

ISTITUTO COMPRENSIVO “PARADISO”

PROGETTAZIONE ANNUALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI

CURRICOLO DELLA CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA

AREA LINGUISTICO – ESPRESSIVA ITALIANO		
COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE – COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE – COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche)	Nuclei tematici (Conoscenze)
A. Interagisce negli scambi comunicativi utilizzando gli strumenti espressivi e argomentativi.	A1. Comprendere l’argomento principale dei discorsi altrui e rispettarne le opinioni. A2. Comprendere le informazioni essenziali di testi narrativi ed espositivi. A3. Intervenire in modo pertinente in una conversazione secondo tempo e modalità stabiliti. A4. Riferire esperienze personali fantastiche in modo chiaro e essenziale	<u>Nucleo 1</u> Ascolto e parlato <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> L’ascolto e le diverse strategie.<input type="checkbox"/> Codici della comunicazione orale, verbale e non verbale.<input type="checkbox"/> Le regole della conversazione.<input type="checkbox"/> Ascolto e comprensione di diverse tipologie testuali.<input type="checkbox"/> La comunicazione orale: contenuti soggettivi, oggettivi, individuali e collettivi.<input type="checkbox"/> Tecniche di facilitazione relative alla comunicazione orale.
B. Legge e comprende testi scritti di vario genere.	B1. Leggere testi di vario tipo, sia a voce alta, in modo espressivo, sia con lettura silenziosa e autonoma, cogliendone il significato globale e individuandone le principali caratteristiche. B2. Cogliere e individuare testi di vario tipo. B3. Ricercare informazione nei testi applicando semplici tecniche di supporto alla comprensione.	<u>Nucleo 2</u> Letture <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Tecniche e caratteristiche della lettura ad alta voce e della lettura silenziosa.

		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Lettura di testi di varie tipologie (narrativo, reale, fantastico, regolativo, descrittivo, poetico, informativo). <input type="checkbox"/> Lettura e comprensione di elementi contenutistici, strutturali e formali nelle varie tipologie testuali. <input type="checkbox"/> Memorizzazione di filastrocche, poesie e testi teatrali.
C. Produce e rielabora testi di vario tipo, in relazione a scopi diversi.	<p>C1. Produrre testi di vario tipo, legati a scopi diversi, in modo chiaro, corretto e logico, utilizzando un lessico adeguato.</p> <p>C2. Produrre rielaborazioni, manipolazioni e sintesi.</p>	<p><u>Nucleo 3</u> Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Il testo scritto: caratteristiche strutturali, formali, contenutistiche. <input type="checkbox"/> La narrazione individuale e collettiva. <input type="checkbox"/> Produzione scritta di testi di varie tipologie testuali. <input type="checkbox"/> La sintesi: tecniche di facilitazione. <input type="checkbox"/> Autocorrezione di testi scritti.
D. Riflette sul funzionamento della lingua utilizzando conoscenze e abilità grammaticali.	<p>D1. Conoscere le diverse categorie grammaticali e sintattiche essenziali.</p> <p>D2. Utilizzare opportunamente parole ed espressioni ricavate dai testi e comprendere dal contesto il significato di termini sconosciuti.</p> <p>D3. Utilizzare il vocabolario.</p> <p>D4. Usare in modo appropriato le parole.</p> <p>D5. Applicare le conoscenze ortografiche, morfologiche e arricchire progressivamente il lessico.</p>	<p><u>Nucleo 4</u> Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> L'ordine alfabetico. <input type="checkbox"/> Il vocabolario e il patrimonio lessicale. <input type="checkbox"/> Il campo semantico. <input type="checkbox"/> Gli elementi della comunicazione. <input type="checkbox"/> La comunicazione non verbale. <input type="checkbox"/> La comunicazione verbale e il codice. <input type="checkbox"/> Il contesto della comunicazione. <input type="checkbox"/> Ortografia (i suoni duri e dolci, le doppie, la divisione in sillabe, l'accento, l'apostrofo, l'uso

		<p>dell'H, E/È, i segni di punteggiatura, il discorso diretto/indiretto).</p> <ul style="list-style-type: none">□ Sintassi (gli elementi della frase: soggetto/predicato verbale e nominale, i complementi; la frase minima e ricca, le frasi e il periodo).□ Morfologia (Articoli, nomi, aggettivi, verbi, avverbi, pronomi, congiunzioni, preposizioni, esclamazioni).
--	--	---

