispetto a sé, utilizzando i principali indicatori topologici;	- Osservazione, descrizione e rappresentazione della propria posizione nello spazio in relazione a punti di riferimento, utilizzando gli organizzatori spaziali .	- Giochi di riempimento, con il proprio corpo o con oggetti, di spazi diversi definiti da un confine. Osservazioni su quando uno spazio è pieno o vuoto.
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Eseguire semplici percorsi negli ambienti conosciuti;	- Riconoscimento e descrizione della posizione degli elementi nello spazio.	- Osservazione e disposizione di oggetti secondo le relazioni spaziali sopra-sotto, dentro- fuori, davanti – dietro, vicino- lontano, destra-sinistra... sulla base di indicazioni orali fornite.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Osservare un oggetto da diverse posizioni e cogliere le differenze;	- Rilevazione dei confini di uno spazio chiaramente dominabile e delimitazione di spazi conosciuti con confini.	- Rappresentazione iconografica di elementi. Verbalizzazione orale e rappresentazione iconografica delle posizioni. Scelta e definizione dei confini di spazi dedicati a usi diversi nell’aula.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Osservare il territorio circostante attraverso l’approccio senso-percettivo;	- Esecuzione di percorsi in spazi vicini e conosciuti e descrizione verbale.	- Giochi di movimento e posizionamento fuori e dentro ai confini segnati.
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	- Distinguere paesaggi diversi.	- Osservazione, rappresentazione e descrizione di piccoli spazi limitati e vissuti, riconoscendone gli elementi fissi e mobili.	- Attività ludica di movimento lateralizzato.
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).		- Presa coscienza della strutturazione dello spazio in risposta dei bisogni.	- Individuazione della posizione di oggetti rispetto al proprio punto di osservazione.
		- Scoperta di alcune trasformazioni operate dall’uomo nel paesaggio geografico vicino all’alunno.	- Verbalizzazione di percorsi indicando gli elementi che vi si incontrano.
		- Produzione ed interpretazione di una legenda.	

Area Antropologica: **Geografia**

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp. di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Definire posizioni, rispetto a sé, utilizzando i principali indicatori topologici;	- Traduzione in simboli degli oggetti di uno spazio.	-Rappresentazione grafica dei percorsi.
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Eseguire semplici percorsi negli ambienti conosciuti;	- Rappresentazione in forma schematica di oggetti da punti di vista diversi.	-Uscita sul territorio: un percorso nei dintorni della scuola e sua rappresentazione iconografica.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Osservare un oggetto da diverse posizioni e cogliere le differenze;	- Rappresentazione grafica di spazi dominabili.	-Simulazione del percorso di evacuazione.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Osservare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo;	- Acquisizione, ad un primo livello, del concetto di "pianta".	-Confronti di percorsi.
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	- Distinguere paesaggi diversi.		-Uso del reticolo:punti di riferimento e coordinate.
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			-Localizzazione di oggetti in quadranti predisposti e descrizione della loro posizione.
			-Osservazione della pianta dell'aula e verbalizzazione degli oggetti presenti nei quadranti in base alle coordinate e all'utilizzo della legenda.

Area Antropologica: Scienze

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Esplorare e descrivere oggetti attraverso i cinque sensi, discriminandone la funzione;	- Scoperta dell' importanza dei cinque sensi per esplorare e conoscere la realtà attraverso esperienze concrete. - Uso dei sensi per ricercare attributi e qualità dell'ambiente circostante.	- Osservazione e manipolazione di oggetti presenti nell'aula. Verbalizzazione delle caratteristiche rilevate. - Classificazione per qualità e somiglianze.
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Osservare e classificare oggetti e materiali e conoscerne la funzione;	- Rilevazione delle caratteristiche fondamentali di un oggetto: forma, colore, dimensione, materiale. - Confronto di oggetti per rilevare differenze e somiglianze.	- Osservazione e classificazione di materiali. - Raccolta e manipolazione di oggetti vari di uso comune a scuola per rilevare le principali caratteristiche e trasformazioni dei materiali costituenti.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Osservare e descrivere esseri viventi e non viventi per coglierne somiglianze e differenze;	- Ordinamento e classificazione di oggetti secondo un criterio assegnato. - Classificazione di materiali secondo caratteristiche comuni.	- Esperimenti di evaporazione e solidificazione. - Osservazione delle condizioni meteorologiche e raccolta di dati.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Saper classificare gli animali in base a caratteristiche date (nutrimento, capacità motorie...);	- Formulazione di domande e semplici ipotesi atte a spiegare un fenomeno naturale osservato. - Osservazione e riconoscimento dei cambiamenti prodotti nell'ambiente dalle stagioni.	- Classificazione degli esseri viventi e non viventi.
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	- Osservare la ciclicità dei fenomeni (stagioni, migrazioni,...) e l'adattamento dell'uomo ad essa.	- Individuazione dei principali fenomeni atmosferici. - Distinzione tra gli esseri viventi e i non viventi. - Rilevazione delle caratteristiche proprie degli esseri viventi: nascere, respirare, alimentarsi, crescere, riprodursi, morire.	- Ricognizione nel giardino della scuola, alla ricerca di piante, arbusti, erbe, fiori. - Esperimenti di semina. - Osservazione di insetti e animali, anche attraverso immagini fotografiche.
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).		- Riconoscimento delle diversità dei viventi (piante e animali). - Riconoscimento degli elementi di un ecosistema.	- Visita ad una fattoria didattica. - Rappresentazione grafica degli equilibri di un semplice ecosistema. - Conversazioni e riflessioni per sensibilizzare al rispetto dell'ambiente .

Area Antropologica: Scienze

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Esplorare e descrivere oggetti attraverso i cinque sensi, discriminandone la funzione;	-Verbalizzazione di esperienze e rappresentazione grafica.	
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Osservare e classificare oggetti e materiali e conoscerne la funzione; - Osservare e descrivere esseri viventi e non viventi per coglierne somiglianze e differenze;	-Utilizzo di semplici strumenti. -Registrazione di dati relativi a un fenomeno osservato con disegni, tabelle a doppia entrata e grafici.	
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Saper classificare gli animali in base a caratteristiche date (nutrimento, capacità motorie...);		
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Osservare la ciclicità dei fenomeni (stagioni, migrazioni,...) e l'adattamento dell'uomo ad essa.		
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);			
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			

Area Matematica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (esplorare);	- Contare in senso progressivo e regressivo entro il 20;	- Scoperta e verbalizzazione di regolarità e ritmi in successioni date di oggetti, di immagini, di suoni.	- Attività strutturate in forma ludica e concreta su confronti di oggetti, ricerca di attributi, disegni di sagome, discriminazione di grandezze, forme e colori.
2 - INTUIRE	- Leggere e scrivere i numeri entro il 20, anche associandoli alle quantità;	- Acquisizione del concetto di numero nei suoi aspetti cardinali e ordinali.	- Individuazione e rappresentazione di ritmi.
3– PERCEPIRE	- Confrontare e ordinare i numeri utilizzando i simboli opportuni;	- Collegamenti corretti tra la sequenza numerica verbale con l'attività manipolativa e percettiva in senso progressivo e regressivo.	- Realizzazione di giochi di conoscenza. - Confronto di quantità.
4– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Distinguere, in numeri di due cifre, quelle relative alle decine e/o unità e saper operare con materiale strutturato e non;	- Raggruppamento di oggetti per due, per tre, ... per dieci.	- Rappresentazione di quantità numeriche mediante i numeri. - Riflessioni sull'uso quotidiano dei numeri.
5– RIFLETTERE (classificare, ordinare, collegare);	- Contare con l'aiuto del materiale e/o senza, realizzando addizioni e sottrazioni e sapendo spiegare verbalmente quanto eseguito;	- Confronto e raggruppamento di oggetti rispetto alla loro quantità.	- Giochi con la linea dei numeri. - Utilizzo di materiale didattico strutturato e non.
6– PROBLEMATIZZARE (ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);	- Acquisire i concetti topologici (sopra/sotto, davanti/dietro, sinistra/destra...) rispetto a se stessi;	- Acquisizione del concetto di maggiore, uguale, equivalente.	- Sperimentazione di situazioni concrete ed esecuzione di giochi che richiedono le azioni dell'unire e dell'aggiungere, del togliere e dell'operare confronti.
7– PROGETTARE	- Effettuare spostamenti con il corpo secondo istruzioni;	- Lettura e scrittura di numeri naturali entro il 20 in cifre e a parole; confronto, ordine e disposizione sulla linea dei numeri.	- Passeggiate avanti e indietro sulla linea dei numeri.
8 - RISOLVERE		- Esecuzione di addizioni e sottrazioni con strumenti e tecniche diversi, a livello concreto e grafico.	- Uso di giochi di raggruppamento e registrazione in tabella.
		- Esecuzione per iscritto di semplici calcoli di addizioni e di sottrazioni.	- Uso di materiale strutturato per la costruzione dei numeri fino a 20. - Giochi con la linea dei numeri. - Giochi in palestra sull'aspetto ordinale dei numeri. - Dettato di numeri.

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (esplorare);	- Distinguere aperto/chiuso, regione interna/esterna;	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
2 - INTUIRE	- Denominare negli oggetti le principali figure geometriche;	-Calcolo a livello grafico del doppio e della metà. -Localizzazione degli oggetti nello spazio.	-Dal disegno alla rappresentazione con schemi grafici. -Dall’osservazione della realtà alla scoperta delle figure solide e piane..
3– PERCEPIRE	- Individuare attributi, somiglianze e differenze fra due o più elementi elencandoli verbalmente;	-Acquisizione dei principali concetti topologici. -Esecuzione di percorsi usando codici diversi.	- Individuazione di figure geometriche nella realtà.
4– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Formare e rappresentare insieme e sottoinsiemi indicandone le proprietà caratteristiche;	-Riconoscimento e denominazione negli oggetti dell’ambiente delle più semplici figure geometriche. -Creazione di simmetrie mediante piegature, ritagli, disegni.	- Esecuzione di percorsi nello spazio vissuto e rappresentazioni simboliche.
5– RIFLETERE (classificare, ordinare, collegare);	- Rappresentare con istogrammi i dati relativi a semplici indagini;	-Avvio del concetto di misura utilizzando relazioni d’ordine relative a: lungo-corto, alto-basso, pesante-leggero, pieno-vuoto.	- Giochi per riconoscere confini e regioni. - Confronto fra regoli (lunghezza), recipienti (capacità), oggetti (peso).
6– PROBLEMATIZZARE (ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);	- Seriare grandezze omogenee (ordinare regoli, blocchi logici);	-Confronto e misura di lunghezze, grandezze, durate temporali ,usando unità arbitrarie. -Classificazione di oggetti in base ad uno o più attributi dati.	- Esperienze concrete di stima e misurazioni. -Conversazioni guidate : il costo dei prodotti, la conoscenza delle monete.
7– PROGETTARE	- Riconoscere situazioni problematiche in ambiti di esperienza ed esprimere a livello verbale ipotesi di soluzione;	-Classificazione di numeri, figure, oggetti in base a somiglianze e differenze, utilizzando rappresentazioni opportune. -Uso di quantificatori e connettivi logici.	-Drammatizzazione: il supermercato.
8 - RISOLVERE	- Rappresentare situazioni problematiche con diagramma di Venn e scriverne l’operazione risolutiva (addizione e sottrazione).	-Rappresentazione di relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.	

Area Logico-Matematica: **Matematica**

Competenze di ambito

- 1– OSSERVARE
(esplorare);
- 2 - INTUIRE
- 3– PERCEPIRE
- 4– ANALIZZARE
(confrontare, distinguere);
- 5– RIFLETTERE
(classificare, ordinare, collegare);
- 6– PROBLEMATIZZARE
(ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);
- 7– PROGETTARE
- 8 - RISOLVERE

Ob. di apprendimento

- Rappresentare con istogrammi i dati relativi a semplici indagini;
- Seriare grandezze omogenee (ordinare regoli, blocchi logici);
- Riconoscere situazioni problematiche in ambiti di esperienza ed esprimere a livello verbale ipotesi di soluzione;
- Rappresentare situazioni problematiche con diagramma di Venn e scriverne l'operazione risolutiva (addizione e sottrazione).

Unità didattiche

- Raccolta di dati e visualizzazione di semplici grafici e tabelle.
- Rappresentazione di successioni spazio-temporali, relazioni d'ordine, corrispondenze, riferite a situazioni concrete.
- Uso delle espressioni:forse, è possibile, è sicuro, è impossibile, ecc. in situazioni problematiche concrete e di gioco.
- Problematizzazione di una situazione attraverso domande.
- Individuazione di situazioni problematiche concrete.
- Rappresentazione orale, grafica e operativa di situazioni e /o enunciati.
- Individuazione e analisi di informazioni per la comprensione di un semplice problema. e la sottrazione.
- Traduzione di testi-problema in rappresentazioni grafiche.
- Risoluzione di semplici problemi a livello concreto, grafico e operativo con l'addizione e la sottrazione.

Esp.di apprendimento.

- Conversazioni su situazioni di incertezza: previsioni, raccolta dati, ordinamenti e seriazioni anche con l'uso di connettivi e quantificatori; prime rappresentazioni grafiche con l'uso di tabelle, schemi, diagrammi.
- Soluzione di semplici situazioni problematiche concrete.
- Predisposizione di situazioni fantastiche, narrative, ludiche, uso di materiale strutturato e non .
- Drammatizzazione, verbalizzazione, rappresentazione grafica di situazioni problematiche.
- Predisposizione di contesti fantastici e reali da cui ricavare situazioni problematiche risolvibili attraverso azioni e operazioni.
- Problemi con immagini da descrivere e/o produrre.
- Individuazione e invenzione di semplici situazioni problematiche del vissuto quotidiano.
- Dalla rappresentazione grafica al testo di un problema.
- Individuazione di diversi percorsi risolutivi di una situazione problematica.

Tecnologia e Informatica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
		Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (individuare);	- Descrivere oralmente oggetti di uso quotidiano, indicandone le caratteristiche principali (colore, forma, consistenza, ecc...);	-Conoscenza e classificazione oggetti per forma e consistenza. -Osservazione e analisi delle parti di un oggetto.	-Manipolazione di oggetti vari e riconoscimento delle parti che li compongono.
2 - INTUIRE	- Riconoscere alcune caratteristiche fisiche dei materiali;	-Conoscenza della funzione di un oggetto.	-Attività ludiche sul riconoscimento delle funzioni degli oggetti manipolati.
3– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Comprendere la relazione tra materiale e funzione in un oggetto;	-Comprensione delle istruzioni per realizzare oggetti e/o eseguire semplici comandi.	-Costruzione di oggetti con vario materiale riciclato.
4– RIFLETTERE (classificare, ordinare, schematizzare);	- Avviare un primo approccio alla conoscenza dei nuovi media.	-Osservazione, denominazione e analisi di oggetti e strumenti informatici in relazione alle loro funzioni.	-Sperimentazione delle funzioni del computer in situazioni di gioco.
5– PROGETTARE			-Realizzazione di semplici algoritmi. --Utilizzo delle procedure per inviare comandi al computer.
6 - UTILIZZARE			
7– VERIFICARE (controllare, valutare)			

Religione Cattolica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Scoprire nell’ambiente i segni che richiamano ai cristiani e a tanti credenti la presenza di Dio, Creatore e Padre;	- Percezione e riconoscimento nell’ambiente circostante dei segni della presenza di Dio Creatore e della sua amicizia con l’umanità.	- Osservazione, individuazione e catalogazione degli elementi della natura.
2– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare);	-Cogliere i segni cristiani del Natale e della Pasqua;	- Riconoscimento dei segni cristiani del Natale e della Pasqua nell’ambiente circostante e nella tradizione popolare e riflessione, nell’esperienza personale, familiare e sociale, sul valore di tali festività.	- Ascoltare, leggere e saper riferire di brani biblici e storie. - Analisi e divisione in brevi sequenze di racconti ascoltati.
3– ASCOLTARE (comprendere, decodificare);	- Descrivere l’ambiente di vita di Gesù nei suoi aspetti quotidiani, familiari, sociali e religiosi;	- Analisi dell’ambiente di vita di Gesù nei suoi vari aspetti e comparazione con il proprio ambiente di vita per poter cogliere i vari cambiamenti socio-culturali.	- Conversazioni esplicative e guidate e riflessioni aperte per sensibilizzare al rispetto dell’ambiente e degli altri. - Rappresentazioni grafiche e utilizzo di schede operative.
4 - COMUNICARE (parlare, produrre).	- Riconoscere la Chiesa come famiglia di Dio che fa memoria di Gesù e del suo messaggio.	- Riconoscimento e utilizzazione dell’amore come fondamento degli insegnamenti di Gesù nei rapporti col prossimo. - Individuazione degli elementi essenziali della Chiesa e del suo impegno sociale nella diffusione della legalità e dell’amore.	- Ascolto ed esecuzione di canti. - Drammatizzazione di racconti ascoltati e letti. - Attività-giochi di interazione con metodo ludico. - Attività di manipolazione per la costruzione di cartoncini e - Utilizzo di immagini d’arte sacra: la galleria dell’arte. - Memorizzazione di brevi poesie. - Visioni di foto in Power point e video con l’ausilio della LIM. - Piccoli lavori di gruppo a geometria variabile.

Classe Seconda

Area Linguistica: Lingua Italiana

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Cogliere globalmente il significato delle comunicazioni linguistiche orali che avvengono negli ambienti di apprendimento in cui il bambino si trova inserito;	-Ascolto di letture di vario genere -Ascolto di messaggi che utilizzano registri diversi secondo i destinatari -Conversazioni adeguate alla situazione nel rispetto delle regole stabilite -Narrazione di brevi esperienze personali seguendo un ordine temporale	Giochi percettivi Conversazioni libere e guidate. Individuazione dell'emittente e del ricevente di un messaggio. Formulazione di ipotesi in ordine al significato di una parola sconosciuta in relazione al contesto. Descrizione di esperienze soggettive ed oggettive. Rievocazione di esperienze personali. Drammatizzazioni guidate. Ricerca di significati di parole in rapporto al contesto.
2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);	- Saper ricavare dall'ascolto di una conversazione, di una canzone, dalla visione di un film, dalla lettura di un semplice brano, alcune informazioni e ricordarne i punti essenziali;	-Produzione di brevi testi orali di tipo descrittivo, narrativo e regolativo che utilizzino un registro adatto alla situazione comunicativa Acquisizione delle tecniche di lettura -Comprensione della componente sonora (timbro, intonazione, intensità, accentazione, ritmo) nei testi espressivo-poetici	Utilizzo dei connettivi. Completamento di frasi. Espansione di frasi. Sequenze di immagini da descrivere e riordinare. Narrazione di storie. Invenzione di finali diversi. Invenzione di storie. Riordino di sequenze; rior-dino di storie mescolate.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Riferire con chiarezza il proprio vissuto;		Completamento di un disegno dato dopo la lettura del testo.
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).	- Leggere autonomamente brevi testi in modo corretto cogliendone l'argomento centrale;		Titolazione di un racconto. Domande di approfondimento. Individuazione nei testi descrittivi di ordine, punto di vista, struttura gerarchica, aspetti esteriori ed interiori nella descrizione di persone; aspetti percettivi nella descrizione di ambienti.