**AREA LINGUISTICO – ESPRESSIVA
LINGUA INGLESE**

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA – COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE – COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche)	Nuclei tematici (Conoscenze)
<p>A. Comprende tutto ciò che viene detto, letto o narrato da altri.</p>	<p>A1. Comprendere istruzioni e espressioni di uso quotidiano.</p>	<p><u>Nucleo 1</u> Ascolto e comprensione (Listening) Unit “Welcome back” Riprendere familiarità con le strutture e il lessico appreso in classe seconda Ascolto e comprensione del lessico appreso e dell’alfabeto. Ascolto di una semplice storia, una canzone. Unit 1– “Farm Animals” Lessico relativo agli animali della fattoria. Ascolto e associazione parole e immagini. Ascolto di una semplice storia/canzone. Ascolto e individuazione persone/animali. Unit 2- “Let’s celebrate” Ascolto e comprensione del lessico relativo a giorni, mesi, stagioni, compleanni, festività varie. Unit 3-“ Keeping warm” Ascolto e comprensione del lessico e di un breve dialogo sui capi di abbigliamento Unit 4 – “Good and bad weather” Ascolto del lessico relativo al tempo atmosferico, ai mezzi di trasporto e al clima Unit 5 – “ Move your body” Ascolto e comprensione di un breve dialogo che descrive un animale o una persona, parti del corpo, azioni correlate</p>

B. Dialoga e argomenta utilizzando lessico e strutture linguistiche conosciute

- B1.** Interagire con altri per riferire, presentarsi e giocare utilizzando espressioni, correttamente pronunciate.
- B2.** Riprodurre semplici canzoni o filastrocche.

Nucleo 2

Parlato (Speaking)

Unit – “Welcome back”

Salutare, presentarsi, dire l'età.
Nominare colori, parti del viso, cibo, indumenti, giocattoli. Esprimere i propri gusti e chiedere i gusti altrui. Interagire in contesti ludici. Chiedere e rispondere sul possesso di giocattoli
Contare da 10 a...Dire l'alfabeto
Chiedere e fare lo spelling di una parola.
Parlare di ciò che si possiede/non si possiede.
Rispondere alle domande dell'insegnante.
Cantare una canzone.
Interagire in contesti ludici.

Unit 1– “Farm Animals”

Parlare degli animali della fattoria.
Fare una breve e semplice descrizione di una persona/animale.
Usare il lessico relativo alle parti del corpo di animali.
Interagire in contesti ludici.
Cantare una canzone

Unit 2- “ Let’s celebrate”

Dire i nomi dei mesi
Dire i nomi delle stagioni
Saper chiedere che mese e che stagione è
Saper dire quando è il compleanno di qualcuno
Saper descrivere l'oggetto che qualcuno possiede
frasi su festività varie tradizionali

Unit 3 - “Keeping warm”

Dire e chiedere i nomi di alcuni capi di abbigliamento invernali ed utilizzo di strutture linguistiche aff-neg-int
Descrizioni sull'abbigliamento

Unit 4 – Good and bad weather

Dire che tempo fa. Dire che temperatura c'è
Dire e chiedere che abbigliamento si indossa a seconda del tempo
Mezzi di trasporto ed inquinamento

Unit 5 – Move your body

Dire i nomi delle parti del corpo
Descrivere un animale o una persona

		Descrizioni di attività svolte nel tempo libero Salute e benessere
C. Legge rispettando i suoni, i ritmi, comprendendo ciò che si sta leggendo	C1. Comprendere il contenuto di semplici frasi e brevi messaggi scritti, riconoscendo parole utilizzate oralmente.	<u>Nucleo 3</u> Lettura (Reading) Unit 1 – “Welcome unit”

		<p>Leggere e completare semplici frasi con l'aiuto di suggerimenti visivi. Abbinare l'immagine alla parola scritta; la cifra alla parola.</p> <p>Leggere e identificare persone, attraverso le loro caratteristiche fisiche.</p> <p>Leggere e collocare persone e oggetti.</p> <p>Leggere per ricavare semplici informazioni.</p> <p>Unit 1 – “Farm Animals”</p> <p>Leggere, identificare e completare usando il lessico appreso e frasi in cui si parla degli animali della fattoria</p> <p>Unit 2- “Let’s Celebrate”</p> <p>Comprendere un racconto riguardo festività nel mondo, mesi, stagioni, compleanni</p> <p>Unit 3 - “Keeping warm ”</p> <p>Comprendere un breve testo in cui si parla di capi di abbigliamento</p> <p>Comprendere un racconto in cui si parla della scuola</p> <p>Unit 4 – “Good and Bad Weather”</p> <p>Comprendere un breve racconto in cui si parla del tempo atmosferico</p> <p>Comprendere un breve testo in cui si parla dell'inquinamento</p> <p>Unit 5- “Move your body”</p> <p>Comprendere un breve testo in cui si parla del corpo</p> <p>Comprendere un breve testo in cui viene descritto un animale</p> <p>Comprendere un breve racconto sul tempo libero CLIL.</p> <p>Educazione Civica. Cultura</p> <p>Giorni speciali – Festività</p>
--	--	--

<p>D. Comunica per iscritto utilizzando vocaboli e strutture linguistiche conosciute.</p>	<p>D1. Riprodurre parole o semplici frasi contestualizzate.</p>	<p>Nucleo 4 Scrittura (Writing)</p> <p>Unit 1 – “ Welcome unit ” Scrivere parole copiandole da una wordbank. Scrivere parole relative al lessico appreso. Completare brevi frasi.</p> <p>Unit 1 – “Farm Animals” Scrivere brevi e semplici frasi usando il lessico relativo ad animali e a parti del corpo. Scrivere brevi e semplici descrizioni. Completare brevi frasi usando le preposizioni.</p> <p>Unit 2- “Let’s celebrate” Scrivere i nomi dei mesi e delle stagioni Scrivere brevi frasi che indicano il possesso di un oggetto</p> <p>Unit 3- “ Keeping warm” Scrivere i nomi dei mesi e delle stagioni Scrivere brevi frasi che indicano il possesso di un oggetto</p> <p>Unit 4-“Good and Bad Weather” Scrivere i nomi delle condizioni atmosferiche Scrivere alcune brevi frasi riguardo al tempo</p> <p>Inquinamento</p> <p>Unit 5- “Move your Body” Scrivere i nomi delle parti del corpo e le attività sportive</p> <p>Saper riflettere sulle strutture della lingua inglese Saper riconoscere le strutture grammaticali di base della L2. Riflessione sulla lingua: il plurale dei nomi; gli articoli; il genitivo sassone; gli aggettivi; le preposizioni di luogo; i pronomi personali; il verbo essere e avere; la terza persona; Can. Lessico relativo alla cultura anglosassone e alle festività.</p>

**AREA LINGUISTICO – ESPRESSIVA
ARTE E IMMAGINE**

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE – COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE – COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche)	Nuclei tematici (Conoscenze)
<p>A. Legge, comprende e descrive immagini appartenenti al linguaggio figurato e al patrimonio artistico-culturale.</p>	<p>A1. Osservare e descrivere in maniera globale un’immagine utilizzando gli elementi grammaticali e tecnici di base del linguaggio visuale.</p> <p>A2. Individuare le diverse funzioni che le immagini possono svolgere.</p> <p>A3. Familiarizzare con forme d’arte.</p>	<p><u>Nucleo 1</u> Osservare e leggere immagini Comprendere e apprezzare opere d’arte</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Riconoscimento, attraverso un approccio operativo, di linee, colori, forme, volume e struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d’arte. <input type="checkbox"/> Diverse tipologie di codici e le sequenze narrative nel linguaggio del fumetto. <input type="checkbox"/> Comprensione e apprezzamento di opere d’arte. <input type="checkbox"/> Concetto di tutela dell’arte. <input type="checkbox"/> Studio di opere d’arte di diverse epoche e stili architettonici con riferimento anche al patrimonio del proprio territorio. <input type="checkbox"/> Descrizione di ciò che si vede in un’opera sia antica che moderna.
<p>B. Realizza produzioni di vario tipo, utilizzando tecniche, materiali e strumenti diversi.</p>	<p>B1. Saper utilizzare le conoscenze del linguaggio visuale per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali.</p> <p>B2. Saper esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo.</p> <p>B3. Saper utilizzare in modo creativo materiali, tecniche e strumenti diversi.</p>	<p><u>Nucleo 2</u> Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Uso di diverse tecniche figurative. <input type="checkbox"/> Tecniche plastiche con uso di materiali vari, anche di riciclo. <input type="checkbox"/> Composizione di figure bidimensionali: la tecnica del ritaglio e del collage. <input type="checkbox"/> Esplorazione delle espressioni artistiche della preistoria. Comprensione dei materiali e delle

		tecniche usate nella preistoria. Applicazione delle conoscenze apprese per creare elaborati personali.
AREA LINGUISTICO – ESPRESSIVA MUSICA		
COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE – COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE – COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche)	Nuclei tematici (Conoscenze)
A. Ascolta e analizza fenomeni sonori e linguaggi musicali	A1. Riconoscere suoni e rumori in ordine alla fonte. A2. Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere. A3. Associare stati emotivi a brani ascoltati.	<u>Nucleo 1</u> Ascolto <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Suoni, rumori e silenzi. <input type="checkbox"/> Le note e la pausa. <input type="checkbox"/> I parametri del suono: altezza, durata, intensità, timbro. <input type="checkbox"/> Cinema e TV: le colonne sonore. <input type="checkbox"/> Le canzoni: come sono fatte e come funzionano. <input type="checkbox"/> Rappresentare con le parole, in forma grafica, mimica e gestuale i suoni ascoltati. <input type="checkbox"/> Ascolto di brani e riflessione sulle emozioni evocate. <input type="checkbox"/> Brani e festività: Natale, Pasqua.