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere sotto dettatura rispettando le principali convenzioni ortografiche; 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di forme di lettura diverse, funzionali allo scopo: scorrevole ad alta voce per gli altri, silenziosa per ricerca di informazioni, per studio, per piacere. 	<p>Individuazione nei testi narrativi di: situazione iniziale, situazione finale, connettivi temporali, personaggi. Individuazione nei testi regolativi di: elementi di organizzazione delle sequenze temporali, organizzatori testuali.</p>
<p>2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre semplici testi narrativi legati all'esperienza personale e fantastici; - Conoscere ed usare le convenzioni ortografiche della lingua italiana; 	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura di testi di diverso tipo - Produzione di semplici testi descrittivi e narrativi Raccolta di idee per la scrittura attraverso la lettura del reale, il recupero in memoria, invenzione. 	<p>Individuazione nei testi poetici di forma e struttura, ritmo e rima. Stesura collettiva di schemi guida. Composizioni collettive e individuali. Riordino di vignette. Composizione di frasi esplicative. Storie da completare. Testi con parti incomplete. Invenzioni di storie.</p>
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere alcune parti variabili del discorso (nome, articolo, verbo); - Riconoscere la frase minima. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinzione delle idee essenziali dalle superflue. - Manipolazione di semplici testi in base ad un vincolo dato, anche in modo creativo. - Produzione di testi ortograficamente corretti. - Conoscenza e utilizzo della punteggiatura all'interno di un testo scritto. - Riconoscimento degli elementi morfosintattici principali all'interno di una frase. 	<p>Descrizioni di immagini, persone, animali, ambienti. Elaborazioni e/o rielaborazioni di semplici testi. Esercizi legati alle maggiori difficoltà ortografiche: di-grammi, doppie e accento. Articoli e preposizioni apostrofate, uso dell'H, maiuscole, divisioni in sillabe. Inserimento della punteggiatura in frasi preordinate. Schede ortografiche e riflessione sull'errore. Riordino di frasi. Individuazione nella frase degli elementi non essenziali. Espansione di frasi. Riduzione di frasi. Scoperta dell'enunciato minimo. Individuazioni in frase di: articoli, nomi aggettivi, verbi. Classificazione di parole in base al genere o al numero. Trasformazione di frasi dal singolare al plurale, dal maschile al femminile e viceversa. Individuazione dei tre tempi fondamentali del verbo.</p>
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).</p>			

Area Linguistica: Lingua Inglese

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere semplici istruzioni e frasi di uso quotidiano; - Usare parole note in situazioni di interazione personale; 	<p>Conoscenza delle formule di saluto, presentazione e cortesia Conoscenza di semplici formule di richieste e comandi Distinzione di colori, Numeri, Materiale scolastico,</p>	<p>Conversazioni, letture, filastrocche e canzoni che includono formule di saluto, di presentazione e cortesia Conversazioni, letture, scrittura, filastrocche e canzoni che includono semplici formule di richieste e comandi Giochi, role-play, semplici descrizioni volti alla conoscenza e/o al riconoscimento di:</p>
<p>2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riprodurre lessico e strutture note; - Copiare semplici parole (attinenti alle attività svolte) già consolidate oralmente. 	<p>Animali domestici e della fattoria, Cibi e bevande Conoscenza di aspetti della cultura anglosassone</p>	<p>Colori, Numeri, Materiale scolastico, Animali domestici e della fattoria Semplici descrizioni Brevi dialoghi Letture sulle tradizioni inglesi di: Halloween, Christmas Easter Birthday Party</p>
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>			
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).</p>			

Area Linguistica: Musica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (percepire, comprendere, decodificare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attribuire un significato ad un brano musicale ascoltato (immaginare situazioni, personaggi, ambienti...); 	<p>Individuazione dei valori espressivi di un brano musicale ascoltato. Esecuzione di un canto ed individuazione del suo ritmo di accompagnamento. Individuazione in un suono della sua altezza e lunghezza.</p>	<p>Stati d'animo e sensazioni suscitati dall'ascolto di un brano musicale. Utilizzo della voce e del corpo per riprodurre suoni e rumori. Giochi con ritmi musicali. Individuazione di sequenze ritmiche. Realizzazione di esecuzione di canti relativi alle stagioni e alle ricorrenze.</p>
<p>2– COMUNICARE (riprodurre, produrre, scrivere, cantare, suonare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire un canto accompagnandosi con gesti-suono e/o con gli strumenti a percussione, limitatamente alla pulsazione; 		
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici giochi ritmici d'insieme (piani viventi...); - Rappresentare in modo elementare, non convenzionale, suoni e sequenze sonore relativamente ai parametri di durata e intensità. 		

Area Linguistica: Arte e Immagine

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Consolidare la capacità di riconoscere immagini, forme, oggetti presenti nell'ambiente, utilizzando le capacità visive, tattili e gestuali;	Riconoscimento di linee e forme diverse nell'ambiente circostante Osservazione di elementi statici e dinamici dell'ambiente Uso dei colori in modo espressivo Creazione di fumetti	Osservazione delle linee, lettura di immagini e individuazione dei diversi piani che le compongono Osservazione di immagine e riconoscimento di alcuni dettagli Colorazione di immagini con diverse tecniche Ideazione e realizzazione di fumetti Realizzazione di cartelloni murali Manipolazione di materiali plastici
2– COMUNICARE (parlare, produrre, dipingere, colorare, elaborare);	- Leggere e descrivere immagini fisse e in movimento;	Utilizzo di tecniche diverse sulla base di un progetto personale	
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Consolidare l'alfabetizzazione iconica superando gli stereotipi;		
	- Usare il colore come elemento comunicativo;		
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).	- Realizzare semplici narrazioni per immagini;		
	- Familiarizzare con i beni culturali presenti sul territorio;		
	- Sviluppare la capacità di esprimersi e comunicare usando tecniche e materiali adatti allo scopo.		

Area Linguistica: Scienze Motorie e Sportive

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Saper rappresentare in modo corretto e completo l'immagine del proprio corpo; - Riconoscere su di sé e sugli altri le diverse parti del corpo;	Coordinamento di schemi motori -Distinzione delle parti del corpo -Organizzazione e gestione del proprio corpo nello spazio	-Attività varie per la capacità di espressione corporea e per la consapevolezza del proprio schema corporeo -Giochi per esplorare il contatto corporeo con gli altri -Esecuzione in coppia e in gruppo di attività per la disposizione nello spazio (destra-sinistra)
2– COMUNICARE (riprodurre, produrre, muoversi, giocare);	- Consolidare la dominanza e la lateralità; - Affinare ed usare in modo consapevole le proprie capacità visive, uditive, tattili e senso-percettive;	-Esecuzione di movimenti dettati da provenienze sensoriali -Gestione del proprio corpo in posizioni statiche -Miglioramento del proprio senso di equilibrio in posizione statica e in movimento	-Attività varie in coordinazione con ritmi-azioni mimiche-drammatizzazioni -Giochi di equilibrio in differenti posture -Attività in posizioni statiche (in piedi, seduti, in ginocchio) -Attività di movimento (in fila, in riga, etc.) -Esecuzione di ritmi personali e/o assegnati
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Avere coscienza dei principali movimenti e dell'immobilità; - Usare consapevolmente la parte destra e la sinistra;	-Affinamento delle capacità di destrezza e velocità -Orientamento nello spazio con uso di elementi percettivi -Consolidamento delle proprie capacità di comunicazione mimico-gestuale	-Andature con movimenti di alcuni segmenti del corpo -Giochi vari in coppia e in gruppo con attività in velocità -Attività di coordinazione a livello motorio con gli altri -Giochi col corpo e improvvisazione teatrale
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).	- Consolidare la capacità di controllo del proprio corpo e di mantenimento dell'equilibrio, in situazione statica e dinamica; - Consolidare gli schemi motori di base; - Consolidare i fattori condizionali ed esecutivi (agilità, destrezza e velocità);	-Esecuzione di giochi vari in squadra con il rispetto di tutte le regole prestabilite	

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Prendere coscienza degli elementi percettivi di strutturazione dello spazio (valutare distanze ed intervalli); - Percepire durate e pause; 	<p>Sviluppo della capacità di collaborazione e di rispetto durante le attività motorie</p> <p>-Sviluppo della capacità di risolvere eventuali problemi durante i giochi</p>	<p>Risoluzione di eventuali problemi nell'esecuzione di giochi</p> <p>-Esercizi vari per un buon uso delle mani e degli arti in attività con gli attrezzi</p>
<p>2– COMUNICARE (riprodurre, produrre, muoversi, giocare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e riprodurre semplici strutture ritmiche; - Ampliare la capacità di esprimere e comunicare attraverso il corpo emozioni e sentimenti nell'ambito di situazioni di gioco e di drammatizzazione; 	<p>-Consolidamento della giusta manipolazione con gli attrezzi</p>	<p>-Attività varie con gli attrezzi rispettando le regole per evitare pericoli e disagi</p> <p>-Attività varie per l'individuazione dei cibi più salutarai ai fini della crescita del bambino</p>
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper partecipare a giochi di gruppo in modo collaborativo; 	<p>-Consolidamento della conoscenza dei pericoli derivanti da un uso errato degli attrezzi</p> <p>-Classificazione dei cibi che rispondono maggiormente alle necessità del nostro corpo</p>	
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sapersi adeguare a regole prestabilite; - Saper individuare soluzioni ai problemi che emergono nei giochi di gruppo; - Affinare l'uso consapevole degli arti e delle mani con oggetti ed attrezzi; - Conoscere i pericoli derivanti da un uso sbagliato degli attrezzi; - Riconoscere situazioni fonti di disagio o di benessere; - Conoscere le necessità alimentari del proprio corpo. 		

Area Antropologica: Storia

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Approfondire il concetto di successione nel tempo;	Conoscenza del tempo e delle azioni Conoscenza della successione	Conversazione per la scoperta del tempo (il tempo che passa e trasforma, il tempo meteorologico, il tempo ciclico e il tempo personale)
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Consolidare il concetto di contemporaneità; - Riconoscere il concetto di cambiamento tecnologico: dalla materia prima al prodotto finito;	Comprensione della contemporaneità Intuizione della relazione causa-effetto Comprensione della misura del tempo Conoscenza dell'orologio Consapevolezza della differenza tra tempo e storia Conoscenza dei modi di vita e degli oggetti del passato Ricostruzione della scuola personale Individuazione delle fonti	Relazione di successione delle azioni e delle situazioni Comprensione e utilizzazione della linea del tempo Relazioni di contemporaneità in esperienze narrate e vissute Relazioni causa-effetto Formulazione ipotesi sugli effetti possibili di una causa Esercitazioni per la conoscenza degli strumenti per misurare il tempo (calendario, settimana, giorno, mese, anno) Misurazione della durata di un giorno Utilizzo dell'orologio Confronto fra gli oggetti del presente e quelli del passato Individuazione delle analogie e differenze tra passato e presente Cambiamenti delle persone nel tempo Esplorazione di fonti materiali, visive, orali, scritte Collocazione dei fatti ed eventi sulla linea del tempo
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Usare sistemi di misurazione del tempo, convenzionali e non;		
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Intuire il concetto di fonte utilizzando leggende e racconti; - Distinguere fatti del presente e fatti del passato;		
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	- Comprendere il significato delle regole nella convivenza a casa e negli ambienti frequentati; - Ricostruzione della storia personale.		
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			

Area Antropologica: Geografia

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Consolidare i concetti topologici rispetto a sé e agli altri;	Conoscenza di percorsi	Esplorazione dello spazio vissuto
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Orientarsi negli spazi pubblici;	Conoscenza dei diversi tipi di spazi	Individuazione delle coordinate geografiche e dei punti di riferimento
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Osservare un oggetto da diversi punti di vista e cogliere le differenze;	Conoscenza della rappresentazione di una pianta	Esecuzione di percorsi in base a punti di riferimento
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta;	Conoscenza delle trasformazioni del paesaggio	Distinzione tra elementi fissi e mobili
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	- Osservare paesaggi cogliendone analogie e differenze.		Riconoscimento degli spazi pubblici e privati e loro funzione
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			Riflessione su punti di osservazione
			Differenza tra spazi chiusi e aperti
			Disegno di una "pianta" in diverse scale
			Distinzione dei simboli correlati ad una legenda
			Distinzione e riflessione sugli elementi naturali ed antropici di un ambiente

Area Antropologica: Scienze

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Utilizzare i sensi per compiere classificazioni e osservazioni;	Utilizzo dei cinque sensi Conoscenza della natura e delle stagioni Individuazione dei criteri di classificazione dei viventi e non viventi	Utilizzo di una scatola magica per giochi sensoriali di riconoscimento tattile, di discriminazione sonora, di riconoscimento di sapori e odori e successiva verbalizzazione e ricostruzione grafica
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Osservare il comportamento di piante e animali durante il cambio di stagione e utilizzare le informazioni per compiere confronti e cogliere differenze;	Conoscenza dei fenomeni atmosferici	I movimenti della Terra e il significato scientifico delle stagioni Osservazione e descrizione delle caratteristiche di un animale Relazione tra animali, ambiente e stagioni Distinzione tra viventi e non viventi Riproduzione e nutrizione
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Scoprire le relazioni che intercorrono tra mondo animale e mondo vegetale;		Distinzione di sostanze solide, liquide e gassose in base alle loro caratteristiche Indagini su alcune caratteristiche dei vari stati della materia
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Avviare alla conoscenza delle caratteristiche degli esseri viventi e non viventi, anche in base all'ambiente in cui vivono;		I fenomeni meteorologici (precipitazioni, venti ...)
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	- Osservare e interpretare le informazioni ambientali di tipo stagionale e l'adattamento dell'uomo ad esse.		
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			

Area Matematica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (esplorare);	- Contare in senso progressivo e regressivo entro il 100;	I NUMERI. -I numeri da 0 a 99. -Raggruppamenti del primo ordine in base 10.	I NUMERI. -Esplorazione del mondo dei numeri e riflessioni sui concetti di ordinalità, valore, etc. -Raggruppamenti.
2– INTUIRE	- Leggere e scrivere i numeri fino a 100;	-Il valore posizionale delle cifre (unità e decine). -Confronto e relazione dei numeri da 0 a 99.	-Costruzione della linea dei numeri. -Confronti e ordinamenti.
3– PERCEPIRE	- Distinguere i raggruppamenti di decina e di centinaia attribuendo il giusto valore alla cifra loro assegnata;	-Ordinalità e cardinalità dei numeri. -Addizioni rappresentate anche graficamente.	-Addizioni e sottrazioni in colonna con e senza cambio. -Situazioni di quantità che si ripetono per scoprire la moltiplicazione.
4– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 100;	-Addizioni rappresentate anche graficamente. -Situazioni problematiche con addizioni. -Il calcolo mentale di addizioni. -Addizioni in colonna con il cambio. -Sottrazioni rappresentate anche graficamente.	-Costruzione delle tabelline con materiale strutturato. -Costruzione del tabellone delle tabelline. -Divisioni con oggetti, disegni e poi solo con i numeri.
5– RIFLETTERE (classificare, ordinare, collegare);	- Contare mentalmente utilizzando strategie opportune per l'avvio delle proprietà delle operazioni;	-Situazioni problematiche con sottrazioni. -Il calcolo mentale di sottrazioni. -Sottrazioni in colonna con il cambio. -Raggruppamenti del secondo ordine in base 10.	-Conversazioni e riflessioni sul quotidiano. -Analisi e soluzione di problemi di situazioni del quotidiano. -Osservazione e problematizzazione di situazioni reali con dati numerici.
6– PROBLEMATIZZARE (ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);	- Associare la moltiplicazione al concetto di addizione ripetuta e al prodotto cartesiano;	-I numeri oltre il 100. -Il valore posizionale delle cifre (unità, decine e centinaia). -Addizioni e sottrazioni in riga e in colonna oltre il 100.	
7– PROGETTARE	- Conoscere e memorizzare le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino al 10;		
8 - RISOLVERE			

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (esplorare);	- Acquisire i concetti topologici, rispetto ad altri, ed utilizzare i termini adeguati;	-La moltiplicazione rappresentata anche graficamente.	-Giochi con le situazioni problematiche di costruzione, invenzione e correzione. SPAZIO E FIGURE.
2– INTUIRE	- Determinare territori aperti e chiusi, descrivere posizioni sui reticoli, denominare regioni e confini;	-Moltiplicazioni in colonna. -Situazioni problematiche con la moltiplicazione. -Le tabelline.	-Riconoscimento nella realtà di oggetti solidi e piani.
3– PERCEPIRE	- Riconoscere e denominare le principali figure geometriche;	-Il doppio, la metà, il triplo, la terza parte, il paio, la coppia e la dozzina.	-Disegni di figure piane.
4– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Riconoscere la presenza nelle figure di simmetria ortogonale;	-La divisione rappresentata anche graficamente. -Divisioni in riga.	-Costruzione di poligoni.
5– RIFLETTERE (classificare, ordinare, collegare);	- Individuare somiglianze e differenze e indicare le proprietà di un insieme;	-Situazioni problematiche con la divisione. -Relazione fra moltiplicazioni e divisioni (operazioni inverse). SPAZIO E FIGURE:	-Individuazioni di simmetrie.
6– PROBLEMATIZZARE (ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);	- Stabilire relazioni usando frecce, coppie ordinate e tabelle;	-La posizione degli oggetti nello spazio. -Le linee (aperte, chiuse, rette, curve, spezzate, miste).	
7– PROGETTARE	- Stabilire il prodotto cartesiano operando con gli insiemi;	-La posizione delle linee nello spazio (orizzontale, verticale, obliqua). -Figure piane e poligoni.	
8 - RISOLVERE		-La simmetria.	