<p>B. Utilizza il linguaggio musicale ai fini espressivi e comunicativi.</p>	<p>B1. Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo.</p> <p>B2. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali e /o strumentali curando l'intonazione espressiva e l'interpretazione.</p> <p>B3. Riprodurre un ritmo utilizzando semplici strumenti.</p> <p>B4. Utilizzare i simboli di una notazione informale o codificata.</p>	<p><u>Nucleo 2</u> Produzione</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Brani musicali di vario genere, ascoltati o cantati. <input type="checkbox"/> Riproduzione di brani musicali attraverso l'imitazione con voce e/o strumento. <input type="checkbox"/> Cantare insieme: il coro e i solisti. <input type="checkbox"/> Musica e movimento. <input type="checkbox"/> Musica e movimento: le coreografie. <input type="checkbox"/> Lettura di sequenze ritmiche e riproduzione con il corpo o con semplici strumenti. <input type="checkbox"/> Evoluzione degli strumenti musicali e loro caratteristiche. <input type="checkbox"/> Feste, ricorrenze e giornate speciali.
---	---	--

**AREA LINGUISTICO – ESPRESSIVA
EDUCAZIONE FISICA**

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche)	Nuclei tematici (Conoscenze)
<p>A. Ha acquisito gli schemi motori di base e li utilizza correttamente in relazione allo spazio, al tempo, nel rispetto di sé e degli altri.</p>	<p>A1. Padroneggiare schemi motori di base in situazioni diverse. A2. Esprimersi attraverso modalità proprie del linguaggio corporeo. A3. Conoscere il proprio corpo e le sensazioni di benessere legate all'attività ludico-motoria.</p>	<p>Nucleo 1 Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-Espressiva</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le funzioni dei segmenti corporei. <input type="checkbox"/> I movimenti. <input type="checkbox"/> Le andature. <input type="checkbox"/> Le possibilità motorie del proprio corpo in relazione allo spazio e agli oggetti. <input type="checkbox"/> Schemi motori di base (corsa, salti, palleggi...) <input type="checkbox"/> Esercizi di equilibrio, percorsi. <input type="checkbox"/> La specificità delle funzioni di arti superiori e inferiori. <input type="checkbox"/> Gli schemi motori dinamici. <input type="checkbox"/> Le possibilità motorie del proprio corpo relazionate allo spazio e agli oggetti. <input type="checkbox"/> I rapporti topologici e la lateralità. <input type="checkbox"/> Il linguaggio mimico-gestuale. <input type="checkbox"/> Il linguaggio espressivo del proprio corpo.
<p>B. Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>	<p>B1. Saper rispettare le regole degli sport praticati.</p>	<p>Nucleo 2 Il gioco, lo sport il fair play Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ruoli, tecniche e regole dei giochi.

		<ul style="list-style-type: none">❑ Giocare in modo corretto per prevenire gli infortuni.❑ Le regole della competizione sportiva; accettare la sconfitta con equilibrio, vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti di chi ha perso.❑ Funzione, caratteristiche e potenzialità degli attrezzi usati.❑ Provenienza, ruoli, regole e modalità esecutive dei giochi della tradizione❑ Le regole funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita, anche quello stradale.❑ Elementi di igiene del corpo.❑ Limiti e potenzialità in relazione all'intensità e alla durata di un compito motorio.
--	--	--

AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO – TECNOLOGICO
MATEMATICA

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE – COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche)	Nuclei tematici (Conoscenze)
<p>A. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali oltre il 1000. Riconosce ed utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici.</p>	<p>A1. Leggere, contare, scrivere, rappresentare, ordinare e operare con i numeri naturali, decimali e frazionari. A2. Eseguire le quattro operazioni. A3. Applicare procedure e strategie di calcolo mentale, utilizzando le proprietà delle quattro operazioni.</p>	<p><u>Nucleo 1</u> Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Ripassiamo insieme: <ul style="list-style-type: none"> - contare oggetti, a voce e mentalmente e per salti di due, di tre...; - contare in senso progressivo e regressivo e per salti di due, di tre... - Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale: scomporre, comporre, confrontare, ordinare. □ I numeri fino all'unità di migliaia. □ Le operazioni aritmetiche dirette e inverse: <ul style="list-style-type: none"> - l'addizione; le proprietà dell'addizione; calcoli veloci; calcoli a mente; in colonna con e senza cambio. - La sottrazione; la proprietà della sottrazione; calcoli veloci; calcoli a mente; in colonna con e senza cambio. - Addizione e sottrazione operazioni inverse. - La moltiplicazione; tabelline; combinazioni; le proprietà della moltiplicazione; calcoli veloci; calcoli a mente; in colonna con e senza cambio; moltiplicatore a due cifre. - La divisione; per distribuire, per raggruppare; divisioni esatte o con il resto; la proprietà della

		<p>divisione; la divisione in colonna; la divisione con il cambio; calcoli veloci.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000 con i numeri naturali. <input type="checkbox"/> Moltiplicazione e divisione operazioni inverse. <input type="checkbox"/> Padronanza del calcolo. <input type="checkbox"/> Il concetto di frazione; le frazioni nella realtà. <input type="checkbox"/> I termini della frazione. <input type="checkbox"/> La frazione complementare. <input type="checkbox"/> Frazionare l'intero. <input type="checkbox"/> L'unità frazionaria. <input type="checkbox"/> Avvio alla conoscenza delle frazioni e dei numeri decimali. <input type="checkbox"/> La frazione di un numero. <input type="checkbox"/> Le frazioni decimali. <input type="checkbox"/> I numeri decimali. <input type="checkbox"/> I decimi oltre l'unità. <input type="checkbox"/> I centesimi. <input type="checkbox"/> I centesimi oltre l'unità. <input type="checkbox"/> I centesimi di euro. <input type="checkbox"/> I millesimi. <input type="checkbox"/> Frazioni decimali in numeri decimali e viceversa.
<p>B. Descrive e classifica figure in base a specifiche caratteristiche geometriche. Percepisce e rappresenta forme, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo, utilizzando semplici strumenti per il disegno geometrico.</p>	<p>B1. Riconoscere significative proprietà di alcune figure geometriche. B2. Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio, utilizzando strumenti appropriati. B3. Calcolare perimetro e area delle principali figure geometriche. B4. Individuare simmetrie in oggetti o figure date, evidenziandone le caratteristiche.</p>	<p><u>Nucleo 2</u> Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Alla scoperta della geometria. <input type="checkbox"/> Dai solidi ai punti. <input type="checkbox"/> I solidi: tre dimensioni. <input type="checkbox"/> Le figure piane: due dimensioni. <input type="checkbox"/> Lo sviluppo dei solidi. <input type="checkbox"/> Le linee. <input type="checkbox"/> Rette, semirette e segmenti.

		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Coppie di rette: parallele, incidenti, perpendicolari. <input type="checkbox"/> Gli elementi che costituiscono le figure piane e solide (spigoli, vertici, angoli...). <input type="checkbox"/> Gli angoli. <input type="checkbox"/> L'angolo come cambio di direzione e come rotazione. <input type="checkbox"/> Classificazione e denominazione degli angoli. <input type="checkbox"/> Poligoni e non poligoni. <input type="checkbox"/> Le parti di un poligono. <input type="checkbox"/> I poligoni: classificazione dei triangoli e dei quadrilateri. <input type="checkbox"/> Il disegno geometrico: uso di riga, squadra. <input type="checkbox"/> Il perimetro. <input type="checkbox"/> L'area. <input type="checkbox"/> L'equiestensione. <input type="checkbox"/> Simmetria, rotazione e traslazione.
<p>C. Utilizza misure e stime con strumenti non convenzionali. Esegue seriazioni e classificazioni con oggetti concreti.</p> <p>Risolve facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto e argomenta il procedimento seguito.</p>	<p>C1. Conoscere e utilizzare le principali unità di misura e attuare semplici conversioni.</p> <p>C2. Leggere, interpretare e rappresentare dati statistici.</p> <p>C3. Esprimere la possibilità del verificarsi di un evento mediante rappresentazioni.</p> <p>C4. Risolvere situazioni problematiche individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento eseguito e utilizzando formule, tecniche e procedure di calcolo.</p>	<p><u>Nucleo 3</u></p> <p>Misure. Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le misure degli antichi. <input type="checkbox"/> Il sistema di misura. <input type="checkbox"/> Le diverse unità di misura, individuare e scegliere l'unità di misura adatta a misurare grandezze diverse. <input type="checkbox"/> Le misure di lunghezza. <input type="checkbox"/> Costruzione e uso di strumenti di misura convenzionali: il metro. <input type="checkbox"/> Le misure di lunghezza: multipli e sottomultipli. <input type="checkbox"/> Misure equivalenti. <input type="checkbox"/> Lunghezze equivalenti. <input type="checkbox"/> Semplici equivalenze. <input type="checkbox"/> Le misure di capacità.

		<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Le misure di capacità: multipli e sottomultipli.<input type="checkbox"/> Le misure di peso/massa.<input type="checkbox"/> Le misure di peso/massa multipli e sottomultipli.<input type="checkbox"/> Peso lordo, peso netto, tara.<input type="checkbox"/> Le misure di valore, l'Euro.<input type="checkbox"/> Le misure di tempo.<input type="checkbox"/> Le misure di tempo: multipli e unità.<input type="checkbox"/> Le relazioni.<input type="checkbox"/> I Quantificatori.<input type="checkbox"/> Classificazione con vari tipi di diagrammi: diagramma di Eulero Venn, di Carroll e ad albero.<input type="checkbox"/> Raccolta, lettura, rappresentazione di dati con l'uso di diagrammi, schemi, tabelle.<input type="checkbox"/> Numeri e logica.<input type="checkbox"/> I connettivi logici e/o e la logica del computer.<input type="checkbox"/> La probabilità.<input type="checkbox"/> Lettura- comprensione del testo di un problema e individuazione dei dati e della domanda.<input type="checkbox"/> Risolvere situazioni problematiche che richiedono l'uso delle quattro operazioni.<input type="checkbox"/> Risolvere problemi con dati mancanti, superflui e nascosti.<input type="checkbox"/> Risolvere problemi di logica.<input type="checkbox"/> Risolvere problemi reali.<input type="checkbox"/> Risolvere problemi con gli euro.
--	--	---

**AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO – TECNOLOGICO
SCIENZE**

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE – COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche)	Nuclei tematici (Conoscenze)
<p>A. Osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.</p>	<p>A1. Individuare nell’osservazione di esperienze concrete qualità, proprietà e trasformazioni di oggetti, materiali e fenomeni. A2. Organizzare, rappresentare e descrivere i dati raccolti.</p>	<p><u>Nucleo 1</u> Esplorare e descrivere oggetti e materiali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La materia e i suoi stati. <input type="checkbox"/> Le caratteristiche dei materiali. <input type="checkbox"/> Materiali naturali e artificiali. <input type="checkbox"/> L’acqua. <input type="checkbox"/> I passaggi di stato dell’acqua. <input type="checkbox"/> Il ciclo dell’acqua. <input type="checkbox"/> L’acqua e il risparmio idrico. <input type="checkbox"/> L’aria. <input type="checkbox"/> I gas dell’aria. <input type="checkbox"/> Le caratteristiche dell’aria. <input type="checkbox"/> L’inquinamento dell’aria. <input type="checkbox"/> Il suolo.
<p>B. Problematizza la realtà osservata, formula ipotesi e verifica l’esattezza con semplici esperimenti.</p>	<p>B1. Eseguire semplici esperimenti e schematizzare i risultati. B2. Formulare ipotesi che giustifichino un fenomeno osservato. B3. Stabilire e comprendere relazioni di causa-effetto.</p>	<p><u>Nucleo 2</u> Osservare e sperimentare sul campo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> In viaggio nelle Scienze: che cosa sono le Scienze? <input type="checkbox"/> Scienze e scienziati. <input type="checkbox"/> Strumenti per lo studio. <input type="checkbox"/> Le diverse fasi del metodo sperimentale scientifico. <input type="checkbox"/> Esperimenti per riconoscere e descrivere i fenomeni osservati.

		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore ecc. <input type="checkbox"/> Conversazioni per raccogliere informazioni utili in modo ordinato. <input type="checkbox"/> Rappresentazione dei dati raccolti.
<p style="text-align: center;">C. Utilizza rappresentazioni di dati adeguate e le usa per ricavare informazioni ed effettua valutazioni di probabilità di eventi.</p>	<p>C1. Osservare, descrivere, analizzare elementi del mondo vegetale, animale, umano.</p> <p>C2. Riconoscere e descrivere fenomeni naturali utilizzando il linguaggio specifico.</p>	<p><u>Nucleo 3</u> L'uomo, i viventi e l'ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Gli esseri viventi e non viventi. <input type="checkbox"/> Le funzioni vitali. <input type="checkbox"/> Le piante. <input type="checkbox"/> Come si nutrono le piante. <input type="checkbox"/> Come respirano le piante. <input type="checkbox"/> Come si riproducono le piante. <input type="checkbox"/> Gli animali. <input type="checkbox"/> Come si nutrono gli animali. <input type="checkbox"/> Come respirano gli animali. <input type="checkbox"/> Come si riproducono gli animali. <input type="checkbox"/> Strategie per sopravvivere <input type="checkbox"/> Gli ecosistemi. <input type="checkbox"/> Catene e reti alimentari.

**AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO – TECNOLOGICO
TECNOLOGIA**

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE – COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche)	Nuclei tematici (Conoscenze)
<p>A. Osserva e analizza la realtà tecnica in relazione all'uomo e all'ambiente.</p>	<p>A1. Esplorare e scoprire materiali. A2. Esplorare e scoprire funzioni e possibili usi di oggetti e artefatti tecnologici. A3. Utilizzare gli elementi basilari del disegno tecnico per rappresentare graficamente semplici oggetti. A4. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, semplici mappe, diagrammi, disegni, testi. A5. Utilizzare i principali programmi informatici come potenziamento della didattica e delle proprie capacità espressive e comunicative.</p>	<p><u>Nucleo 1</u> Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> I materiali. <input type="checkbox"/> L'origine dei materiali. <input type="checkbox"/> Le proprietà dei materiali. <input type="checkbox"/> Classificare gli oggetti in base ai materiali e alle loro funzioni. <input type="checkbox"/> Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. <input type="checkbox"/> Impiegare alcune regole del disegno per rappresentare semplici oggetti. <input type="checkbox"/> Rappresentare i dati dell'osservazioni attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <input type="checkbox"/> Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica. <input type="checkbox"/> Gli strumenti digitali per rielaborare il proprio lavoro.
<p>B. Progetta, realizza e verifica le esperienze lavorative.</p>	<p>B1. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti. B2. Esplorare, progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegandone le fasi del processo. B3. Utilizzare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. B4. Utilizzare i principali programmi informatici e software didattici come potenziamento multi e interdisciplinare.</p>	<p><u>Nucleo 2</u> Prevedere e immaginare, intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Stime approssimative su lunghezze, dimensioni, peso e capacità di alcuni oggetti. <input type="checkbox"/> Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. <input type="checkbox"/> Utilizzare il disegno per rappresentare semplici oggetti geometrici.