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (esplorare);	- Effettuare misurazioni arbitrarie mediante confronto diretto in situazione di gioco;	RELAZIONI, MISURE, DATI E PREVISIONI.	RELAZIONI, MISURE, DATI e PREVISIONI.
2– INTUIRE	- Riconoscere e formulare problemi traendoli	-L'insieme e il sottoinsieme. -Classificazioni in base ad uno o più attributi.	-Attività d'individuazione di enunciati VERI o FALSI.
3– PERCEPIRE	dall'esperienza, rappresentarli e risolverli (con una operazione);	-Le relazioni. -L'euro nella realtà quotidiana: banconote e monete.	-Lettura d'insiemi. -Identificazioni d'insiemi e di sottoinsiemi.
4– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Ordinare una sequenza di istruzioni secondo un criterio logico.	-Le misure di lunghezza. -Le misure di capacità. -Le misure di peso. -L'orologio.	-Costruzione di insiemi in base ad attributi. -Operazioni di esclusione e di inclusione. -Decodificazione di intersezioni.
5– RIFLETTERE (classificare, ordinare, collegare);			
6– PROBLEMATIZZARE (ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);			
7– PROGETTARE			
8 - RISOLVERE			

Tecnologia e Informatica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (individuare);	- Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni elementi del mondo artificiale;	Riconoscimento di alcuni materiali e individuazione di alcune loro proprietà Materiali diversi nell'evoluzione tecnologica di un oggetto Utilizzo dei materiali in base allo scopo	Giochi ed attività per l'individuazione di qualità e proprietà di oggetti e materiali Schede strutturate per riconoscimento di oggetti e funzioni
2 - INTUIRE	- Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati;	Riconoscimento dei processi di trasformazione Utilizzo delle funzioni essenziali del computer per disegnare e scrivere testi	Analisi delle fasi di trasformazione e preparazione del latte e dei suoi derivati Esecuzione di piccoli esperimenti Uso delle nuove tecnologie e dei linguaggi multimediali in situazioni di gioco e di relazione con gli altri
3– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Progettare e realizzare un oggetto utile nello studio delle discipline;	- Conoscere e descrivere processi di produzione e trasformazione (es.: di un alimento);	
4– RIFLETTERE (classificare, ordinare, schematizzare);	- Conoscere, a livello generale, le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione.		
5– PROGETTARE			
6 - UTILIZZARE			
7– VERIFICARE (controllare, valutare)			

Religione Cattolica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);</p>	<p>- Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo;</p>	<p>- Percezione e riconoscimento nell'ambiente circostante dei segni della presenza di Dio Creatore e della sua amicizia con l'umanità.</p>	<p>- Osservazione, individuazione e catalogazione degli elementi della natura. - Ascoltare, leggere e saper riferire di brani biblici e storie.</p>
<p>2– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare);</p>	<p>- Cogliere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua nell'ambiente e tradizione popolare;</p>	<p>- Riconoscimento dei segni cristiani del Natale e della Pasqua nell'ambiente circostante e nella tradizione popolare e riflessione, nell'esperienza personale, familiare e sociale, sul valore di tali festività.</p>	<p>- Analisi e divisione in brevi sequenze di racconti ascoltati. - Conversazioni esplicative e guidate e riflessioni aperte per sensibilizzare al rispetto dell'ambiente e degli altri.</p>
<p>3– ASCOLTARE (comprendere, decodificare);</p>	<p>- Conoscere Gesù di Nazaret, Emmanuele e Messia e il suo ambiente di vita nei suoi aspetti quotidiani, familiari, sociali e religiosi;</p>	<p>- Individuazione e nella tradizione popolare e riflessione, nell'esperienza personale, familiare e sociale, sul valore di tali festività.</p>	<p>- Rappresentazioni grafiche e utilizzo di schede operative. - Ascolto ed esecuzione di canti. - Drammatizzazione di racconti ascoltati e letti.</p>
<p>4 - COMUNICARE (parlare, produrre).</p>	<p>- Individuare i tratti essenziali della Chiesa e riconoscere il suo impegno nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.</p>	<p>- Analisi dell'ambiente di vita di Gesù nei suoi vari aspetti e comparazione con il proprio ambiente di vita per poter cogliere i vari cambiamenti socio-culturali. - Riconoscimento e utilizzazione dell'amore come fondamento degli insegnamenti di Gesù nei rapporti col prossimo.</p>	<p>- Attività-giochi di interazione con metodo ludico. - Attività di manipolazione per la costruzione di cartoncini e attività operative. - Utilizzo di immagini d'arte sacra: la galleria dell'arte. - Memorizzazione di brevi poesie.</p>
		<p>- Visioni di foto in Power point e video con l'ausilio della LIM. - Piccoli lavori di gruppo a geometria variabile. - Individuazione degli elementi essenziali della Chiesa e del suo impegno sociale nella diffusione della legalità e dell'amore</p>	

Classe Terza

Area Linguistica: Lingua Italiana

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti sugli argomenti trattati;	Ascolto e comprensione discorsi altrui e di testi letti.	Brani descrittivi, narrativi, regolativi, argomentativi, poetici. Ascolto di brani di vario genere e rielaborazione orale.
	- Comprendere l'argomento e le informazioni principali dei discorsi affrontati in classe;	Partecipazione a una conversazione rispettando il proprio turno, con messaggi chiari e pertinenti.	Formulazione di domande mirate e risposte adeguate, di interviste e richieste.
2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);	- Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale;	Ascolto attivo di brani ascoltati o letti e riferirne il contenuto globale.	Abitudine alla discussione e allo scambio di opinioni, attraverso conversazioni guidate e strutturate.
	- Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico;	Formulazione di giudizi personali su brani letti o ascoltati.	Ricerche e approfondimenti lessicali.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendone l'argomento centrale e le informazioni essenziali;	Verbalizzazione del contenuto della narrazione in modo coeso e coerente.	Recitazione di poesie.
	- Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale;	Comprendimento di testi ascoltati o letti, riconoscendo la funzione e individuando gli elementi essenziali e il senso globale.	Verbalizzazione di esperienze personali con coerenza logico – temporale.
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).	- Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale;	Lettura, di testi di vario genere, silenziosa e a voce alta in maniera scorrevole ed espressiva.	Uso di diversi tipi di schemi logici per l'analisi e la rielaborazione dei testi narrativi, descrittivi, regolativi, poetici, espositivi.
			Analisi di testi descrittivi d'autore. Scopi e funzioni dei vari tipi di testi analizzati.
			Lettura intonata e analisi di vari tipi di testi.
			La struttura logica sottesa ad un testo: selezione delle informazioni per l'avvio alla sintesi.
			Verbalizzazione di schemi e rappresentazione grafica.

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere con la giusta intonazione e rispettando la punteggiatura; - Produrre testi di vario tipo legati a scopi concreti (avvisi, inviti, lettere) e connessi con situazioni quotidiane; 	<p>Utilizzo di strategie di lettura adeguate agli scopi.</p> <p>Produzione di testi legati a scopi concreti partendo da situazioni quotidiane (inviti, lettere, avvisi ...)</p>	<p>Invenzione di fiabe; completamento di storie aperte. Descrizioni di personaggi, oggetti, animali, ambienti. I nomi e gli articoli. Gli aggettivi qualificativi. Coniugazione del verbo: persona, tempo, modo indicativo. I pronomi personali. La punteggiatura.</p>
<p>2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare); - Comunicare per iscritto, con frasi semplici, compiute e strutturate in un breve testo che rispetti le principali convenzioni ortografiche; 	<p>Produzione di testi legati a scopi diversi per raccontare, descrivere, informare</p> <p>Produzione di frasi semplici e di senso compiuto.</p> <p>Produzione di testi che rispettino le fondamentali convenzioni ortografiche e di interpunzioni.</p>	<p>La punteggiatura. Concetto di frase (soggetto, predicato, argomenti) Il discorso diretto e indiretto. Rapporto tra la morfologia della parola e significato. Esecuzione di giochi linguistici per esplorare le caratteristiche morfologiche e lessicali delle parole, le associazioni, le reti semantiche, le catene di parole.</p>
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Compiere semplici osservazioni su testi e discorsi per rilevarne la regolarità morfosintattica; 	<p>Riflessione sul rapporto tra morfologia della parola e il suo significato.</p>	<p>Rapporto tra la morfologia della parola e significato. Esecuzione di giochi linguistici per esplorare le caratteristiche morfologiche e lessicali delle parole, le associazioni, le reti semantiche, le catene di parole.</p>
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Avviare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi (uso del vocabolario); - Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice (nomi, articoli, verbi modo indicativo, aggettivi qualificativi). 	<p>Ricerca sul vocabolario di parole ed espressioni presenti nei testi.</p> <p>Riflessione sul rapporto tra morfologia della parola e il suo significato.</p> <p>Riflessione sulle funzioni della parola nella frase.</p>	<p><u>VISITE DIDATTICHE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ Fiume Galeso ☺ Fabbrica del cioccolato e quartiere delle ceramiche di Grottaglie ☺ Caseificio per conoscere le fasi della lavorazione del latte e derivati <p>Progetti extracurricolari</p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ Storielli...AMO (I piccoli raccontano ai più piccoli)

Area Linguistica: Lingua Inglese

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente; 	<p>Ascolto di semplici descrizioni, brevi dialoghi, filastrocche, canti cogliendone il significato globale di quanto ascoltato.</p> <p>Comprensione ed esecuzione di semplici comandi ed istruzioni.</p>	<p>Lettere dell'alfabeto. Suoni, ritmi, intonazioni della L2. Espressioni utili per semplici interazioni, istruzioni operative e comandi associati ad attività mimico-motorie, grafico-manipolative e ludiche, regole comportamentali concordate.</p>
<p>2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere cartoline, biglietti di auguri, brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente; 	<p>Associazioni di parole e brevi frasi ad immagini.</p> <p>Comprensione di brevi messaggi su cartoline, biglietti di auguri cogliendo parole e frasi familiari.</p>	<p>Lessico relativo a saluti, oggetti scolastici e personali, animali noti, ambiente familiare, età, colori, numeri fino a 50, parti del corpo e del volto, stati d'animo.</p>
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire con un compagno per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose; 	<p>Scambi verbali con gli altri (saluto, congedo, formule augurali).</p> <p>Formulazione di frasi per chiedere e dare semplici informazioni personali (nome, età, indirizzo ...).</p>	<p>Comprensione di brevi dialoghi in contesti noti: dati personali, informazioni su animali, oggetti e ambienti familiari.</p> <p>Comprensione di semplici filastrocche, canzoni, con l'aiuto di immagini e gestualità.</p>
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Copiare e scrivere parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe. Copiare e scrivere parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe. 	<p>Riprodurre con pronuncia corretta canti, filastrocche, rime e poesie. Trascrizione e scrittura di parole e semplici frasi</p>	<p>Comprensione di semplici domande e brevi frasi riguardanti capacità, passatempi, orari, giorni della settimana, mesi. Riconoscimento di parole-chiave in brevi storie. Conoscenza degli usi, costumi e abitudini di vita del popolo anglosassone. Esecuzioni di facili istruzioni scritte.</p>

Area Linguistica: Lingua Inglese

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<p>- Copiare e scrivere parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe. Copiare e scrivere parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe.</p>	<p>Trascrizione e scrittura di parole e semplici frasi</p>	<p>Riordino di fumetti, didascalie e sequenze narrative associate ad immagini. Lettura di didascalie e brevi testi espositivi su aspetti di vita inglese. Individuazione di dati personali in cartellini di riconoscimento e in semplici lettere di presentazione. Lettura di brevi frasi informative da interpretare in riferimento a piantine, foto, disegni, tabelle. Riconoscimento e scrittura di biglietti augurali, cartoline postali, brevi messaggi, e-mail e lettere di presentazione. Scambi verbali tipici della routine scolastica: appello, espressioni di saluto e congedo, formule di cortesia, messaggi per richiamare l'attenzione e sollecitare l'aiuto dell'insegnante o dei compagni, formule per ripristinare uno scambio comunicativo interrotto. Descrizioni di persone (aspetto fisico, gusti, preferenze, avversioni) e animali (caratteristiche fisiche e capacità). Memorizzazione e riproduzione di chants, canzoni e rhymes. Completamento di parole e frasi note. Compilazione di moduli o questionari con i propri dati. Scrittura di semplici frasi relative alle attività quotidiane. Progetti extracurricolari ☺ Progetto di Inglese</p>
<p>2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);</p>			
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>			
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).</p>			

Area Linguistica: Musica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (percepire, comprendere, decodificare);</p>	<p>Cogliere nell'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali (lento, veloce-crescendo, diminuendo, forte, debole...) e tradurli in parole, azioni motorie e segni grafici;</p>	<p>Riconoscimento e produzione di sonorità differenti, coordinando e utilizzando: corpo, voce e segni grafici.</p>	<p>La notazione musicale. Interpretazione con il movimento di brani semplici e con chiara struttura e forma.</p>
<p>2– COMUNICARE (riprodurre, produrre, scrivere, cantare, suonare);</p>	<p>Eeguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività e l'accuratezza</p>	<p>Partecipazione a momenti di musica d'insieme, curando: espressività, toni, timbri e volumi della voce.</p>	<p>Riconoscimento in un brano musicale di semplici elementi ritmici e melodici, riconducibili a figurazioni già note, vissute attraverso l'uso della voce, del corpo, del movimento.</p>
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare).</p>	<p>espressiva in relazione ai diversi parametri sonori;</p>	<p>Utilizzazione di varie fonti sonore per: produrre, creare e improvvisare situazioni e atmosfere musicali.</p>	<p>Riconoscimento delle diverse funzioni della musica: musica per esprimere emozioni, musica per accompagnare avvenimenti.</p>
	<p>Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, creare ed improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere;</p>	<p>Riconoscimento e discriminazione di voci e strumenti musicali in un brano.</p>	<p>Riconoscimento nell'ascolto di vari brani della presenza di ritmi liberi: ritmo metrico.</p>
	<p>Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale (strumenti, voci...).</p>		<p>Esecuzione di cori, anche parlati, a più voci.</p>
			<p>Ascolto, confronto ed interpretazione di brani musicali di vari generi ed epoche, con diverse forme espressive.</p>
			<p>Su composizioni diverse, realizzazioni coreografiche conformi a struttura dei brani, ritmo, dinamica, linea melodica, fraseggio, carattere.</p>
			<p>Produrre brevi canti su argomenti come: pace, fratellanza, amore.</p>
			<p>Progetti extracurricolo ☺ "Tutti in coro"</p>

Area Linguistica: Arte e Immagine

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche;	Osservazione della realtà da un punto di vista estetico.	Le immagini. I colori. I materiali. Le fotografie.
2– COMUNICARE (parlare, produrre, dipingere, colorare, elaborare);	- Guardare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori e altro;	Individuazione degli elementi formali ed espressivi di un'immagine, statica e in movimento, verbalizzando emozioni e impressioni da esse suscitate.	Conoscenza e uso di tutti gli elementi del linguaggio visivo. Uso di tecniche grafiche e pittoriche. Ricerca e confronto di inquadrature fotografiche e cinematografiche.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte;	Riconoscimento e rappresentazione grafica di linee e forme in immagini e opere d'arte.	Progetti extracurricolari ☺ Storielli...AMO (I piccoli raccontano ai più piccoli)
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).		Riconoscimento dei diversi codici linguistici-espressivi nei video e nei fumetti.	

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Individuare nel linguaggio del fumetto, film ico e audiovisivo, le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati;	Descrizione degli elementi essenziali in composizioni artistiche, esprimendo Emozioni e sensazioni. Riconoscimento di monumenti e beni artistici della propria città.	
2– COMUNICARE (parlare, produrre, dipingere, colorare, elaborare);	- Descrivere tutto ciò che si vede in un’opera d’arte, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni;	Utilizzazione di tecniche e linguaggi diversi per esprimere: emozioni e sensazioni.	
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e i beni artistico-culturali;		
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).	- Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzione di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediale...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.		

Area Linguistica: Scienze Motorie e Sportive

Classi terze

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente;	Riconoscimento e denominazione delle varie parti del corpo e rappresentazione grafica.	Il ritmo. La coordinazione dinamica generale. Equilibrio statico e dinamico. I giochi di equilibrio.
2– COMUNICARE (riprodurre, produrre, muoversi, giocare);	- Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche);	Riproduzione di informazioni sensoriali in contesti ludici e di movimento.	Sviluppo della capacità di lancio, presa e contemporaneamente della coordinazione oculo - manuale e occhio piede della destrezza, della rapidità di reazione.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc...);	Coordinazione di azioni motorie dinamiche.	Filastrocche da memorizzare e da mimare; giochi con la palla; lanci di precisione da fermi, in movimento, in situazione di difficoltà.
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).	- Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico/dinamico del proprio corpo;	Gestione e controllo dei vari stati di equilibrio.	Incremento della capacità di salto attraverso esperienze di salto in basso, in alto, in lungo; combinazioni di vari tipi di salto.
	- Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche;	Organizzazione e coordinazione delle condotte motorie nello spazio.	Sviluppo di agilità, valutazione del rischio, coraggio. Riproduzione di ritmi secondo schemi dati con le mani, i piedi e con l'utilizzo di piccoli attrezzi (clavette e palle).
		Coordinazione del corpo con senso ritmico e armonico.	Prima alfabetizzazione sportiva: conoscenza e pratica di attività del basket, della pallavolo, del calcio. Incremento della coordinazione dinamica generale.

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi;	Utilizzo del linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione.	Sviluppo di capacità sociali (collaborazione, altruismo) e qualità individuali (lealtà, gratuità dell'impegno..) Giochi tradizionali individuali e a squadre.
2– COMUNICARE (riprodurre, produrre, muoversi, giocare);	- Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza;		
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive;	Conoscenza e applicazione delle regole in giochi individuali e di squadra.	
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).	- Conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento di fiducia verso il proprio corpo, accettando i limiti, cooperando ed interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle;		
	- Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività;	Conoscenza e utilizzo di spazi e attrezzi.	
	- Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.	Consapevolezza del benessere psicofisico legato all'attività motoria.	

Area Antropologica: Storia

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali e conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo;	Organizzazione delle informazioni che si sviluppano nel tempo con rappresentazione grafica e verbale.	Le esperienze umane preistoriche. Le fonti. Il lavoro dello storico. Lettura ed interpretazione delle testimonianze del passato presenti sul territorio. Verbalizzazione: ricostruzione del passato.
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate;	Riconoscimento dei rapporti di successione, e di contemporaneità, ciclicità, mutamenti e permanenze in fenomeni e in esperienze vissute e narrate.	Le ere geologiche e l'evoluzione degli ambienti della terra. La comparsa dell'uomo: dal ramapiteco all'uomo di Cro Magnon.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza;	Conoscenza e uso efficace di documenti per trarre informazioni su aspetti del passato familiare e non.	Le prime forme di organizzazione sociale: il villaggio e la civiltà nel Neolitico.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non;	Lettura ed interpretazione di testimonianze del passato presenti nel territorio.	L'intervento sull'ambiente in relazione ai "nuovi" bisogni dell'uomo. Indicatori temporali
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	-	La storia come disciplina che studia e ricostruisce il passato dell'umanità.	Applicare in modo appropriato gli indicatori temporali anche in successione. Eventi: successione logica, concomitanza spaziale e contemporaneità.
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).	-	Organizzazione tematica delle informazioni riferita ad aspetti di civiltà.	Relazioni causa-effetto. Individuazione a livello sociale, di relazioni causa-effetto. Formulazione di ipotesi sugli effetti possibili di una causa.

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia: famiglia, gruppo, regole, agricoltura, ambiente, produzione, ecc.;	Confronto tra organizzazioni di società odierne e quelle appartenenti al passato (caccia-pesca e raccolta).	<u>VISITE DIDATTICHE</u> ☺ Fiume Galeso ☺ Fabbrica del cioccolato e quartiere delle ceramiche di Grottaglie ☺ Caseificio per conoscere le fasi della lavorazione del latte e derivati
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Organizzare le conoscenze acquisite in quadri sociali significativi (aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa,...);		
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Individuare analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (i gruppi umani preistorici o le società dei cacciatori-raccoglitori oggi esistenti);	L'importanza e la necessità delle regole.	
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Comprendere il significato delle regole nel gioco;	Produzione grafiche e verbali delle conoscenze e dei concetti appresi	
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	- Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.		
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			

Area Antropologica: Geografia

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici (sopra, sotto, avanti, dietro, sinistra, destra, ecc...);	Concetto di spazio. Orientamento nello spazio attraverso l'uso di strumenti necessari.	Elementi costituenti gli ambienti sia naturali che antropici e loro correlazione.
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Acquisire la consapevolezza di muoversi e orientarsi nello spazio grazie alle proprie carte mentali, che si strutturano e si ampliano man mano che si esplora lo spazio circostante;	Scoperta di elementi e di caratteristiche costitutivi della rappresentazione cartografica, nonché delle tipologie di carte e i rispettivi usi.	Rappresentazioni iconiche e cartografiche con l'utilizzo di leggende e punti cardinali La simbologia legata al colore (per conoscere nelle carte geografiche fisiche gli elementi naturali di un territorio; per riconoscere lo spazio occupato da un territorio nelle carte geografiche politiche); la simbologia degli edifici pubblici, delle vie di comunicazione (nelle mappe e nelle carte tematiche).
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc...) e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante;	Realizzazione di piante di vari ambienti, percorsi e oggetti.	La riduzione in scala delle distanze: misurazione in centimetri e rapporto con la realtà.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc...) e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante;	Lettura e interpretazione di una pianta attraverso la legenda.	Esercitazioni su riduzioni e ingrandimenti utilizzando carta quadrettata.
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	- Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc...) e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante;	Scoperta ed esplorazione delle caratteristiche fisiche e antropiche del territorio circostante e dei vari tipi di paesaggi.	Raccolta, selezione e confronto di illustrazioni dei diversi ambienti terrestri; analisi dell'ambiente montano, collinare, pianeggiante, fluviale, lacustre, lagunare, marittimo.
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).	- Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc...) e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante;		Elementi naturali e antropici presenti nell'ambiente locale. Evoluzione e trasformazione dell'ambiente locale.

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi;		
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Esplorare il territorio circostante attraverso l’approccio senso-percettivo e l’osservazione diretta;		
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio;	Individuazione e riconoscimento degli elementi fisici e antropici nel territorio circostante e nei vari tipi di paesaggi.	Riflessione sugli aspetti di degrado ecologico. Norme di tutela ambientale. Esplorazione di ambienti e spazi vissuti.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Conoscere e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l’ambiente di residenza e la propria regione.	Conoscenze e descrizioni degli aspetti essenziali del proprio ambiente urbano e della propria regione.	Esecuzione di percorsi. Rappresentazione di semplici grafici. Visite guidate. Rappresentazione di spazi diversi. I punti cardinali; lettura di carte geografiche.
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);			
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			<u>VISITE DIDATTICHE</u> ☺ Fiume Galeso ☺ Fabbrica del cioccolato e quartiere delle ceramiche di Grottaglie ☺ Caseificio per conoscere le fasi della lavorazione del latte e derivati

Area Antropologica: Scienze

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Attraverso interazioni e manipolazioni, individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali e caratterizzarne le trasformazioni, riconoscendovi sia grandezze da misurare sia relazioni qualitative tra loro (all'aumentare di.....,.....aumenta o diminuisce), provocare trasformazioni variandone le modalità e costruirne storie per darne conto: "Cosa succede se...", "Cosa succede quando...", leggere analogie nei fatti al variare delle forme e degli oggetti, riconoscendo "famiglie" di accadimenti e regolarità ("è successo come...") all'interno di campi di esperienza;	Osservazione, esplorazione e indagine sui fenomeni fisico-chimici della materia, formulando delle proprie ipotesi, confrontando e cogliendo analogie tra i fenomeni studiati.	La materia.
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);			Osservazione della realtà e distinzione di solidi, liquidi e gas.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);			Osservazione degli stati dell'acqua.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);			Riconoscimento dell'acqua come elemento essenziale per la vita.
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);			La pianta.
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			Osservazione e distinzione delle parti di una pianta.
		Indagine e analisi degli aspetti caratterizzanti il regno animale, vegetale e la variabilità dei fenomeni atmosferici.	Raccolta di reperti riconducibili alle piante.
			Gli animali.
			Classificazione degli animali.
			Spiegazione delle cause dei comportamenti di difesa/offesa.
			Il fuoco.
			Giustificazione della combustione.
			Lettura di documenti, visione di documentari, costruzione di schemi.
			Le misure non convenzionali.
			Misurazione con tazzine, cucchiari etc.
			Gli oggetti di uso comune.
			Classificazione di materiali.
			Sperimentazione dei passaggi di stato dando e sottraendo calore.
			Unione dell'acqua con sostanze che si sciolgono e non si sciolgono con essa.

Competenze di ambito**1– OSSERVARE**

(percepire, esplorare, indagare);

2– SCOPRIRE

(giocare, manipolare, sperimentare, verificare);

3– RICOSTRUIRE

(codificare, periodizzare);

4– CONFRONTARE

(analizzare, misurare);

5– PRODURRE

(esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);

6– PERSONALIZZARE

(esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).

Ob. di apprendimento

- Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante: per esempio imparando a distinguere piante e animali, terreni e acque, cogliendone somiglianze e differenze e operando classificazioni secondo criteri diversi, acquisire familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc...) e con la periodicità su diverse scale temporali dei fenomeni celesti (di/notte, èercorsi del sole, fasi della luna, stagioni, ecc...);
- Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema naturale o controllato e modificato dall'intervento umano, e coglierne le prime relazioni (uscite esplorative, allevamento di piccoli animali in classe, orticelli, costruzione di reti alimentari);
- Riconoscere la diversità dei viventi (intraspecifica e interspecifica), differenze/somiglianze tra piante, animali, altri organismi;

Unità didattiche

Conoscenza di flora e fauna, come elemento di un ecosistema naturale o modificato dall'uomo.

Riconoscimento degli aspetti specifici degli esseri viventi.

Esp.di apprendimento

Cura di una pianta alla luce ed al buio.

La fiamma di una candela in presenza dell'aria e sotto un bicchiere (assenza d'aria).

VISITE DIDATTICHE

☺ Fiume Galeso

☺ Fabbrica del cioccolato e quartiere delle ceramiche di Grottaglie

☺ Caseificio per conoscere le fasi della lavorazione del latte e derivati

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Percepire la presenza e il funzionamento degli organi interni e della loro organizzazione nei principali apparati (respirazione, movimento, articolazioni, senso della fame e della sete, ecc...) fino alla realizzazione di semplici modelli;	Conoscenza dell'anatomia del proprio corpo e degli altri organismi viventi. Funzioni degli organi interni e sensazioni avvertite dal proprio corpo.	
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Individuare il rapporto tra strutture e funzioni negli organismi osservati/osservabili, in quanto caratteristica peculiare degli organismi viventi in stretta relazione con il loro ambiente;	Individuazione delle peculiarità fisiche e organiche degli esseri viventi in relazione al proprio ambiente.	
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale, sia in seguito all'azione modificatrice dell'uomo.	Osservazione e interpretazione dei cambiamenti ambientali, legati alle stagioni o all'intervento dell'uomo.	
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale, sia in seguito all'azione modificatrice dell'uomo.		
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);			
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			

Area Matematica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (esplorare);	- Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre;	Enumerazione di oggetti sia verbalmente che mentalmente, in senso progressivo e regressivo, seguendo il ritmo di due, tre	I numeri naturali entro il 1000. Il valore posizionale delle cifre. Sviluppo del calcolo mentale. Le proprietà delle quattro operazioni.
2– INTUIRE	- Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, con la consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione, confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta;	Lettura e scrittura dei numeri naturali comprendendone il valore posizionale delle cifre. Confronto e ordine dei numeri anche sulla retta.	Uso di materiale strutturato e semi-strutturato, tabelle per incolonnare ed operare i cambi. Costruzione e memorizzazione delle tabelline. Giochi con i numeri per calcolare oralmente.
3– PERCEPIRE	- Eseguiere mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo;	Utilizzo di strategie diverse per il calcolo mentale dipendenti dal contesto. Verbalizzazione delle procedure di calcolo.	Composizioni e scomposizioni, confronto e ordinamento di numeri. Esecuzione delle quattro operazioni applicando le relative proprietà.
4– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Eseguiere le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali;	Conoscenza e memorizzazione delle tabelline.	Analogie e differenze in contesti diversi. Indagini statistiche su problematiche diverse. Grafici e tabelle. Ricostruzione delle fasi principali di un percorso, di un gioco, di una conta utilizzando il linguaggio specifico.
5– RIFLETTERE (classificare, ordinare, collegare);	- Eseguiere le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali;	Operazioni con i numeri naturali.	Descrizione e costruzione di relazioni significative, cogliendo analogie e differenze. Raccolta di dati, costruzione e
6– PROBLEMATIZZARE (ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);	- Eseguiere le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali;	Lettura, scrittura, confronto dei numeri decimali e rappresentazione grafica. Operazioni con i numeri decimali (addizioni/sottrazioni).	
7– PROGETTARE	- Eseguiere le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali;		
8 - RISOLVERE	- Eseguiere le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali;		

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (esplorare);	- Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire	Applicazione della conoscenza dei numeri decimali alle misure monetarie correnti e ai risultati di semplici misure.	Lettura di grafici. Individuazione di situazioni certe o incerte desunte dal vissuto. Le misure di lunghezza, capacità, peso.
2– INTUIRE	semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle	Conoscenza e riflessione sul termine frazione in matematica.	La moneta corrente: l'Euro. Risoluzione di semplici problemi di calcolo con le misure.
3– PERCEPIRE	monete o ai risultati di semplici misure;	Riconoscimento dell'unità frazionaria e delle frazioni complementari.	Misurazione dirette e indirette di grandezze espresse secondo unità di misura convenzionali e non convenzionali.
4– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Conoscere il concetto di frazione;	Confronto tra frazioni decimali e numeri decimali.	Problemi sulle quattro operazioni Riflessioni sull'aspetto matematico di situazioni di gioco e di vita quotidiana: costruzione di testi problematici, ricerca di soluzioni possibili.
5– RIFLETTERE (classificare, ordinare, collegare);	- Leggere e rappresentare le frazioni;	Lettura e rappresentazione delle frazioni.	Analisi di testi per individuare i dati e le richieste operative.
6– PROBLEMATIZZARE (ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);	- Rappresentare le frazioni decimali e trasformarle in numeri;	Verbalizzazione della collocazione di oggetti collocati nello spazio con l'uso di indicatori spaziali e considerando i diversi punti di osservazione.	Costruzione di testi problematici a partire dai dati.
7– PROGETTARE	- Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori);	Esecuzione e descrizione verbale degli spostamenti nello spazio.	<u>VISITE DIDATTICHE</u> ☉ Fiume Galeso ☉ Fabbrica del cioccolato e quartiere delle ceramiche di Grottaglie ☉ Caseificio per conoscere le fasi della lavorazione del latte e derivati
8 - RISOLVERE		Individuazione, denominazione, riconoscimento, descrizione di figure geometriche.	

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (esplorare);	- Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato;		
2– INTUIRE			
3– PERCEPIRE			
4– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche;		
5– RIFLETTERE (classificare, ordinare, collegare);	- Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio, utilizzando strumenti appropriati;	Disegno e costruzione di figure geometriche.	
6– PROBLEMATIZZARE (ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);	- Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini;	Classificazione in base a uno o più attributi e loro diversa rappresentazione grafica.	
7– PROGETTARE	- Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati;	Riflessione e verbalizzazione sui criteri usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.	
8 - RISOLVERE		Registrazione e tabulazione dei dati dell'indagine in diagrammi, schemi e tabelle.	
		connessioni.	

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (esplorare);	- Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle;		
2– INTUIRE	- Misurare segmenti utilizzando sia il metro, sia unità arbitrarie e collegando le pratiche di misura alle conoscenze sui numeri e sulle operazioni;	Misurazione dirette e indirette esprimendole secondo unità di misura convenzionale e non collegandole alle conoscenze sui numeri e sulle operazioni.	
3– PERCEPIRE	- Individuare i dati di un problema, le relazioni che intercorrono fra di essi e la richiesta finale.		Lettura, comprensione e analisi del testo di un problema individuando gli elementi essenziali e le loro connessioni.
4– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);			
5– RIFLETTERE (classificare, ordinare, collegare);			
6– PROBLEMATIZZARE (ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);			
7– PROGETTARE			
8 - RISOLVERE			

Tecnologia e Informatica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (individuare);	- Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso, riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza;	Osservazione di oggetti costruiti dall'uomo. Individuazione dei materiali e le loro caratteristiche. Conoscenza delle funzioni di alcuni oggetti utilizzati. Comprensione del perchè sono stati ideati e costruiti.	Osservazioni di oggetti. Rappresentazioni di oggetti. Analisi per individuare forme, materiali, caratteristiche. Verbalizzazioni e descrizioni di oggetti, percorsi, istruzioni. Classificazioni in base a criteri scelti.
2 - INTUIRE		Comprensione della necessità di seguire le norme di sicurezza.	Osservazioni sul processo di funzionamento. Rappresentazioni grafiche del processo mediante diagrammi di flusso.
3– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati;	Comprensione del rapporto tra causa ed effetto relativo ad azioni eseguite su oggetti o materiali.	Riflessioni sulle modalità d'uso. Le parti del computer e le sue periferiche.
4– RIFLETTERE (classificare, ordinare, schematizzare);		Applicazione di istruzioni d'uso e utilizzo di un linguaggio appropriato per fornirle ai compagni.	
5– PROGETTARE	- Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedere in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati;	Conoscenza e racconto di storie di oggetti e processi inseriti nel contesto personale.	
6 - UTILIZZARE			
7– VERIFICARE (controllare, valutare)			<u>VISITE DIDATTICHE</u> ☺ Fiume Galeso ☺ Fabbrica del cioccolato e quartiere delle ceramiche di Grottaglie ☺ Caseificio per conoscere le fasi della lavorazione del latte e derivati

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (individuare);	- Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni;	Uso del computer come strumento operativo.	
2 - INTUIRE	- Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale;		
3– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere, a livello generale, le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.		
4– RIFLETTERE (classificare, ordinare, schematizzare);			
5– PROGETTARE			
6 - UTILIZZARE			
7– VERIFICARE (controllare, valutare)			

Religione Cattolica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);</p>	<p>Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo.</p>	<p>Percezione e riconoscimento nelle varie civiltà religiose antiche e monoteiste i segni della presenza del sacro e di Dio Creatore e della sua amicizia con l'umanità.</p>	<p>Osservazione, individuazione e catalogazione degli elementi della natura. Ascoltare, leggere e saper riferire di brani biblici e storie.</p>
<p>2– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare);</p>	<p>Cogliere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua nell'ambiente e tradizione popolare.</p>	<p>Riconoscimento dei segni cristiani del Natale e della Pasqua nell'ambiente circostante e nella tradizione popolare e riflessione, nell'esperienza personale, familiare e sociale, sul valore di tali festività.</p>	<p>Analisi e divisione in brevi sequenze di racconti ascoltati. Conversazioni esplicative e guidate e riflessioni aperte per sensibilizzare al rispetto dell'ambiente e degli altri.</p>
<p>3– ASCOLTARE (comprendere, decodificare);</p>			<p>Rappresentazioni grafiche e utilizzo di schede operative. Ascolto ed esecuzione di canti.</p>
<p>4 - COMUNICARE (parlare, produrre).</p>	<p>Ascoltare e saper riferire circa le vicende e le figure principali del popolo d'Israele.</p>	<p>Analisi della tradizione ebraica nei suoi vari aspetti e confronto con il proprio ambiente e stile di vita.</p>	<p>Drammatizzazione di racconti ascoltati e letti. Attività-giochi di interazione con metodo ludico.</p>
	<p>Ascoltare e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali tra cui gli episodi chiave dei racconti degli Atti degli apostoli.</p>	<p>Individuazione degli elementi essenziali della Chiesa e del suo impegno sociale nella diffusione della legalità e dell'amore.</p>	<p>Attività di manipolazione per la costruzione di cartoncini e attività operative. Utilizzo di immagini d'arte sacra: la galleria dell'arte.</p>
			<p>Memorizzazione di brevi poesie. Visioni di foto in Power point e video con l'ausilio della LIM.</p>
			<p>Piccoli lavori di gruppo a geometria variabile.</p>

Classe Quarta

Area Linguistica: Lingua Italiana

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Comprendere comunicazioni linguistiche diverse in contesti abituali; Intervenire in modo pertinente in conversazioni e dialoghi;	- Ascolto attento e comprensione di conversazione e dialoghi. - Esposizione orale, essenziale e chiara, di esperienze personali e non. - interazione ordinata e pertinente negli scambi comunicativi.	- Conversazioni guidate, descrizione di ambienti partendo dalla lettura di immagini. - Lettura di testi di vario tipo e riconoscimento di personaggi, luoghi, tempi.
2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);	- Comprendere ed esporre un argomento in modo logico e sequenziale;	- Ascolto, lettura espressiva e comprensione di testi narrativi, descrittivi, poetici, informativi, espositivi, in vista di scopi funzionali.	- Lettura di un brano e ricerca di strategie efficaci per ricordare il maggior numero di informazioni e rispondere a domande di comprensione.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Comprendere e dare semplici istruzioni su un'attività conosciuta;	- Ricerca di informazioni in testi di vario genere.	- Produzione di testi narrativo-descrittivi corretti dal punto di vista ortografico e lessicale.
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare);	- Leggere con sicurezza ed espressività, a prima vista, ad alta voce e mentalmente;	- Produzione individuale o collettiva di testi scritti coesi, coerenti e corretti dal punto di vista morfo-sintattico e lessicale, finalizzati al racconto di esperienze personali ed altrui.	- Analisi di un testo fantastico-creativo e nella sua struttura.
5– RIFLETTERE (distinguere, confrontare, ordinare, rielaborare).	- Comprendere ed analizzare varie tipologie testuali;	- Produzione e manipolazione creativa di testi di vario tipo (filastrocche-racconti-poesie).	- Produzione di un testo partendo da una struttura data.
	- Individuare le sequenze di un brano letto e/o ascoltato;	- Riconoscimento all'interno di frasi semplici o complesse di soggetto, predicato, complem. diretti ed indiretti.	- Rielaborazione di un testo fantastico.
	- Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri e che contengano le informazioni essenziali relative a luoghi, tempi, persone, situazioni, azioni; Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie);		- Confronto tra testi poetici con caratteristiche diverse e manipolazione delle stesse; cambiamento di alcuni termini, mantenendo la struttura e/o il ritmo.

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Realizzare testi collettivi in cui si fanno resoconti di esperienze scolastiche;	- Riconoscimento ed uso nell’ambito di frasi semplici o complesse di nomi, articoli, congiunzioni, aggettivi, pronomi, verbi (modi e tempi).	-Esercizi di consolidamento della correttezza ortografica e dei segni di interpunzione.
2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);	- Compiere operazioni di rielaborazione sui testi: riscrivere apportando cambiamenti di caratteristiche e sostituzioni di personaggi; - Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale;	- Riconoscimento, in un testo, dei principali connettivi (temporali, spaziali, logici).	- Discriminazione di soggetto, predicato, complementi diretti ed indiretti, all’interno di un testo.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Riconoscere e denominare le parti principali del discorso e gli elementi basilari di una frase; - Individuare ed usare in modo consapevole i nomi, gli articoli, gli aggettivi, i pronomi, i verbi nei tempi dei modi indicativo, congiuntivo, condizionale;	- Uso del dizionario per riflettere sul significato di termini non noti.	- Discriminazione d’uso di nomi, articoli, congiunzioni, aggettivi, modi e tempi dei verbi.
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare);	- Analizzare la frase nelle sue funzioni (soggetto, predicato, complementi diretti); - Comprendere le principali relazioni tra le parole (somiglianze, differenze) sul piano dei significati;	- Riflessione e comprensione di termini non noti all’interno di un contesto.	- Lettura di un brano, individuazione di termini non noti; riflessione sugli stessi al fine di esplicitarne il significato partendo dal contesto.
5– RIFLETTERE (distinguere, confrontare, ordinare, rielaborare).	- Comprendere ed utilizzare il significato di parole e termini specifici legati alle discipline di studio; - Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione; - Riconoscere la funzione dei principali segni di interpunzione.		- Consultazione del dizionario per conoscere il significato di termini non noti. - Consultazione del vocabolario etimologico per risalire all’origine delle parole. - Arricchimento del lessico attraverso la ricerca di sinonimi e contrari.