		<ul style="list-style-type: none">❑ Metodi di rappresentazione di oggetti in scala, in proiezione ortogonale e assonometriche.❑ I solidi geometrici.❑ Schematizzazione di semplici ed essenziali progetti per realizzare manufatti di uso comune indicando i materiali più idonei alla loro realizzazione.❑ Sviluppare le abilità manuali per la realizzazione di semplici manufatti seguendo alcune indicazioni e rilevando alcune procedure basilari.❑ Descrivere e documentare la sequenza di operazioni per realizzare un oggetto.❑ Effettuare ipotesi e previsioni durante la realizzazione di esperienze, trarre conclusioni.❑ Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.❑ Conoscere e sperimentare semplici procedure informatiche.❑ Utilizzare Internet per reperire informazioni.❑ Uso di programmi didattici interattivi per il consolidamento di conoscenze multidisciplinari.❑ Al termine delle attività osservare e valutare il lavoro svolto.❑ Organizzare e avere cura del materiale utilizzato nelle attività.
--	--	---

AREA STORICO – GEOGRAFICO – SOCIALE
STORIA

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE – COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE – COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche)	Nuclei tematici (Conoscenze)
<p>A. Ricava informazioni dall'analisi di vari tipi di fonti.</p>	<p>A1. Usare fonti storiche per ricavare informazioni.</p>	<p><u>Nucleo 1</u> Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> L'oggetto di studio della Storia. <input type="checkbox"/> Il lavoro dello storico e i suoi collaboratori. <input type="checkbox"/> Le fonti storiche. <input type="checkbox"/> I fossili.
<p>B. Stabilisce relazioni tra i fatti storici.</p>	<p>B1. Utilizzare la linea del tempo e carte storico – geografiche per collocare, rappresentare, mettere in relazione fatti ed eventi. B2. Conoscere le funzioni degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.</p>	<p><u>Nucleo 2</u> Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> L'Origine dell'Universo e della Terra. <input type="checkbox"/> L'evoluzione delle forme di vita. <input type="checkbox"/> Le Ere geologiche. <input type="checkbox"/> I dinosauri. <input type="checkbox"/> Primati, scimmie, antropomorfe e ominidi. <input type="checkbox"/> L'evoluzione dell'uomo.
<p>C. Conosce, comprende e confronta l'organizzazione e le regole di una società.</p>	<p>C1. Usare la linea del tempo. C2. Conoscere gli elementi che sono alla base di una società.</p>	<p><u>Nucleo 3</u> Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La linea del tempo. <input type="checkbox"/> Preistoria: inizio, fine e periodizzazione. <input type="checkbox"/> Paleolitico: attività dell'uomo, la scoperta del fuoco e la sua utilità, vita di gruppo, nomadismo e abitazioni, pratiche culturali e prime espressioni artistiche.

		<input type="checkbox"/> Il Neolitico: attività dell'uomo, vita stanziale, organizzazione.
<p>D. Conosce, comprende rielabora le conoscenze apprese attraverso i vari linguaggi.</p>	<p>D1. Rielaborare conoscenze apprese attraverso mappe concettuali, testi, esposizioni orali utilizzando un linguaggio settoriale.</p>	<p><u>Nucleo 4</u> Produzione scritta e orale.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Rappresentazione grafica e verbalizzazione orale e scritta. <input type="checkbox"/> Lavori individuali e di gruppo. <input type="checkbox"/> Formulazione di ipotesi. <input type="checkbox"/> Realizzazione di mappe concettuali, tabelle e semplici schemi.

**AREA STORICO – GEOGRAFICO – SOCIALE
GEOGRAFIA**

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE – COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE – COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche)	Nuclei tematici (Conoscenze)
<p>A. Si orienta nello spazio rappresentato e non utilizzando punti di riferimento.</p>	<p>A1. Orientarsi nello spazio usando i punti di riferimento convenzionali.</p>	<p><u>Nucleo 1</u> Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> L’oggetto di studio della Geografia. <input type="checkbox"/> I punti di riferimento. <input type="checkbox"/> I punti cardinali. <input type="checkbox"/> L’orientamento e gli strumenti per orientarsi.
<p>B. Legge la realtà geografica sulla base di rappresentazioni dello spazio.</p>	<p>B1. Interpretare le diverse carte geografiche.</p>	<p><u>Nucleo 2</u> Linguaggio delle geo-graficità</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le caratteristiche delle mappe e delle carte geografiche. <input type="checkbox"/> La riduzione in scala. <input type="checkbox"/> Piante e carte geografiche (fisiche, politiche, tematiche). <input type="checkbox"/> Significato di simboli e legenda sulle carte. <input type="checkbox"/> Il rapporto tra la visione dall’alto e la sua rappresentazione cartografica.
<p>C. Individua gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari paesaggi.</p>	<p>C1. Conoscere le caratteristiche dei diversi ambienti geografici.</p>	<p><u>Nucleo 3</u> Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Elementi naturali che caratterizzano il paesaggio: flora, fauna, idrografia, orografia,