Area Linguistica: Lingua Inglese

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Comprendere espressioni familiari di uso quotidiano e formale comuni utili per soddisfare bisogni di tipo concreto, espresse oralmente in modo chiaro e lento;	-Ascolto e comprensione di frasi ed espressioni di uso frequente, relativa ad ambiti familiari.	-Identificazione ed uso del lessico relativo a: Paese di provenienza di persone conosciute; all’orario, agli indumenti; ai gusti; al possesso di animali e oggetti; alla localizzazione di oggetti e persone nello spazio, alle attività che scandiscono i ritmi della giornata.
2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);	- Comprendere frasi preferibilmente accompagnate da supporti visivi (abbinare didascalie ad immagini);	- Lettura e visione di immagini per elaborare semplici didascalie.	- Abbinamento di didascalie ad immagini e produzione autonoma delle stesse.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Utilizzare il lessico noto in situazioni comunicative reali;	- Uso del lessico conosciuto per intervenire in modo pertinente ed appropriato in conversazioni relative ad ambiti della realtà conosciuta.	- Drammatizzazione di situazioni reali attraverso il role-play (gioco dei ruoli).
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare);	- Comprendere brevi frasi o semplici messaggi.	- Identificazione di un contenuto di un discorso.	- Utilizzo di dialoghi e scenette in una conversazione interattiva.

Area Linguistica: Musica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (percepire, comprendere, decodificare);	- Riconoscere e classificare gli strumenti in base a criteri diversi;	- Riconoscimento e classificazione di strumenti musicali di vario tipo.	- Ascolto e classificazione di strumenti musicali al fine di riconoscerne il suono e gli elementi di base.
2– COMUNICARE (riprodurre, produrre, scrivere, cantare, suonare);	- Eseguire in gruppo brani vocali, appartenenti a generi e culture differenti, e accompagnarli con semplici strumenti, curando l'intonazione e l'espressività e inserendo sequenze ritmiche;	- Esecuzione individuale e/o collettiva di semplici brani con oggetti sonori o strumenti musicali.	- Creazione ed esecuzione vocale di semplici brani musicali accompagnati dal suono di oggetti musicali e/o strumenti.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare).	- Rappresentare il brano ascoltato con una sequenza motoria e/ografica-iconica e/o mimico-gestuale;	- Uso creativo della voce e/o di strumenti nell'esecuzione di semplici brani.	- Esecuzione individuale o collettiva.
	- Trascrivere e leggere graficamente, con i simboli della notazione, semplici elementi formali di un brano musicale.	- Esecuzione corale di canti.	- Esecuzione vocale di brani appartenenti a generi e culture diverse.
		- Riconoscimento ed uso di schemi ritmici e rappresentazione grafica degli stessi.	- Individuazione di ritmi e contenuti in parole e frasi.
		- Esecuzione di movimenti ritmici coordinati all'ascolto di brani musicali.	- Creazione di ritmi con strumenti e con il corpo.
		- Riconoscimento e trascrizione di semplici simboli della notazione musicale.	- Trascrizione grafica di ritmi e suoni.

Area Linguistica: Arte e Immagine

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Leggere immagini e oggetti presenti nell'ambiente, descrivendone gli elementi essenziali;	- Osservazione e descrizione globale di cose e immagini in riferimento alle caratteristiche che le contraddistinguono.	- Utilizzo del sistema power point e di immagini tratte da riviste e cataloghi.
2– COMUNICARE (parlare, produrre, dipingere, colorare, elaborare);	- Cogliere il significato espressivo di un testo iconico-visivo;	- Individuazione e comprensione dell'input espressivo ed emotivo prodotti da immagini.	- Esperienze di interiorizzazione e espressione grafica-emotiva.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Discriminare alcuni beni culturali e opere d'arte secondo le tre grandi categorie: scultura, pittura, architettura;	- Analisi delle principali caratteristiche tecniche che contraddistinguono la scultura, la pittura e l'architettura.	- Lettura di immagini per ogni genere artistico utilizzando testi d'arte.
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).	- Utilizzare le tecniche pittoriche per esprimersi in modo personale e creativo.	- Studio tecnico e utilizzo delle varie fasi pittoriche riferite a materiali diversi.	- Lavori individuali e di gruppo collegati al progetto extracurricolare (Prog. Leonardo)

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Consolidare la dominanza e la lateralità; - Possedere un buon controllo della regolazione tonica; - Acquisire la consapevolezza delle funzioni respiratoria e cardiaca; 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione di giochi dinamici e posturali individuali o in gruppo. - Modulazione del controllo posturale in relazione allo sforzo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività con piccoli attrezzi in gruppo (giochi a staffetta e a squadra) atti a relazionarsi agli altri.
<p>2– COMUNICARE (riprodurre, produrre, muoversi, giocare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare il senso di equilibrio; - Affinare le capacità di controllo del corpo in situazione statica e dinamica; 	<ul style="list-style-type: none"> - Adeguamento e controllo della frequenza cardiaca e della respirazione rapportate al tipo di prestazione motoria. 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi individuali per controllare lo sforzo, la frequenza cardiaca e la respirazione.
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Consolidare gli schemi motori combinati tra loro; - Sviluppare la capacità di gestire lo spazio in rapporto con gli altri; 	<ul style="list-style-type: none"> - Esecuzione di schemi motori e posturali funzionali all'esecuzione di prassie motorie semplici e complesse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi di orientamento e di equilibrio.
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Consolidare gli schemi motori combinati tra loro; - Sviluppare la capacità di gestire lo spazio in rapporto con gli altri; - Prevedere una traiettoria; - Riconoscere e riprodurre strutture ritmiche; - Comunicare usando l'espressione corporea, coordinando i propri movimenti con quelli del gruppo e adattandosi al ritmo e alle esigenze degli altri; 	<ul style="list-style-type: none"> - Esecuzione di giochi ed esercizi finalizzati all'orientamento spaziale. - Coordinazione di movimenti finalizzati al riconoscimento e valutazione di traiettorie a distanza. - Ritmi corporei e tattili finalizzati all'espressione del linguaggio corporeo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzazioni di percorsi progressivamente complessi con cerchi, ostacoli, ecc. - Esercizi diversificati di movimento semplici e complessi con o senza palla.

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborare semplici sequenze di movimenti adattandole a strutture ritmiche; - Partecipare a giochi di squadra e presportivi rispettandone le sequenze temporali, assumendo un ruolo positivo, collaborando con gli altri secondo le consegne ricevute ed accettando di stare in squadra con compagni meno capaci; 	<ul style="list-style-type: none"> - Valutazione di traiettorie e distanze al fine di coordinare i movimenti con l'aiuto di una palla. - Conoscenza e applicazione di movimenti semplificati di una disciplina sportiva. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza di regole di giochi sportivi (mini basket e mini volley) e atletici (corsa, salto in alto, salto in lungo, lancio del disco e del giavellotto)
<p>2– COMUNICARE (riprodurre, produrre, muoversi, giocare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper proporre soluzioni necessarie per la buona riuscita di un gioco; 	<ul style="list-style-type: none"> - Orientamento del proprio movimento al fine di mostrare apertura e rispetto verso gli altri. - Conoscenza delle più importanti norme di comportamento idonee alla sicurezza dei diversi ambienti di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> - Svolgimento di mini tornei e mini olimpiadi nell'ambito del gruppo classe.
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere l'importanza della collaborazione e del contributo di tutti; 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza delle corrette abitudini di vita a livello personale e ambientale. - Corretto rapporto tra alimentazione e stili di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> - Assegnazione di compiti collaborativi all'interno di piccoli gruppi al fine di una buona riuscita del gioco.
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Assumere comportamenti adeguati a garantire la sicurezza e la prevenzione degli infortuni nei diversi ambienti di vita; - Conoscere i principi nutritivi ed i corretti comportamenti alimentari alla base del benessere fisico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Scoperta di eventuali errori alimentari connessi al dispendio energetico 	<ul style="list-style-type: none"> - Regole e abitudini di vita per la prevenzione di infortuni, per il benessere fisico e la sicurezza degli ambienti frequentati dai bambini.

Area Antropologica: Storia

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Costruire e confrontare i quadri storici delle civiltà studiate;	- Elaborazione e confronto di quadri storici relativi alle principali civiltà.	- Individuazione sul planisfero delle principali aree geografiche tra “culle delle prime civiltà”;
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Saper localizzare sulla carta geografica i luoghi dei principali eventi;	- Utilizzo di carte geostoriche per mettere in relazione spaziale elementi ambientali e aspetti di civiltà.	- ricerca di informazioni, analisi delle stesse, sintesi degli indicatori di civiltà, discussione, esposizione orale e confronto.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Periodizzare a grandi linee gli eventi;	- Riconoscimento nella realtà circostante di tracce delle civiltà antiche.	- Individuazione degli indicatori di civiltà che consentono di definire le caratteristiche di quelle in cui viviamo;
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Riconoscere le testimonianze del passato presenti sul territorio;	- Sistemazione di eventi storici sulla linea del tempo e utilizzo degli indicatori temporali (successione, contemporaneità e durata).	- confronto dei periodi storici studiati e correlazione con la realtà storica in cui viviamo.
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	- Ordinare i fenomeni secondo una successione cronologica;	- Concetti di diritto, dovere, responsabilità personale, libertà responsabile, pace, promozione umana.	- Collocazione delle civiltà, sia temporalmente che geograficamente sulla linea del tempo evidenziando il concetto di durata, successione e contemporaneità.
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).	-Cogliere la contemporaneità di eventi in contesti geografici diversi;	- Gli articoli fondamentali della Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e della Convenzione Internazionale dei Diritti per l’Infanzia	- Costruzione di grafici, tabelle e carte storiche.
	- Acquisire la consapevolezza di far parte di una comunità organizzata a garanzia dei diritti delle persone;	- Grafici, tabelle e carte storiche.	- Conversazioni guidate, lettura di un testo, assegnazione di un titolo, realizzazione di una sintesi ed esposizione orale della stessa.
		- Utilizzazione delle conoscenze apprese per argomentare in conversazioni orali e scritte.	
		- Radici storiche e culturali che legano al passato la realtà attuale.	

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente;		- Identificazione ed analisi, nel mondo di oggi, di situazioni di conflitto, di regressione, di violazione dei diritti umani.
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non;		- Elaborazione del regolamento di classe per esplicitare diritti e doveri degli alunni.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Elaborare in forma di racconto, orale e scritto, gli argomenti studiati.		
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);			
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);			
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			

Area Antropologica: Geografia

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Orientarsi nello spazio utilizzando i punti cardinali;	- I punti cardinali e la loro funzione di orientamento.	- Costruzione di una mappa per conoscere l'orientamento; i punti cardinali in relazione al movimento apparente del sole; funzione della bussola.
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Comprendere e interiorizzare il concetto di riduzione in scala;	- Orientamento sulle carte secondo i punti cardinali.	- Uso della carta millimetrata per la riduzione in scala.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Saper leggere vari tipi di carte geografiche;	- Rapporto tra realtà geografica e rappresentazione cartografica (riduzione in scala)	- Individuazione sulle carte degli elementi fisici di un paesaggio e comparazione degli stessi.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Conoscere la simbologia dei vari tipi di carte geografiche;	- Gli elementi della rappresentazione cartografica (simboli, legenda, riduzione in scala).	- Individuazione sulla carta fisica dei vari paesaggi dell'Italia; lettura di grafici su carte politiche da cui ricavare dati relativi alla distribuzione della popolazione sul territorio; localizzazione delle grandi città e delle aree urbane.
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	- Conoscere la morfologia dell'Italia;	- l'uso delle carte (piante, mappe e carte geografiche).	- Individuazione delle regioni italiane e approfondimento delle caratteristiche fisiche e politiche della Puglia.
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).	- Conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani, individuando gli elementi di particolare valore ambientale e culturale;	- Immagini e classificazione dei paesaggi italiani; gli elementi per descrivere un paesaggio; carta fisica e politica per l'Italia.	
	- Conoscere la propria regione.	- Elementi naturali e non caratterizzanti la Puglia.	

Area Antropologica: Scienze

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Osservare il comportamento di materiali comuni in termini fisici e chimici, saper porre delle domande, fare delle ipotesi e verificarle;	- Il cambiamento di stato degli elementi e la loro trasformazione.	- Osservazione dell'ambiente circostante e schematizzazione delle caratteristiche di ciascun ambiente.
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Operare concretamente con lunghezze, superfici, angoli, pesi e temperature per astrarre il concetto di misura convenzionale;	- Conoscenza delle fasi del metodo scientifico. - Elaborazione di tabelle di misurazione (diagrammi, istogrammi, ecc.).	- Utilizzazione di mappe concettuali per la sintesi e l'analisi.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Conoscere le caratteristiche di oggetti e materiali in relazione alla sicurezza;	- Analisi del comportamento degli elementi in relazione ai cambiamenti di stato riferiti anche alla sicurezza ambientale e personale.	- Esperimenti pratici in classe o in laboratorio o in giardino (Progetto orto e piante officinali)
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Conoscere i cambiamenti degli organismi: il ciclo vitale di vegetali e animali;	- Conoscenza del ciclo vitale e riproduttivo di piante, animali e uomo.	
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	- Riconoscere che ogni essere vivente è inserito in un ecosistema ed è un elemento insostituibile della catena alimentare;	- Riflessione sull'interdipendenza di tutti gli esseri viventi e della loro posizione e ruolo nella scala alimentare.	
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Individuare come la diversità di clima, luce, calore, temperatura influiscano sulle trasformazioni dei viventi;	- Riflessione sui modi e i tempi di adattamento degli esseri viventi in relazione alle modificazioni chimiche, fisiche e ambientali.	
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Individuare una prima classificazione dei viventi in base a caratteristiche comuni;	- Enucleazione delle caratteristiche comuni agli esseri viventi e creazione di tabelle.	- Conversazioni e schede strutturate.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Conoscere la presenza e il funzionamento degli organi interni nei principali apparati (digestione, circolazione sanguigna);	- Distinzione degli organi preposti alla principali funzioni vitali negli esseri viventi.	- Lettura di giornali e approfondimento di notizie e conoscenze tramite testi divulgativi scientifici o internet.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Conoscere le principali pratiche dell'igiene personale e di corretti comportamenti alimentari;	- Utilizzazione di comportamenti igienici adeguati alla vita sociale e ad una corretta alimentazione.	- Costruzione di tabelle esemplificative.
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	- Riconoscere le ricadute dei problemi ambientali (inquinamento) e di abitudini di vita scorrette (fumo, sedentarietà, ecc...) sulla salute;	- Riflessione sull'interdipendenza tra benessere fisico e stili di vita; fra stili di vita e ambiente.	
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).	- Promuovere comportamenti finalizzati a prevenire situazioni di malessere fisico;		
	- Acquisire comportamenti adeguati in situazioni di rischio (terremoto, incendio, ecc...).		

Area Matematica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (esplorare);	- Leggere e scrivere numeri naturali e decimali, consolidando la consapevolezza del valore posizionale delle cifre;	- Riconoscimento dei contesti nei quali si possono usare numeri naturali, decimali, interi e frazioni.	Partendo dalla storia della matematica e dalla realtà quotidiana che esperisce il bambino si intraprende un percorso che utilizzi le loro conoscenze per ampliare il mondo numerico e per rielaborare i concetti relativi al mondo geometrico.
2– INTUIRE	- Confrontare e ordinare numeri interi e decimali ed operare con essi;	- Utilizzo delle diverse procedure per il calcolo veloce e mentale e per il calcolo scritto, sicuro e corretto delle quattro operazioni (anche attraverso semplici espressioni numeriche).	-Attività strutturate, pratiche, tecniche e teoriche sulle relazioni tra numeri naturali (multipli, divisori, numeri primi...) attraverso l'utilizzo di abaco e B.A.M.
3– PERCEPIRE	- Conoscere le frazioni, saper operare con esse;	- Riconoscimento degli elementi che costituiscono le figure del piano e dello spazio e classificazione delle stesse.	- Lettura e scrittura in cifra e lettere dei numeri naturali e decimali comprendendone il valore posizionale.
4– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Consolidare le quattro operazioni e i relativi argomenti di calcolo;	- Esplorazione delle principali figure geometriche (poligoni regolari e non) e individuazione delle proprietà sia per il loro studio, sia per la loro riproduzione grafica, sia per il calcolo di perimetri e superfici.	- Diversificati, molteplici e graduali esercizi per affinare e velocizzare qualsiasi tipo di calcolo in riga, in colonna, sulla linea dei numeri e mentale.
5– RIFLETTERE (classificare, ordinare, collegare);	- Conoscere e classificare le principali figure geometriche;	- Realizzazioni di trasformazioni isometriche (traslazioni, rotazioni, simmetrie) attraverso la comprensione che nel passaggio dallo spazio al piano le rappresentazioni degli oggetto subiscono trasformazioni.	- Confronto e ordinamento dei numeri naturali e decimali attraverso attività graduali su schede operative strutturate atte a scoprire l'unità frazionaria, frazioni equivalenti, proprie e improprie.
6– PROBLEMATIZZARE (ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);	- Acquisire i concetti di perimetro e area;		- Attività di produzioni grafiche.
7– PROGETTARE	- Calcolare l'area di poligoni regolari e non;		- Esperienze in contesti concreti sul concetto di angolo, sull'esplorazione, la costruzione e il disegno delle principali figure geometriche.
8 - RISOLVERE	- Conoscere e realizzare simmetrie, traslazioni, rotazioni e similitudini;		- Attività pratiche partendo da osservazioni dirette della realtà sul riconoscimento di simmetrie, traslazioni e trasformazioni.
			- Rappresentazioni di figure traslate su quaderni quadrettati

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (esplorare);	- Usare il linguaggio logico per interpretare e rappresentare graficamente situazioni (diagramma di Venn, Carroll, alberi e grafici);	- Comprensione delle varie rappresentazioni utili a ricavare informazioni stabilendo relazioni tra elementi comuni, diversi e regolarità.	- Realizzazioni e produzioni grafiche attraverso l'utilizzo di diagrammi, tabelle e mappe.
2– INTUIRE	- Comprendere l'utilità dei sistemi di misura convenzionali, operando col sistema metrico decimale;	- Formulazione di deduzioni utilizzando informazioni.	- Esperienze dirette sulla misurazione non convenzionale e convenzionale di lunghezza, peso e capacità.
3– PERCEPIRE	- Conoscere e operare con le misure di valore e di tempo;	- Elaborazione di ipotesi sull'unità di misura più adatta a grandezze diverse.	- Attività di confronto e trasformazioni tra grandezze con schede operative.
4– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Usare il linguaggio della probabilità;	- Conoscenza e utilizzo appropriato delle misure convenzionali di lunghezza, peso, capacità, tempo, temperatura e del sistema monetario.	- Costruzione di TAN-GRAM per la comprensione del concetto di superfici equiestese e per lo studio delle sette figure che lo compongono.
5– RIFLETTERE (classificare, ordinare, collegare);	- Compiere rilevamenti statistici (moda, media, mediana);	- Individuazione e applicazione di tecniche e strategie risolutive nelle varie tipologie di problemi attraverso algoritmi e/o procedure risolutivi, e/o rilevamenti statistici.	- Ragionamenti collettivi su fatti e situazioni problematiche.
6– PROBLEMATIZZARE (ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);	- Individuare i dati utili e le operazioni necessarie per la risoluzione di un problema.		- Costruzioni di tracce di problemi con più quesiti partendo dalla situazione reale proposta e realizzazione di percorsi e strategie risolutive.
7– PROGETTARE			
8 - RISOLVERE			

Tecnologia e Informatica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (individuare);	- Individuare la risposta tecnologica che l'uomo ha prodotto a fronte dei suoi bisogni;	- Comprensione del concetto di forza, energia, lavoro.	- Osservazioni dirette sugli interventi dell'uomo nel nostro territorio.
2 - INTUIRE	- Cogliere gli interventi dell'uomo sul territorio;	- Comprensione del concetto di eco-compatibilità tra gli interventi dell'uomo e la salvaguardia del patrimonio naturale, della salute e degli esseri viventi.	- Dibattiti guidati sui bisogni del mondo tecnologico ed industriale.
3– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Cogliere l'idea di sviluppo sostenibile;	- Utilizzazione delle principali tecniche informatiche di digitalizzazione e di gestione del pacchetto office.	- Letture di riviste, quotidiani, testi, rilevazioni statistiche, attività di ricerche e approfondimento sul concetto di eco-compatibilità.
4– RIFLETTERE (classificare, ordinare, schematizzare);	- Acquisire una graduale competenza nell'utilizzare le TIC.		- Applicazione pratica delle opzioni operative dei programmi di scrittura su tastiera, di utilizzo delle immagini e di salvaguardia e trasferimento dei dati telematici.
5– PROGETTARE			
6 - UTILIZZARE			
7– VERIFICARE (controllare, valutare)			

Religione Cattolica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù nel contesto storico, sociale e religioso del tempo, a partire dai Vangeli.	- Percezione e riconoscimento nell'ambiente culturale, religioso e sociale dei segni dell'esistenza di Gesù attraverso le fonti storiche e letterarie.	- Osservazione, individuazione e catalogazione degli elementi della natura.
2– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare);	- Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili.	- Riconoscimento dei segni cristiani del Natale e della Pasqua nell'ambiente circostante e nella tradizione popolare e riflessione, nell'esperienza personale, familiare e sociale, sul valore di tali festività.	- Ascoltare, leggere e saper riferire di brani biblici e storie. - Analisi e divisione in brevi sequenze di racconti ascoltati.
3– ASCOLTARE (comprendere, decodificare);	- Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche e individuare significative espressioni d'arte cristiana.	- Analisi dell'ambiente di vita di Gesù nei suoi vari aspetti e comparazione con il proprio ambiente di vita per poter cogliere i vari cambiamenti socio-culturali.	- Conversazioni esplicative e guidate e riflessioni aperte per sensibilizzare al rispetto dell'ambiente e degli altri. - Rappresentazioni grafiche e utilizzo di schede operative.
4 - COMUNICARE (parlare, produrre).	- Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini e il suo impegno nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.	- Analisi dell'ambiente di vita di Gesù nei suoi vari aspetti e comparazione con il proprio ambiente di vita per poter cogliere i vari cambiamenti socio-culturali. - Riconoscimento e utilizzazione dell'amore come fondamento degli insegnamenti di Gesù nei rapporti col prossimo. - Individuazione degli elementi essenziali della Chiesa e del suo impegno sociale nella diffusione della legalità e dell'amore.	- Ascolto ed esecuzione di canti. - Drammatizzazione di racconti ascoltati e letti. - Attività-giochi di interazione con metodo ludico. - Attività di manipolazione per la costruzione di cartoncini e - Utilizzo di immagini d'arte sacra: la galleria dell'arte. - Memorizzazione di brevi poesie. - Visioni di foto in Power point e video con l'ausilio della LIM. - Lavori di gruppo a geometria variabile.

Classe Quinta

Area Linguistica: Lingua Italiana

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	<ul style="list-style-type: none">- Cogliere l'argomento principale dei discorsi altrui;- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione), rispettando i turni, ponendo domande pertinenti, chiedendo chiarimenti, utilizzando un registro formale a seconda dell'interlocutore;- Riferire su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e/o logico ed inserendo elementi descrittivi funzionali al racconto;- Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento;- Comprendere le informazioni essenziali di un'esposizione, di istruzioni per l'esecuzione di compiti, di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...);- Organizzare un breve discorso orale su un tema affrontato in classe o una breve esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta;	ASCOLTARE E PARLARE Comprensione di testi di vario genere letti a voce alta da altri. Ascolto di una lettura da cui trarre informazioni. Comprensione di messaggi espliciti ed impliciti, in letture fatte da altri. Partecipazione attiva a una tavola rotonda. Produzione di testi orali coerenti e coesi. Conoscenza degli elementi della comunicazione orale. Utilizzo di registri linguistici adeguati al destinatario. Analisi di una situazione comunicativa. Discriminazione di linguaggi settoriali.	Condivisione delle regole per un corretto ascolto. Ascolto di messaggi che utilizzino registri diversi secondo i destinatari. Ascolto di letture di vario genere. Formulazione ed ipotesi in ordine al significato di parole in relazione al contesto. Conversazioni libere e guidate. Rievocazioni di esperienze personali. Discussione su situazioni significative vissute a scuola o nell'extrascuola. Espressione verbale e non verbale nella comunicazione, ai fini della scelta del registro più adeguato per una relazione positiva.
2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);			
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);			
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare);			
5– RIFLETTERE (distinguere, confrontare, ordinare, rielaborare).			

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici, sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà; 	<p>LEGGERE</p> <p>Lettura di un testo a voce alta in modo espressivo.</p> <p>Lettura silenziosa di un testo per coglierne il significato globale.</p>	<p>Lettura di testi narrativi, descrittivi, regolativi, informativi, espositivi e poetici.</p>
<p>2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere; 	<p>Lettura di testi per l'individuazione delle informazioni principali</p>	<p>Individuazione delle sequenze nel testo narrativo.</p> <p>La favola, l'intreccio.</p>
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento o per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere; 		<p>L'autore, il narratore. Il racconto realistico, il racconto fantastico, il racconto di avventura, il racconto autobiografico, il giallo, la fantascienza, il racconto storico.</p>
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e apprezzare i principali beni culturali, ambientali e artigianali presenti nel proprio territorio operando una prima analisi e classificazione. 		<p>Il capoverso e il paragrafo. Descrizione oggettiva e soggettiva.</p> <p>Tecniche descrittive, il punto di vista, l'ordine.</p> <p>Alcune forme di poesia: in rima e in versi liberi.</p>
<p>5– RIFLETTERE (distinguere, confrontare, ordinare, rielaborare).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali, attraverso processi di manipolazione, rielaborazione e associazione di codici, di tecniche e materiali diversi tra loro. - Sperimentare l'uso delle tecnologie della comunicazione audiovisiva per esprimere, con codici visivi, sonori e verbali, sensazioni, emozioni e realizzare produzioni di vario tipo. 		<p>Figure di suono (allitterazione, assonanza) e di significato (similitudine e metafora).</p>

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<p>-Ricerca informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici e/o conoscitivi applicando semplici tecniche di supporto alla comprensione</p>	<p>LEGGERE</p>	<p>Lettura di testi narrativi, descrittivi, regolativi, informativi, espositivi e poetici.</p>
<p>2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);</p>	<p>(sottolineare, costruire mappe e schemi...);</p>	<p>Lettura di un testo a voce alta in modo espressivo.</p>	<p>Individuazione delle sequenze nel testo narrativo.</p>
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<p>- Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento;</p>	<p>Lettura silenziosa di un testo per coglierne il significato globale.</p>	<p>La favola, l'intreccio.</p>
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare);</p>	<p>- Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi mostrando di conoscere le caratteristiche essenziali che li contraddistinguono (versi, strofe, rime, uso delle parole e dei significati) ed esprimendo semplici pareri personali su di essi;</p>	<p>Lettura di testi per l'individuazione delle informazioni principali</p>	<p>L'autore, il narratore. Il racconto realistico, il racconto fantastico, il racconto di avventura, il racconto autobiografico, il giallo, la fantascienza, il racconto storico.</p>
<p>5– RIFLETTERE (distinguere, confrontare, ordinare, rielaborare).</p>	<p>- Leggere ad alta voce un testo noto e, nel caso di testi dialogati a più voci, inserirsi opportunamente con la propria battuta, rispettando le pause e variando il tono della voce;</p>		<p>Il capoverso e il paragrafo. Descrizione oggettiva e soggettiva. Tecniche descrittive, il punto di vista, l'ordine. Alcune forme di poesia: in rima e in versi liberi. Figure di suono (allitterazione, assonanza) e di significato (similitudine e metafora).</p>

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza; 	<p>SCRIVERE Individuazione delle caratteristiche della comunicazione scritta.</p>	<p>Lettura di testi narrativi, descrittivi, regolativi, informativi, espositivi e poetici.</p>
<p>2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere una lettera indirizzata a destinatari noti, adeguando le forme espressive al destinatario e alla situazione di comunicazione; 	<p>Raccolta e organizzazione delle idee.</p>	<p>Individuazione delle sequenze nel testo narrativo.</p>
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario; 	<p>Produzione di testi coesi e coerenti attraverso l'organizzazione logica dei contenuti.</p>	<p>La favola, l'intreccio. L'autore, il narratore. Il racconto realistico, il racconto fantastico, il racconto di avventura, il racconto autobiografico, il giallo, la fantascienza, il racconto storico.</p>
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare testi collettivi in cui si illustrano per fare qualcosa, si registrano opinioni su un argomento trattato in classe; 	<p>Produzione di testi coesi e coerenti attraverso richiami testuali.</p>	<p>Il capoverso e il paragrafo. Descrizione oggettiva e soggettiva.</p>
<p>5– RIFLETTERE (distinguere, confrontare, ordinare, rielaborare).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Compiere rielaborazioni sui testi: parafrasare un racconto, riscrivere inserendo punti di vista e in funzione di uno scopo dato; 	<p>Produzione di testi secondo caratteristiche date.</p>	<p>Tecniche descrittive, il punto di vista, l'ordine.</p>
			<p>Alcune forme di poesia: in rima e in versi liberi.</p> <p>Figure di suono (allitterazione, assonanza) e di significato (similitudine e metafora).</p>

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e denominare le parti principali del discorso e gli elementi basilari della frase; - Individuare ed usare in modo consapevole tutti i modi ed i tempi del verbo; 	<p>RIFLESSIONE SULLA LINGUA Uso del dizionario. Riconoscimento degli elementi della comunicazione. Uso delle convenzioni ortografiche.</p>	<p>Letture di testi narrativi, descrittivi, regolativi, informativi, espositivi e poetici. Individuazione delle sequenze nel testo narrativo.</p>
<p>2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere in un testo i principali connettivi (temporali, spaziali, logici); 	<p>Riconoscimento delle parti del discorso e delle categorie grammaticali. Coniugazione dei verbi nei vari modi e tempi.</p>	<p>La favola, l'intreccio. L'autore, il narratore. Il racconto realistico, il racconto fantastico, il racconto di avventura, il racconto autobiografico, il giallo, la fantascienza, il racconto storico.</p>
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare la frase nelle sue funzioni (soggetto, predicato complementi diretti e principali complementi indiretti); 	<p>Riconoscimento e comprensione della funzione dei connettivi. Riconoscimento della punteggiatura come insieme di segni convenzionali. Analisi della frase nei suoi elementi.</p>	<p>Il capoverso e il paragrafo. Descrizione oggettiva e soggettiva. Tecniche descrittive, il punto di vista, l'ordine.</p>
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi); 		<p>Alcune forme di poesia: in rima e in versi liberi. Figure di suono (allitterazione, assonanza) e di significato (similitudine e metafora).</p>
<p>5– RIFLETTERE (distinguere, confrontare, ordinare, rielaborare).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere la funzione dei principali segni di interpunzione. 		

Area Linguistica: Lingua Inglese

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e lentamente (esempio: consegne brevi e semplici) e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti (esempio: la scuola, le vacanze, i passatempi, i propri gusti);	N° 1: “Welcome back”.Parlare dell’abbigliamento.Chiedere, comprendere e dire che ora é.Parlare dei giorni e delle materie preferite.Dire ciò che si vuole.Chiedere qualcosa.Leggere per ricavare informazioni.Completare un testo con le informazioni mancanti.Interpretare un ruolo in una semplice attività di role – play.Scoprire aspetti culturali della Gran Bretagna. Strutture Linguistiche.It’s.../ They are...What time is it?It,s...There is...Threre are some...I want to go to...Can I have...? Conoscenza degli aspetti culturali della Gran Bretagna: abitudini e i simboli di <i>Halloween</i> .	Ripasso delle attività svolte durante l’anno precedente, utilizzando le strutture linguistiche apprese Utilizzo di flash – cards, dialoghi a coppie e a catena, role – play, giochi, ascolto e memorizzazione di canzoni.
2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);	- Comprendere testi brevi e semplici (esempio: cartoline, messaggi di posta elettronica, lettere personali, storie per bambini...) accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo nomi familiari, parole e frasi basilari;	N°2: “Describe yourself, describe your friend”.Dire il nome delle parti del corpo.Descrivere se stessi.Descrivere l’aspetto fisico e l’abbigliamento di una persona.Dire cosa sta facendo una persona.Leggere per ricavare informazioni.Completare un testo con le informazioni mancanti. Scrivere un semplice testo secondo un modello dato. Strutture Linguistiche.He’ s / She’s got...He’s wearing...What are you doing?I’m running/watching Tv...	Letture e rilevazione di informazioni riguardanti gli aspetti culturali della Gran Bretagna Discussioni di classe inerenti le diverse abitudini durante le festività che si svolgono in famiglia.Rappresentazione e descrizione delle proprie caratteristiche fisiche. Utilizzo di poster murali per chiedere agli alunni di esprimere cosa stanno facendo. Letture e comprensione di brevi testi. Ascolto e role – play di brevi dialoghi. Ascolto di brani e completamento di schede con informazioni mancanti.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);			
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare);			

Competenze di ambito

Ob. di apprendimento

Unità didattiche

Esp.di apprendimento

1– ASCOLTARE

(osservare, comprendere, decodificare);

2– COMUNICARE

(parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);

3– RIFLETTERE

(analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);

4– UTILIZZARE

(interpretare, scegliere, inventare, personalizzare);

- - Esprimersi linguisticamente in modo comprensibile utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione e all'interlocutore, anche se a volte non connesse e formalmente difettose, per interagire con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità;
- Scambiare semplici informazioni afferenti alla sfera personale (gusti, amici, attività scolastica, giochi, vacanza...), sostenendo ciò che si dice o si chiede con mimica e gesti e chiedendo eventualmente all'interlocutore di ripetere;
- Scrivere messaggi semplici e brevi, come biglietti e brevi lettere personali (per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere notizie, per raccontare proprie esperienze...) anche se formalmente difettosi, purchè siano comprensibili.

N° 3 : Chiedere da dove viene una persona.
Dire il proprio Paese di provenienza.
Parlare di Paesi di provenienza di persone conosciute.
Chiedere dove si trova una città o unPaese.
Completare un testo con le informazioni mancanti.
Scrivere un semplice testo secondo un modello dato.Scoprire aspetti della cultura della Gran Bretagna.
Strutture Linguistiche:
.Where are you from? Where is he/she from?
What nationally are you? I'm from...He/she from...He/she is...What's her/his name?Her/His name is...
Christmas: le differenze e le affinità del Natale inglese con il Natale italiano.
Aspetti di cultura anglosassone/sassone I simboli del Natale.
N° 4 : " Where do kangaroos come from?Parlare delle caratteristiche di alcuni animali (dimensioni, peso, cibo)
Chiedere e capire dove vivono alcuni animali.Dire dove vivono e cosa fanno fare gli animali
Leggere e comprendere semplici testi.
Completare un testo con le informazioni mancanti.
Scrivere un semplice testo secondo un modello dato
Scoprire aspetti della cultura della Gran Bretagna
.Strutture Linguistiche.What animal is it? Where does he live? What does it eat? They eat/live...
What can grizzly bears do?How much do they weigh? What can they do?

Schede di completamento.
Scrittura di una breve lettera secondo un modello dato.
Canti in versione Karaoke
Lettura di frasi relative al brano ascoltato e individuazione di Vero/Falso
Lettura e rilevazione di informazioni riguardanti gli aspetti culturali della Gran Bretagna.
Discussioni di classe inerenti le diverse abitudini durante le festività che si svolgono in famiglia.
Canti natalizi e completamento schede.
Suddivisione della classe in piccoli gruppi per cercare su Internet informazioni relative agli animali.
Descrizione degli animali (caratteristiche fisiche, peso, cibo) e delle azioni di cui è capace di compiere.
Lettura e comprensione di un dialogo attraverso l'utilizzo di domande.