		<p>clima.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Elementi antropici che caratterizzano il paesaggio. <input type="checkbox"/> I paesaggi d'acqua: fiume, lago, mare. <input type="checkbox"/> I paesaggi di terra: montagna, collina, pianura, campagna, città.
<p>D. Comprende che lo spazio geografico è un sistema territoriale che l'uomo modifica in base alle proprie esigenze e alla propria organizzazione sociale.</p>	<p>D1. Comprendere le caratteristiche fisiche, antropiche, climatiche dei diversi ambienti geografici.</p> <p>D2. Comprendere che l'uomo usa, modifica e organizza lo spazio in base ai propri bisogni, esigenze, struttura sociale.</p>	<p><u>Nucleo 4</u> Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ambienti e trasformazione dei paesaggi. <input type="checkbox"/> Interventi positivi e negativi dell'uomo sull'ambiente.

**AREA STORICO – GEOGRAFICO – SOCIALE
RELIGIONE**

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE – COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE – COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA – COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche)	Nuclei tematici (Conoscenze)
<p>A. Riflette su Dio creatore e Padre.</p>	<p>A1. Scoprire che per la religione cristiana Dio è creatore e padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire una Alleanza con l'uomo. A2. Scoprire che all'origine della religiosità c'è il desiderio di dare risposta alle domande sulle origini del mondo e dell'uomo.</p>	<p><u>Nucleo 1</u> Dio e l'Uomo</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> I diversi bisogni dell'uomo. <input type="checkbox"/> L'uomo preistorico. <input type="checkbox"/> La nascita del sentimento religioso. <input type="checkbox"/> L'importanza dei riti. <input type="checkbox"/> I primi luoghi di culto. <input type="checkbox"/> Le risposte alle domande di senso. <input type="checkbox"/> I racconti delle origini: i miti. <input type="checkbox"/> Le ipotesi scientifiche sull'origine del mondo. <input type="checkbox"/> La creazione nella Bibbia. <input type="checkbox"/> Bibbia e Scienza a confronto.
<p>B. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei.</p>	<p>B1. Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia. B2. Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo di Israele. B3. Conoscere la storia e l'importanza di alcuni personaggi chiave della storia della Salvezza.</p>	<p><u>Nucleo 2</u> La Bibbia e le altre fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Come è nata la Bibbia. <input type="checkbox"/> La Bibbia e le sue caratteristiche. <input type="checkbox"/> I rotoli della Bibbia e gli antichi materiali. <input type="checkbox"/> I generi letterari e la simbologia biblica. <input type="checkbox"/> La storia della salvezza: origine del popolo ebraico. <input type="checkbox"/> I patriarchi: Abramo, Isacco e Giacobbe. <input type="checkbox"/> La storia di Giuseppe. <input type="checkbox"/> Mosè, l'esodo e la Legge.

		<input type="checkbox"/> Il Tabernacolo. <input type="checkbox"/> I re. <input type="checkbox"/> I profeti e le profezie sul Messia. <input type="checkbox"/> La nascita di Gesù.
<p>C. Capisce il significato e il senso religioso del linguaggio liturgico espresso nei Tempi di Avvento, Natale, Quaresima e Pasqua.</p>	<p>C1. Individuare nel concetto di Alleanza il patto d'amore tra Dio e il suo popolo. C2. Comprendere il significato della Quaresima.</p>	<p><u>Nucleo 3</u> Il linguaggio religioso</p> <input type="checkbox"/> Conoscere e riflettere sul valore antropologico dei dieci comandamenti. <input type="checkbox"/> I riti quaresimali nel linguaggio religioso ecclesiale.
<p>D. Sa che la comunità ebraica e la comunità cristiana festeggiano gli avvenimenti più importanti della loro storia.</p>	<p>D1. Rilevare la continuità e la novità della Pasqua cristiana rispetto alla Pasqua ebraica. D2. Riconoscere nella Pasqua di Gesù il valore autentico dell'amore di Dio, dono di vita nuova per il mondo. D3. Aprirsi al confronto costruttivo e rispettoso con realtà culturali e religiose diverse dalla propria.</p>	<p><u>Nucleo 4</u> I valori etici e religiosi</p> <input type="checkbox"/> La Pasqua ebraica. <input type="checkbox"/> La Pasqua cristiana. <input type="checkbox"/> Racconti evangelici della Passione, Morte e Risurrezione di Gesù. <input type="checkbox"/> Comparazione e distinzione di elementi e segni pasquali tra Antico e Nuovo Testamento. <input type="checkbox"/> Il dono di Gesù ad ogni uomo: la Salvezza. <input type="checkbox"/> I valori etici fondamentali del messaggio evangelico. <input type="checkbox"/> L'importanza dei valori religiosi presenti nelle altre culture. <input type="checkbox"/> Tutti invitati a Messa.