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Esprimersi linguisticamente in modo comprensibile utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione e all'interlocutore, anche se a volte non connesse e formalmente difettose, per interagire con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità;	N°5 :”Can I go on the rollercoaster”Leggere e capire indicazioni, divieti e istruzioni. Chiedere permessi.Rispondere a richieste. Individuare comportamenti adeguati a situazioni e luoghi.Parlare di ciò che si può o non si può fare in determinate circostanze e luoghi. Parlare di ciò che di deve fare in determinate circostanze e luoghi. Leggere e comprendere brevi Testi Completare un testo con le informazioni mancanti. Scrivere un semplice testo secondo un modello dato.Interpretare un ruolo in una semplice attività di role- play	Lettura ,comprensione e role-play di una breve story – time. Suddivisione della classe piccoli gruppi ed esecuzione di giochi a squadre: “Cross or tick”(No, you can’t/ Yes, you can); “Ladies and Knights”(Dame e Cavalieri). Lettura e rilevazione di informazioni riguardanti gli aspetti culturali della Gran Bretagna.
2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);	- Scambiare semplici informazioni afferenti alla sfera personale (gusti, amici, attività scolastica, giochi, vacanza...), sostenendo ciò che si dice o si chiede con mimica e gesti e chiedendo eventualmente all'interlocutore di ripetere;	Scrivere un semplice testo secondo un modello dato.Interpretare un ruolo in una semplice attività di role- play Scoprire aspetti della cultura della Gran Bretagna. Strutture Linguistiche. You must...You must not...Can I take a photograph?Can I have...?Can I go...Can I take my coat off?It opens.../It closes...Have a nice day!You must be quiet.You must not speak.You must stand on the right.You must not push.	Discussioni di classe inerenti le diverse abitudini durante le festività che si svolgono in famiglia. Poesie pasquali e completamento schede. Gioco del bingo e della campana(Hopscotch) relativo ai giorni della settimana. Lettura e comprensione di un breve testo di civiltà.
3– RIFLETERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Scrivere messaggi semplici e brevi, come biglietti e brevi lettere personali (per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere notizie, per raccontare proprie esperienze...) anche se formalmente difettosi, purchè siano comprensibili.	Easter: le differenze e le affinità della Pasqua inglese con la Pasqua italiana. Aspetti di cultura anglosassone/sassone.I simboli della Pasqua.	Ricerca in classe sugli hobby e le collezioni e realizzazione di un poster che ne indichi i risultati. Gioco a coppie con l’ utilizzo di carte realizzati dagli alunni relativo alle azioni abituali.
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare);			

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<p>- Esprimersi linguisticamente in modo comprensibile utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione e all'interlocutore, anche se a volte non connesse e formalmente difettose, per interagire con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità;</p>	<p>N° 6 :” I listen to music every day”. Descrivere azioni quotidiane. Dire che cosa sta facendo una persona. Parlare dei propri hobby e passatempi. Chiedere informazioni sugli hobby e i passatempi un ruolo in una semplice attività di role –play. Scoprire aspetti della cultura della Gran Bretagna. Strutture Linguistiche. What are you doing?I’m watching tv...My dad watches tv...I do my homework...I make a cake...What are your hobbies?What do you collect? When do you play tennis?I</p>	<p>Gioco del bingo e della campana(Hopscotch) relativo ai giorni della settimana.</p>
<p>2– COMUNICARE (parlare, produrre, scrivere, leggere, elaborare);</p>	<p>- Scambiare semplici informazioni afferenti alla sfera personale (gusti, amici, attività scolastica, giochi, vacanza...), sostenendo ciò che si dice o si chiede con mimica e gesti e chiedendo eventualmente all'interlocutore di ripetere;</p>	<p>N° 7 : “How do you get to school”.Nominare e parlare dei mezzi di trasporto utilizzati per raggiungere la scuola. Parlare dell’ orario delle lezioni. Leggere e comprendere semplici testi. Completare un testo con informazioni mancanti. Scrivere un semplice testo secondo un modello dato. Strutture Linguistiche .How do you get to school? By car/bus/bike/on the foot. Come to my party.Take the number 7 bus.It’s too far. What time does your school start?.</p>	<p>Lettura e comprensione di un breve testo di civiltà.Ricerca in classe sugli hobby e le collezioni e realizzazione di un poster che ne indichi i risultati.</p>
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<p>- Scrivere messaggi semplici e brevi, come biglietti e brevi lettere personali (per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere notizie, per raccontare proprie esperienze...) anche se formalmente difettosi, purchè siano comprensibili.</p>	<p>N° 8 : “ Let’ s go on holiday!”. Chiedere dove ha intenzione di andare una persona in vacanza. Chiedere quando, con quale mezzo di trasporto e con chi andrà. Chiedere e dire a chi appartiene un oggetto. Leggere e comprendere semplici testi descrittivi. Completare un testo con informazioni mancanti. Scrivere un semplice testo secondo un modello dato. Strutture Linguistiche. Where are you going? I’m going to...When are you going?I’m going in /on...Who are you going with? I’m going with...How are you going? I’m going by... Whose is this?/ Whose are these? It’s/they’re mine/ yours/ his/ hers.</p>	<p>Gioco a coppie con l’ utilizzo di carte realizzati dagli alunni relativo alle azioni abituali.</p>
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare);</p>			<p>Utilizzo delle flash – cards per la memorizzazione delle strutture linguistiche.Lettura e comprensione orale di brevi testi.Lettura e drammatizzazione di brevi dialoghi.Visione dell’ albero genealogico della famiglia reale inglese; ascolto di un breve testo ad essa relativa e individuazione della risposta corretta. Lettura di parole scritte in disordine e riordino delle stesse. Dialoghi a coppie e a catena.Lettura, comprensione e scrittura di brevi testi.Scrittura di una breve lettera secondo un</p>

Area Linguistica: Musica

Competenze di ambito

1– ASCOLTARE

(percepire, comprendere, decodificare);

2– COMUNICARE

(riprodurre, produrre, scrivere, cantare, suonare);

3– RIFLETTERE

(analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare).

Ob. di apprendimento

- Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di tempi e luoghi diversi;
- Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando le proprie capacità di invenzione sonoro-musicale;
- Eseguire collettivamente ed individualmente brani vocali-strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività, l'interpretazione;
- Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani esteticamente rilevanti, di vario genere e provenienza;
- Rappresentare gli elementi sintattici basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.

Unità didattiche

Canti per salutarsi, presentarsi, raccontare esperienze dell'estate .

Uso consapevole dell' apparato fonatorio.

Esplorazione delle potenzialità espressiva della voce.

Accompagnamenti ritmici con oggetti sonori e strumentario dei canti dati.

Scrittura dei ritmi in notazione convenzionale e non convenzionale.

Scrittura semplificata delle linee melodiche dei canti appresi.

Aspetti dinamici del suono (altezza, intensità, timbro).

Brani corali e strumentali.

Musica e viaggi.

La musica nel tempo.

Tanti popoli, tante musiche.

Musica e natura.

Musica e ricorrenza.

La durata dei suoni e l' altezza dei suoni. .

Esp.di apprendimento

Imitazione di canti adatti a presentare persone e raccontare esperienze.

Memorizzazione ed esecuzione di canti di gruppo provenienti da luoghi e tempi diversi, destinati alla celebrazione del Natale, curando l' intonazione, l' espressività e l' interpretazione.

Lettura di testi informativi relativi al ruolo della musica presso le diverse civiltà.

Esecuzione di giochi che richiedono partecipazione motoria durante l' ascolto di brani differenti repertori.

Ascolto di brani di diversi repertori per coglierne la funzione, il genere, la forma, gli aspetti estetici

Area Linguistica: Arte e Immagine

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- 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;	Osservazione e descrizione globale di immagini fisse e in movimento. Identificazione delle caratteristiche di un testo visivo (pittorico o fotografico) in riferimento a linee, colori, luci, ombre, ritmi, distribuzione delle forme). Utilizzazione degli elementi della comunicazione visiva per leggere e produrre messaggi.	Presentazione di immagini tramite Power Point e testi d' arte. Schematizzazione degli elementi artistici, considerando le principali caratteristiche sul piano visivo e concettuale.
2– COMUNICARE (parlare, produrre, dipingere, colorare, elaborare);	- Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e del linguaggio audiovisivo (piani, campi, sequenze, struttura narrativa, movimento ecc...), individuando il loro significato espressivo;	Letture e comprensione delle opere d' arte per comprendere l' evoluzione culturale della propria comunità di appartenenza e della società.	Conversazioni aperte alla conoscenza e all'interpretazione. Visita ai principali siti archeologici della città.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Leggere in alcune opere d'arte di diverse epoche storiche e provenienti da diversi Paesi i principali elementi compositivi, i significati simbolici, espressivi e comunicativi;	Attività plastiche e figurative. Realizzazione di un progetto extra curricolare.	
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).			

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<p>- Riconoscere e apprezzare i principali beni culturali, ambientali e artigianali presenti nel proprio territorio operando una prima analisi e classificazione;</p>		
<p>2– COMUNICARE (parlare, produrre, dipingere, colorare, elaborare);</p>	<p>- Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali, attraverso processi di manipolazione, rielaborazione e associazione di codici, di tecniche e materiali diversi fra loro;</p>		
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<p>- Sperimentare l'uso delle tecnologie della comunicazione audiovisiva per esprimere, con codici visivi, sonori e verbali, sensazioni, emozioni e realizzare produzioni di vario tipo.</p>		

Area Linguistica: Scienze Motorie e Sportive

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);	- Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardiorespiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione e conseguenti all'esercizio fisico, sapendo anche modulare e controllare l'impiego delle capacità condizionali (fora, resistenza, velocità) adeguandole all'intensità e alla durata del compito;	Percezione del ritmo cardiaco e comprensione della variazione della velocità in rapporto all'esecuzione dei movimenti. Consolidamento della padronanza degli schemi motori dinamici, quali correre, saltare, strisciare, rotolare, arrampicarsi, lanciare, afferrare.	Esercizi respiratori e di rilassamento muscolare. Giochi, percorsi individuali e di squadra con attrezzi e non. Staffette, gare e giochi di gruppo.
2– COMUNICARE (riprodurre, produrre, muoversi, giocare);	- Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento in simultaneità e successione;	Miglioramento della coordinazione dinamica generale attraverso il potenziamento degli schemi motori. Utilizzazione del linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. Produzione di semplici coreografie o sequenze di movimenti.	Esercizi e giochi per prendere consapevolezza del piegamento, della flessione, dell'estensione, della torsione. Manipolazione con la palla. Controllo e intercettazione della palla. Gioco: pallavolo. Giochi di drammatizzazione ed interpretazione di ruoli ed emozioni. Coreografie di gruppo con azioni motorie note, con e senza l'utilizzo della musica.
3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);	- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri;	Presenza di coscienza delle fondamentali azioni ginniche, con conseguente riflessione teorica (piegamento, flessione, torsione, estensione). Sviluppo del senso ritmico e conoscenza delle abitudini e tradizioni di epoche e culture diverse.	Giochi di pallavolo. Giochi di drammatizzazione ed interpretazione di ruoli ed emozioni. Coreografie di gruppo con azioni motorie note, con e senza l'utilizzo della musica. Circuiti, gare, percorsi. Giochi con vari tipi di attrezzi strutturati e non. I segnali stradali. Ricerche e discussioni volte a rilevare gli aspetti positivi e negativi della pratica sportiva con particolare attenzione ai problemi legati all'alimentazione, alla salute, all'igiene e alla sicurezza.
4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).			

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali; 	<p>Rispetto di regole esecutive funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita. Analisi delle relazioni uomo – ambiente.</p>	<p>Esercizi respiratori e di rilassamento muscolare. Giochi, percorsi individuali e di squadra con attrezzi e non. Staffette, gare e giochi di gruppo.</p>
<p>2– COMUNICARE (riprodurre, produrre, muoversi, giocare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando band musicali o strutture ritmiche; 	<p>Conoscenza tra alimentazione e stato di salute come prevenzione per una vita sana.</p>	<p>Esercizi e giochi per prendere consapevolezza del piegamento, della flessione, dell'estensione, della torsione.</p>
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare i principali elementi tecnici semplificati di molteplici discipline sportive; 		<p>Manipolazione con la palla. Controllo e intercettazione della palla.</p>
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori, accogliendo suggerimenti e correzioni; - Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole; 		<p>Gioco: pallavolo. Giochi di drammatizzazione ed interpretazione di ruoli ed emozioni. Coreografie di gruppo con azioni motorie note, con e senza l' utilizzo della musica. Circuiti, gare, percorsi. Giochi con vari tipi di attrezzi strutturati e non. I segnali stradali. Ricerche e discussioni volte a rilevare gli aspetti positivi e negativi della pratica sportiva con particolare attenzione ai problemi legati all'alimentazione, alla salute, all'igiene e alla sicurezza.</p>

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– ASCOLTARE (osservare, comprendere, decodificare);</p>	<p>- Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità;</p>	<p>Percezione del ritmo cardiaco e comprensione della variazione della velocità in rapporto all'esecuzione dei movimenti.</p>	<p>Esercizi respiratori e di rilassamento muscolare. Giochi, percorsi individuali e di squadra con attrezzi e non. Staffette, gare e giochi di gruppo.</p>
<p>2– COMUNICARE (riprodurre, produrre, muoversi, giocare);</p>	<p>- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita;</p>	<p>Consolidamento della padronanza degli schemi motori dinamici, quali correre, saltare, strisciare, rotolare, arrampicarsi, lanciare, afferrare.</p>	<p>Esercizi e giochi per prendere consapevolezza del piegamento, della flessione, dell'estensione, della torsione.</p>
<p>3– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare, ordinare, classificare, rielaborare);</p>	<p>- Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo adeguati comportamenti e stili di vita salutistici.</p>	<p>Miglioramento della coordinazione dinamica generale attraverso il potenziamento degli schemi motori. Utilizzazione del linguaggio motorio e corporeo per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. Produzione di semplici coreografie o sequenze di movimenti.</p>	<p>Manipolazione con la palla. Controllo e intercettazione della palla. Gioco: pallavolo. Giochi di drammatizzazione ed interpretazione di ruoli ed emozioni.</p>
<p>4– UTILIZZARE (interpretare, scegliere, inventare, personalizzare).</p>	<p>- Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo adeguati comportamenti e stili di vita salutistici.</p>	<p>Presenza di coscienza delle fondamentali azioni ginniche, con conseguente riflessione teorica (piegamento, flessione, torsione e, estensione). Sviluppo del senso ritmico, conoscenza delle abitudini e tradizioni di epoche e culture diverse. Rispetto delle regole esecutive funzionali nei vari ambienti di vita. Analisi delle relazioni uomo – ambiente.</p>	<p>Coreografie di gruppo con azioni motorie note, con e senza l'utilizzo della musica. Circuiti, gare, percorsi. Giochi con vari tipi di attrezzi strutturati e non. I segnali stradali. Ricerche e discussioni volte a rilevare gli aspetti positivi e negativi della pratica sportiva con particolare attenzione ai problemi legati all'alimentazione, alla salute, all'igiene e alla sicurezza.</p>

Area Antropologica: Storia

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Ricavare informazioni da documenti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico;	Utilizzo di carte geostoriche, di immagini, di fonti e di testi per ricavare informazioni sulle civiltà del I e II millennio A.C.	Letture e descrizione di una carta geostorica. Collocazione di fatti e date sulla linea del tempo
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Rappresentare in un quadro storico-sociale il sistema di relazioni tra i segni e le testimonianze del passato presenti sul territorio vissuto;	Ricerca di informazioni dalla lettura di testi, fonti scritte e immagini di fonti per conoscere le civiltà.	Letture e analisi di una fonte scritta. Individuazione di parole chiave. Letture di fonti che permettono di ricostruire la storia greca.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate;	Organizzazione delle informazioni nella struttura di un quadro di sintesi di una civiltà.	Conoscenza della civiltà greca attraverso le sue espressioni artistiche e culturali.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze studiate;	Confronto di alcuni aspetti relativi alle civiltà studiate.	Collocazione delle civiltà italiche nello spazio geografico in cui si sono sviluppate.
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	- Usare la cronologia storica secondo la periodizzazione occidentale (prima e dopo Cristo) e conoscere altri sistemi cronologici;	Conoscenza delle funzioni del museo	Conoscenza del rapporto tra caratteristiche ambientali e sviluppo delle civiltà italiche.
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).	- Elaborare altre rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti;		Conoscenza delle civiltà dell'Italia antica: Camuni, terramare, nuragica, Celti, Villanoviani.
	- Conoscere i principi fondamentali della Costituzione e i principali aspetti dell'Ordinamento dello Stato;		Conoscenza dei poli stanziati nell'Italia settentrionale, peninsulare e in Sicilia. Riflessione sul territorio di insediamento del popolo Etrusco a partire dall'osservazione di una carta geostorica.

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente;	Utilizzo di carte geostoriche, di immagini, di fonti e di testi per ricavare informazioni sulle civiltà del I e II millennio A.C.	Individuazione di informazioni dalla linea del tempo cogliendo possibili nessi tra passato e presente.
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non;	Ricerca di informazioni dalla lettura di testi, fonti scritte e immagini di fonti per conoscere le civiltà.	Lettura, analisi e interpretazione del mito sulla fondazione di Roma, distinguendo la dimensione storica da quella fantastica.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Elaborare in forma di racconto, orale e scritto, gli argomenti studiati.	Organizzazione delle informazioni nella struttura di un quadro di sintesi di una civiltà.	Conoscenza della successione dell'organizzazione politica della civiltà romana: monarchia , repubblica e impero.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);		Confronto di alcuni aspetti relativi alle civiltà studiate.	Individuazione delle cause che portarono alla fine dell'Impero Romano d'Occidente.
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);		Conoscenza delle funzioni del museo	
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			

Area Antropologica: Geografia

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando la bussola e i punti cardinali;	Uso e lettura di carte geografiche di vario tipo. Conoscenza della divisione in nord e sud del mondo. Localizzazione dei continenti sul planisfero.	Ricerca di analogie e differenze tra mappamondo e planisfero. Somiglianze e differenze nel confronto di carte geografiche, fisiche e politiche.
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano e a spazi più lontani, attraverso gli strumenti dell’osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici e immagini da satellite, ecc...);	Lettura, interpretazione e costruzione di tabelle e grafici. Ricerca di informazioni dalla lettura di testi. Organizzazione di informazioni raccolte in mappe o schemi di sintesi. Formulazione di ipotesi di tipo geografico. Individuazione delle cause dei problemi ambientali e loro conseguenze.	Produzione di carte tematiche sul clima e gli ambienti naturali. Analisi di mappe e piantine per trovare le strade. Osservazione e lettura di carte d’Europa e ricerca di analogie e differenze tra paesaggi italiani ed europei.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Analizzare fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, grafici, immagini da satellite;		Individuazione, dalla lettura di una carta tematica, degli stati aderenti all’Unione Europea. Conoscenza dell’ordinamento e delle istituzioni dell’Unione Europea.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Localizzare sulla carte geografica dell’Italia la posizione delle regioni fisiche e amministrative;		Localizzazione e conoscenza geografica di ciascuna regione italiana Conoscenza delle caratteristiche fisiche e politiche delle regioni italiane.
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);			Acquisizione di un metodo di studio con l’utilizzo degli strumenti della geografia e di schemi guida per
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani, europei e mondiali, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale;	Uso e lettura di carte geografiche di vario tipo. Conoscenza della divisione in nord e sud del mondo. Localizzazione dei continenti sul planisfero. Lettura, interpretazione e costruzione di tabelle e grafici.	Lecture e analisi di testi informativo-divulgativo e produzioni di tabelle riassuntive secondo lo schema di identificazione. Produzione di cartine tematiche delle diverse regioni: osservazioni e confronti. Ricerca delle cause riguardanti i
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Conoscere e applicare il concetto polisemico di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa), in particolare modo, allo studio del contesto italiano;	Ricerca di informazioni dalla lettura di testi. Organizzazione di informazioni raccolte in mappe o schemi di sintesi. Formulazione di ipotesi di tipo geografico.	problemi ambientali attraverso conversazioni e conversazioni collettive.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Comprendere che il territorio è costituito da elementi fisici e antropici connessi e interdipendenti e che l'intervento dell'uomo su uno solo di questi elementi si ripercuote a catena su tutti gli altri;	Individuazione delle cause dei problemi ambientali e loro conseguenze.	
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, analizzando le soluzioni adottate e proponendo soluzioni idonee nel contesto vicino.		
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);			
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			

Area Antropologica: Scienze

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Costruire operativamente in connessione a contesti concreti di esperienza quotidiana i concetti geometrici e fisici fondamentali, in particolare: lunghezze, angoli, superfici, capacità/volume, peso, temperatura, forza, luce, ecc..;	Il concetto di energia e di forza. Differenza tra le varie forme di energia e gli elementi fondamentali di una forza.	L'alunno fa riferimento in modo pertinente alla realtà e all'esperienza, impara a identificarne anche da solo gli elementi, gli eventi e le relazioni in gioco; con la guida dell'insegnante e in collaborazione con i compagni, ma anche da solo, formula ipotesi e previsioni, osserva, registra, classifica, schematizza, identifica
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Passare gradualmente dalla seriazione in base a una proprietà (ad esempio ordinare oggetti per peso crescente in base ad allungamenti crescenti di una molla), alla costruzione, taratura e utilizzo di strumenti anche di uso comune (ad esempio molle per misure di peso, recipienti della vita quotidiana per misure di volumi/capacità), passando dalle prime misure in unità arbitrarie (spanne, piedi, ecc...) alle unità convenzionali;	Intuizione della centralità del Sole come fonte primaria di energia. Distinzione tra i diversi tipi di forza.	relazioni spazio-temporali, misura, utilizza concetti basati su semplici relazioni con altri concetti, argomenta, deduce, prospetta soluzioni e interpretazioni, prevede alternative, ne produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato.
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Riconoscere invarianze e conservazioni, in termini proto- fisici e proto-chimici, nelle trasformazioni che caratterizzano l'esperienze quotidiane	Acquisizione del concetto di macchina semplice e di leva. Acquisizione del concetto fisico di forza di gravità.	Analizza e racconta in forma chiara ciò che ha fatto e imparato.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Riconoscere la plausibilità di primi modelli qualitativi, macroscopici e microscopici, di trasformazioni fisiche e chimiche.	Acquisizione del concetto di magnetismo. Acquisizione del concetto di elettricità e di corrente elettrica.	Osservazioni. Esperimenti. Letture. Schede. Osservazione di modelli classificazioni. Da dove viene l'energia Cenno alla grande esplosione primordiale. Individua alcune fonti di energia e le classifica. Intuisce l'esistenza di diverse forme di energia.
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);	- Avvio esperienziale alle idee di irreversibilità e di energia. - Studiare percezioni umane (luminose, sonore, tattili, di equilibrio, ...) e le loro basi biologiche.	Sperimentazione dei fenomeni elettrici	Composizione della luce e sua propagazione. Composizione del suono e sua propagazione. Osservazioni dirette
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).	- Indagare le relazioni tra organi di senso, fisiologia complessiva e ambienti di vita (anche confrontando diversi animali appartenenti a gruppi diversi, quali vermi, insetti, anfibi, ecc)		

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Proseguire lo studio del funzionamento degli organismi e comparare la riproduzione dell’uomo, degli animali e delle piante.	Conoscenza delle caratteristiche del movimento umano, dello scheletro e dell’uso degli arti. Conoscenza delle caratteristiche della riproduzione della specie umana .Individuazione degli apparati preposti al movimento e al sostegno. Individuazione della funzione e della struttura del sistema scheletrico. Individuazione della struttura del sistema muscolare.	Consultazione di testi diversi dal proprio sussidiario per arricchire l’informazione. Esperimenti, esperienze pratiche, conversazioni guidate. Schemi di riepilogo e/o di sintesi. Ricerche sul cartaceo o via Internet relative ai contenuti disciplinari. Arricchimento del lessico disciplinare
2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);	- Rispettare il proprio corpo in quanto entità irripetibile (educazione alla salute, alimentazione, rischi per la salute).	Riconoscimento degli apparati preposti alla nutrizione e della struttura dell’apparato digerente. Descrizione delle varie fasi della digestione.	Visione di siti di carattere scientifico, in particolare “Rino amico scienziato”
3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);	- Individuare le diversità dei viventi (intraspecifica e interspecifica) e dei loro comportamenti (differenze/somiglianze e tra piante, animali, funghi e batteri).	Riconoscimento della funzione della struttura dell’apparato circolatorio. Analisi della composizione del sangue. Individuazione nel dettaglio della struttura del cuore e della differenza esistente tra piccola e grande circolazione.	Utilizzo di modelli del corpo umano per scoprire i vari apparati e organi del proprio corpo.
4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);	- Accedere alla classificazione come strumento interpretativo statico e dinamico delle somiglianze e delle diversità	Individuazione della funzione e della struttura dell’apparato respiratorio. Riconoscimento delle fasi della respirazione e dei movimenti respiratori.	
5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);		Riconoscimento della funzione e della struttura dell’apparato escretore. Riconoscimento della funzione e della struttura del sistema nervoso. Individuazione della funzione e della struttura degli organi di senso. Riconoscimento della differenza degli organi di riproduzione negli esseri umani. Individuazione del processo che porta	
6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).			

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
<p>1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);</p>	<p>- Proseguire le osservazioni del cielo notturno e diurno su scala mensile e annuale avviando, attraverso giochi col corpo e costruzione di modelli tridimensionali, all'interpretazione di moti osservati, da diversi punti di vista, anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia;</p>	<p>Conoscenza della teoria sulla formazione dell'Universo.</p>	<p>Consultazione di testi diversi dal proprio sussidiario per arricchire l'informazione. Esperienze, esperienze pratiche, conversazioni guidate. Schemi di riepilogo e/o di sintesi. Ricerche sul cartaceo o via Internet relative ai contenuti disciplinari. Arricchimento del lessico disciplinare Visione di siti di carattere scientifico, Visione del filmato in diretta del 1969 del primo uomo sulla luna.</p>
<p>2– SCOPRIRE (giocare, manipolare, sperimentare, verificare);</p>		<p>Individuazione delle caratteristiche di alcuni corpi celesti: le stelle e le costellazioni.</p>	
<p>3– RICOSTRUIRE (codificare, periodizzare);</p>		<p>Conoscenza della nostra stella: il Sole.</p>	
<p>4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);</p>		<p>Conoscenza dei pianeti che fanno parte del nostro sistema solare.</p>	
<p>5– PRODURRE (esprimere e comunicare utilizzando linguaggi e strumenti propri della disciplina, rappresentare);</p>		<p>Individuazione del movimento di rotazione e di rivoluzione terrestre.</p>	
<p>6– PERSONALIZZARE (esprimere giudizi con criticità, interiorizzare).</p>		<p>Individuazione delle principali caratteristiche della Luna.</p>	
<p>4– CONFRONTARE (analizzare, misurare);</p>	<p>Riconoscimento delle diverse fasi lunari.</p>		

Area Matematica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (esplorare);	-Conoscere la divisione con resto fra numeri naturali, individuare multipli e divisori di un numero;	IL NUMERO IL NUMERO NEI SUOI VARI ASPETTI Leggere, scrivere, confrontare ed ordinare i numeri fino al 1.000.000.Introdurre i numeri interi	Esercizi per il riconoscimento e l'uso dei criteri di divisibilità di un numero. Esercizi per l'individuazione dei multipli e dei divisori.
2– INTUIRE	- Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali ed eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni;	relativi in situazioni concrete o in semplici casi di sottrazioneConfrontare ed ordinare sulla linea dei numeri gli interi relativi.Conoscere i multipli ed i divisori di un numeroConoscere le frazioni proprie, improprie, apparenti , complementari ed equivalenti.Conoscere le frazioni decimali sotto forma di numeri con la	Uso del Crivello di Eratostene per l'individuazione dei numeri primi. Esercizi per l'applicazione della scomposizione in numeri primi. Esercizi per l'applicazione della scomposizione in numeri primiEsercizi di lettura, scrittura, composizione, scomposizione, confronto di numeri fino alla classe dei milioni.
3– PERCEPIRE	- Dare stime per il risultato di un'operazione;	virgola.Costruire classi di frazioni equivalenti.Confrontare ed ordinare semplici frazioni.	Esercizi per acquisire e consolidare il valore posizionale delle cifre nei numeri interi e decimali.
4– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Conoscere il concetto di frazione e di frazioni equivalenti;	IL SISTEMA DI NUMERAZIONE Rappresentare i grandi numeri e conoscere il valore posizionale delle	Esecuzione delle quattro operazioni con i numeri interi e decimali.
5– RIFLETTERE (classificare, ordinare, collegare);	- Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane;	cifre.Conoscere il valore posizionale delle cifre nei numeri decimali.	Uso delle proprietà delle quattro operazioni. Risoluzione di problemi con le quattro operazioni e con l'uso dei diagrammi.
6– PROBLEMATIZZARE (ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);	- Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti;	Conoscere il numero come polinomio ordinato.	Uso di strategie per il calcolo veloce e mentale. Esercizi relativi alle espressioni aritmetiche.Utilizzo delle
7– PROGETTARE			
8 - RISOLVERE			

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (esplorare);	- Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica;	LE OPERAZIONI E LE PROPRIETA' Conoscere le proprietà dell'addizione, della sottrazione, della moltiplicazione. Conoscere La proprietà invariantiva della divisione.	Esercizi per: il riconoscimento e utilizzo della frazione come operatore; le frazioni proprie, improprie e apparenti;le frazioni equivalenti;
2– INTUIRE	- Conoscere sistemi di notazioni di numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra;	TECNICHE DI CALCOLO ORALE E SCRITTO Eeguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni con i numeri naturali e decimali	le frazioni complementari; confronto e ordinamento di frazioni;
3– PERCEPIRE	- Descrivere e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri;	Eeguire divisioni con il divisore di due cifre. Eeguire divisioni di un numero decimale per un numero naturale a due cifre.	frazioni e numeri decimali; problemi con le frazioni.
4– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Riprodurre una figura in base ad una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria);	Eeguire divisioni di un numero decimale per un numero naturale a due cifre. Eeguire divisioni fra numeri decimali	Esercizi per il calcolo del rapporto fra numeratore e denominatore
5– RIFLETTERE (classificare, ordinare, collegare);	- Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti;	GEOMETRIA ORIENTARSI NELLO SPAZIO Rappresentare sul piano Cartesiano percorsi o figure (quadrante positivo)	Attività pratiche e strutturate per riconoscere gli elementi significativi delle figure piane Costruzione e riconoscimento dei vari tipi di angoliDisegno di figure piane con l'uso degli strumenti tecnici : costruzione con riga e compasso di poligoni iscritti e circoscritti ad una circonferenza.Costruzione del piano cartesiano e individuazione delle coordinate di un punto e, viceversa, determinare un punto date le sue coordinate.
6– PROBLEMATIZZARE (ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);	- Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione;	CONOSCERE FIGURE GEOMETRICHE Conoscere alcuni elementi dei poligoni: altezza, diagonale, angoli interni ed esterni, base, apotema e assi di simmetria.	Risoluzione di problemi geometrici.Attività pratiche e strutturate per riconoscere gli elementi significativi dei solidi: poliedri e non poliedri Sviluppo piano dei solidi.Attività pratiche per il concetto di area di base, laterale e totale dei solidi. Esercizi per il calcolo del volume dei poliedri e non poliedri Esperienze per intuire il rapporto tra volume – peso - capacitàRappresentazione
7– PROGETTARE	- Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse;	CONOSCERE FIGURE GEOMETRICHE Conoscere le caratteristiche fondamentali del cerchio	
8 - RISOLVERE			

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (esplorare);	- Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando ad esempio la carta a quadretti);	PROBLEMI Risolvere problemi con schemi opportuni (diagramma a blocchi, grafici, disegni, schemi vari). Risolvere problemi utilizzando le operazioni. Risolvere semplici problemi con un'espressione aritmetica. Risolvere problemi di vario tipo. (Compravendita, peso, percentuale, geometrici...)	Rappresentazione sul piano cartesiano di figure ottenute per trasformazione su scala assegnata e individuazione delle nuove coordinate dei punti. Esercizi per il calcolo del perimetro delle figure piane (formule dirette e inverse) Procedure di ritaglio di figure disegnate su carta quadrettata per evidenziare l'equivalenza tra due poligoni e ricavare la formula per il calcolo dell'area. Esercizi per il calcolo dell'area delle figure piane (formule dirette e inverse).
2– INTUIRE	- Determinare il perimetro di un poligono e la circonferenza del cerchio;		
3– PERCEPIRE	- Determinare l'area di poligoni regolari e non e del cerchio;		
4– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Individuare strategie diverse per una situazione problematica;		
5– RIFLETTERE (classificare, ordinare, collegare);	- Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare le informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni;		
6– PROBLEMATIZZARE (ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);			
7– PROGETTARE			
8 - RISOLVERE			

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (esplorare);	- Usare le nozioni di media aritmetica e di frequenza;	RELAZIONI	Attività pratiche e strutturate per classificare(diagramma di
2– INTUIRE	- Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura;	Rappresentare classificazioni ed insiemi con i diagrammi conosciuti.Rappresentare l'insieme intersezione.	Venn, intersezione, di Carroll, ad albero). Uso del connettivo o/e. Esercizi per usare
3– PERCEPIRE	- Conoscere le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse/pesi per effettuare misure e stime;	Verificare come la stessa situazione si possa rappresentare in modi diversi.	correttamente i connettivi logici (vero/falso) e i quantificatori logici.Attività per riconoscere le
4– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Conoscere le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse/pesi per effettuare misure e stime;	SEMPLICI PROCEDURE LOGICHE	proprietà delle relazioni.Raccolta,
5– RIFLETTERE (classificare, ordinare, collegare);	- Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario;	Usare i connettivi E/O.Usare i quantificatori nelle classificazioni.	organizzazione, rappresentazione di dati per il calcolo della media
6– PROBLEMATIZZARE (ricercare informazioni, ipotizzare, stabilire relazioni, applicare, operare, risolvere);	- Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario;	Analizzare problemi di deduzione.	aritmetica in una indagine statistica. Rappresentazione di grafici
7– PROGETTARE	- In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili;	Stabilire il valore di verità o falsità in un enunciato.	per ricavare moda, mediana e media. Individuazione del rapporto
8 - RISOLVERE	- In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili;	Costruire un diagramma di flusso Interpretare un diagramma di flusso	esistente tra le unità di grandezza. Attività ed esercizi per utilizzare
	- Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.	DATI E PREVISIONI	correttamente le unità di misura
		Raccogliere dati.	e trasformazioni di unità di misura
		Classificarli e rappresentarli con grafici e tabelle.	lineari, quadrate , cubiche e
		Usare la moda, la media e la mediana.	monetarie. Rappresentazione di tutti i
		Confrontare tra loro modi diversi di rappresentare gli stessi dati.	possibili casi in semplici situazioni combinatorie. Calcolo del rapporto
		Riconoscere gli eventi certi, possibili, impossibili, equiprobabili, più probabili e meno probabili	tra il numero dei casi favorevoli e quelli possibili. Costruzione e
			rappresentazione di algoritmi di numeri e figure e viceversa, in una
			sequenza, scoperta della regolarità.

Tecnologia e Informatica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (individuare);	- Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione del funzionamento;	OSSERVARE ED ANALIZZARE Osservazione dei materiali Osservazione di oggetti Esperimenti sulle caratteristiche di diversi materiali. Scoperta di “come funziona” un determinato oggetto. Uso dell’energia.	I vari apprendimenti vengono presentati nel rispetto della gradualità e muovono da situazioni nelle quali l’osservazione e l’azione concreta permettono il ragionamento, la deduzione, l’acquisizione.
2 - INTUIRE	- Esaminare oggetti e processi rispetto all’impatto con l’ambiente;	Il computer e le sue principali periferiche, software UTILIZZARE IL COMPUTER E LA LIM	Le varie attività si svolgono suscitando: curiosità; discussione problematizzazione; sperimentazione attiva.
3– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli;	Utilizzo del computer e delle sue principali periferiche e software. Utilizzo della LIM per scrivere, disegnare, collegarsi ad Internet, usare software interattivi, ecc.	Utilizzo di strumenti di uso comune (riga, squadra, compasso...) Costruzione di semplici oggetti Conoscenza della proprietà dei materiali e del loro impatto ambientale.
4– RIFLETTERE (classificare, ordinare, schematizzare);	- Riconoscere le caratteristiche di dispositivi automatici;		Disegno e costruzione di figure solide e Piane. La forza dell’aria. Realizzare un aereo di carta.
5– PROGETTARE	- Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali e istruzioni ed essere in grado di farlo;		La comprimibilità dell’aria: l’elicottero e il paracadute. (Costruzione di un paracadute)
6 - UTILIZZARE	- Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.		Nel laboratorio informatico gli alunni apprenderanno: I primi elementi di terminologia Informatica La struttura di un computer e delle sue Periferiche.
7– VERIFICARE (controllare, valutare)			

Tecnologia e Informatica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (individuare);	- Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione del funzionamento;	UTILIZZARE IL COMPUTER E LA LIM Utilizzo del computer e delle sue principali periferiche e software. Utilizzo della LIM per scrivere, disegnare, collegarsi ad Internet, usare software interattivi, ecc.	Realizzeranno elaborati in Word e Paint, giochi interattivi. Inoltre le esperienze mireranno a: Usare il Word, il Paint per creare, salvare, stampare, esportare Documenti. Utilizzare il computer per cercare informazioni; Conoscere l'organizzazione di Internet e le sue possibilità di utilizzo (ricerche, posta elettronica, visite virtuali,...);
2 - INTUIRE	- Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente;		Utilizzare motori di ricerca, avvalendosi dei connettori logici; per cercare materiale utile nell'ambito delle varie discipline scolastiche; Consultare opere multimediali; Esprimersi attraverso la videoscrittura;
3– ANALIZZARE (confrontare, distinguere);	- Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli;		Conoscere e utilizzare le regole di spaziatura e punteggiatura; Fare un uso "critico" del controllo ortografico e grammaticale per la correzione di un elaborato; Formattare un testo;
4– RIFLETTERE (classificare, ordinare, schematizzare);	- Riconoscere le caratteristiche di dispositivi automatici;		Utilizzare i comandi di Copia/Incolla. Inserire immagini e tabelle nei documenti di testo; Scrivere relazioni, creando copertina, titolo e indice;
5– PROGETTARE	- Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali e istruzioni ed essere in grado di farlo;		Eseguire le procedure per il salvataggio e la stampa dei documenti; Esprimersi e comunicare in forma Ipertestuale;
6 - UTILIZZARE	- Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.		Costruire la mappa di un ipertesto. Creare una presentazione
7– VERIFICARE (controllare, valutare)			

Religione Cattolica

Competenze di ambito	Ob. di apprendimento	Unità didattiche	Esp.di apprendimento
1– OSSERVARE (percepire, esplorare, indagare);	- Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiani evidenziando le prospettive del cammino ecumenico e il suo impegno nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità .	- Percezione e riconoscimento che la comunità ecclesiale esprime, attraverso ministeri differenti, il proprio servizio all’uomo e lo sviluppo sociale.	- Osservazione, individuazione e catalogazione degli elementi sociali e religiosi della storia della Chiesa.
2– RIFLETTERE (analizzare, distinguere, confrontare);	- Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa ed individuare significative espressioni d’arte cristiana.	- Riconoscimento dei segni cristiani del Natale e della Pasqua nell’ambiente circostante, nella tradizione popolare ed ecclesiale e riflessione nell’esperienza personale, familiare e sociale, sul valore di tali festività.	- Ascoltare, leggere e saper riferire di brani biblici e storie.
3– ASCOLTARE (comprendere, decodificare);	- Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso.	- Individuazione degli elementi di dialogo nella Chiesa tra le religioni cristiane e del suo impegno nel trovare in ogni uomo un frammento di verità.	- Analisi , catalogazione, considerazioni e individuazione di insegnamenti di vita di racconti ascoltati.
4 - COMUNICARE (parlare, produrre).	- Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni.	- Analisi degli aspetti sociali e antropologici presenti nelle diverse religioni monoteiste al fine di cogliere il desiderio di Infinito presente in essi e la costruzione della pace e incentivare il dialogo interreligioso .	- Conversazioni esplicative e guidate e riflessioni aperte per sensibilizzare al rispetto delle diverse religioni e degli altri.
		- Individuazione e riconoscimento delle risposte della Bibbia alle domande di senso dell’uomo e confronto con quella delle principali religioni non cristiane.	- Rappresentazioni grafiche e utilizzo di schede operative.
			- Ascolto ed esecuzione di canti.
			- Drammatizzazione di racconti ascoltati e letti.
			- Attività-giochi di interazione con metodo ludico.
			- Attività di ricerche individuali e in gruppo per favorire lo scambio e l’arricchimento reciproco.
			- Utilizzo di immagini d’arte sacra: la galleria dell’arte.
			- Visioni di foto in Power point e video con l’ausilio della LIM.
			- Lavori di gruppo a geometria variabile.